



O LIVRO COMPLETO DO DIVINO



David Noonan



o LIVRO COMPLETO do DIVINO

Um manual sobre magia divina para personagens de todas as classes

David Noonan



LIVRO COMPLETO DO DIVINO

UM MANUAL SOBRE MAGIA DIVINA PARA PERSONAGENS DE TODAS AS CLASSES

DAVID NOONAM

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL:

Jesse Decker

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO:

Mike Donais (líder), Rich Baker, Andy Collins

EDITOR:

Ross Watson

EDITOR GERENTE:

Gwendolyn F.M. Kestrel

GERENTE DE PLANEJAMENTO:

Ed Stark

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO:

Andrew J. Finch

DIRETOR DE RPG — D&D:

Bill Slavicsek

GERENTE DE PRODUÇÃO:

Josh Fischer

DIRETOR DE ARTE:

Dawn Murin

ARTE DA CAPA:

Henry Higginbotham

ARTE INTERNA:

Kyle Anderson, Tom Baxa, Steven Belledin, Cris Dornaus, Wayne England,

Jeremy Jarvis, Dennis Grabapple McClain, Raven Mimura,

William O'Connor, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, Scott Roller,

Richard Sardinha, Ron Spencer, Arnie Swekel, Franz Vohwinkels

DESENVOLVIMENTO GRÁFICO:

Dawn Murin

CARTOGRAFIA:

Todd Gamble

ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO GRÁFICA:

Angelika Lokotz

TÉCNICO DE IMAGENS:

Bob Jordan

RECURSOS:

Manual de miniaturas de Jonathan Tweet, Mike Donais, Skaff Elias e Rob Heinsoo; Defensores da Fé de Rich Redman e James Wyatt; Mestres Selvagens de David Eckelberry e Mike Selinker; Cenário de Campanha de Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos de Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams e Rob Heinsoo; Magia de Faerûn de Sean K Reynolds, Duane Maxwell e Angel Leigh McCoy; Crenças e Panteões de Eric L. Boyd e Erik Mona; Retorno ao Templo do mal elemental de Monte Cook; y "Champions of Virtue" da revista Dragon num. 282, de James Wyatt.

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 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 Divine.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT © WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL:

Complete Divine™

COORDENAÇÃO EDITORIAL:

Devir Livraria

TRADUÇÃO:

João M. Alex Boni

REVISÃO:

Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORACÃO ELETRÔNICA:

Tino Chagas e Gastão Esteves

DEV880360000

ISBN: 85-7532-226-5

PUBLICADO EM 08/2006

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

Noonan, David
Dungeons & Dragons : o livro completo do divino : um manual sobre magia para personagens de todas as classes / David Noonan ; tradução Bruno Colli de Silva, Rodrigo J. Amaral. -- São Paulo : Devir, 2006.

Título original: Complete divine : a player's guide to divine magic for all classes
ISBN 85-7532-226-5

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

06-2610

CD-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 — Asas de libélula com pão quentinho.

& D3.5 — Cadê meu celular? Cadê o Thor? Madruginha!!!!

"ALTINO 151" — Perólas: "A espada com sangue ensanguentada"

ALTÃO 166 — Pelo arauto da Luz Uther e a eterna Ordem da Mão de Prata.

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 Teodoro 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 Carreiros
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

Introdução	4	Saqueador de Templos de Olidammara	65	Tabelas	
Personagens Divinos	4	Exemplo de Saqueador de		Tabela 1	
O Livro Completo do Divino	4	Templos de Olidammara	68	1: O Privilegiado	7
Capítulo 1: Os Devotos	5	Senhor das Tempestades	68	2: Magias Conhecidas do Privilegiado	8
Por que Servir?	5	Exemplo de Senhor das Tempestades	70	3: O Shugenja	11
Ao que Servir?	6	Serviçal do Arco-Íris	70	4: Magias Conhecidas do Shugenja	12
Classes	6	Exemplo de Serviçal do Arco-Íris	72	5: O Xamã Espiritual	15
Privilegiado	6	Servo Radiante de Pelor	73	6: Magias Diárias do Xamã Espiritual	16
Shugenja	10	Exemplo de Servo Radiante de Pelor	74	Tabela 2	
Xamã Espiritual	14	Templário Piedoso	75	1: Classes de Prestígio Divinas	20
Capítulo 2: Classes de Prestígio	19	Exemplo de Templário Piedoso	76	2: O Contemplativo	21
Escolhendo uma Classe de Prestígio	19	Capítulo 3: Regras Complementares	77	3: O Corruptor	23
Domínios Adicionais	20	Talentos	77	4: O Cruzado Divino	26
Adaptando as Classes de Prestígio	20	Talentos Divinos	77	5: O Devoto da Guerra	29
Contemplativo	21	Talentos Selvagens	79	6: O Discípulo do Vácuo	30
Exemplo de Contemplativo	22	Variante: Talentos de Fé	86	7: O Entropomante	33
Corruptor	23	Regras Variantes de Expulsão:		8: O Evangelista	35
Lista de Magias do Corruptor	25	Destrução dos Mortos-Vivos	87	9: O Exorcista Sagrado	37
Exemplo de Corruptor	25	Personagens Divinos Épicas	87	10: O Fanático da Chama Negra	40
Cruzado Divino	26	Tornando-se um Personagem		11: O Geomante	42
Ex-Cruzados Divinos	27	Divino Épico	88	12: O Hospitalário	46
Exemplo de Cruzado Divino	27	Classes de Prestígio Épicas	88	13: O Inquisidor da Igreja	47
Devoto da Guerra	27	Talentos Épicos	89	14: A Lâmina Reluzente de Heironeous	50
Exemplo de Devoto da Guerra	28	Capítulo 4: Itens Mágicos	91	15: O Libertador Sagrado	52
Discípulo do Vácuo	30	Relíquias	91	16: O Oráculo Divino	55
Exemplo de Discípulo do Vácuo	32	Comprando e Vendendo Relíquias	91	17: O Peregrino da Ilha das Brumas	57
Entropomante	32	Relíquias em Sua Campanha	92	18: O Perseguidor Consagrado	59
Exemplo de Entropomante	34	Cajados	103	19: O Punho Sagrado	61
Evangelista	34	Capítulo 5: Divindades	107	20: O Sacerdote Ur	63
Exemplo de Evangelista	36	Quais Deuses Utilizar?	107	21: O Saqueador de Templos de	
Exorcista Sagrado	37	Lendo das		Olidammara	66
Exemplo de Exorcista Sagrado	39	Descrições das Divindades	107	22: O Senhor das Tempestades	69
Fanático da Chama Negra	39	Deuses Básicos de D&D	108	23: O Serviçal do Arco-Íris	70
Exemplo de Fanático da Chama Negra	41	Outras Divindades de Greyhawk	120	24: O Servo Radiante de Pelor	73
Geomante	42	Capítulo 6: O Mundo Divino	125	25: O Templário Piedoso	75
Exemplo de Geomante	45	O Que Acontece Após a Morte	125	Tabela 3	
Hospitalário	46	O Momento da Morte	125	1: Talentos	78
Ex-Hospitalários	47	A Passagem	126	2: Premiação em Pontos de Fé	86
Exemplo de Hospitalário	47	O Destino Final	126	Tabela 4	
Inquisidor da Igreja	47	Atividades na Pós-Vida	129	1: Relíquias	92
Exemplo de Inquisidor da Igreja	49	Religiões Organizadas na		2: Cajados	104
Lâmina Reluzente de Heironeous	50	Campanha de D&D	130	Tabela 5	
Exemplo de Lâmina Reluzente de		Teocracias	130	1: Divindades Básicas	109
Heironeous	51	Igrejas Mundiais	131	2: Outras Divindades de Greyhawk	121
Libertador Sagrado	52	Seitas e Cismas	132	3: Divindades Raciais	124
Libertadores Ex-Paladinos	53	Igrejas Regionais e Dispersas	134	Caixas de Texto	
Exemplo de Libertador Sagrado	53	Cultos	134	Fontes	4
Oráculo Divino	54	Capítulo 7: Domínios e Magias	135	O Que É um Espírito?	17
Exemplo de Oráculo Divino	56	Novas Magias de Bardo	136	Companheiro Celestial	54
Peregrino da Ilha das Brumas	57	Novas Magias de Algoz	135	Nos Bastidores:	
Exemplo de Peregrino da		Novas Magias de Clérigo	136	Concedendo Pontos de Fé	87
Ilha das Brumas	58	Novos Domínios	137	Níveis Épicas e Classes de Prestígio	88
Perseguidor Consagrado	59	Novas Magias de Druida	142	Aliados Planares	119
Exemplo de Perseguidor Consagrado	60	Novas Magias de Paladino	145	Domínios, Magias e Material	
Punho Sagrado	61	Novas Magias de Ranger	145	Publicado Anteriormente	136
Exemplo de Punho Sagrado	63	Magias de Shugenja	146	Magias com Tendências em	
Sacerdote Ur	63	Novas Magias de Feiticeiro/Mago	144	Domínios sem Tendência	137
Exemplo de Sacerdote Ur	65	Novas Magias	151	Apêndice	192

Introdução

O *Livro Completo do Divino* é um suplemento de regras para o jogo DUNGEONS & DRAGONS. Trata-se, acima de tudo, de um recurso para os jogadores, que se concentra em novas opções e expansões de regras para aqueles que desejam criar ou aprimorar personagens que possuam algum tipo de conexão com o divino. Os Mestres podem utilizar esse livro como um recurso para inventar ou aperfeiçoar suas próprias criações.

PERSONAGENS DIVINOS

Um personagem divino é qualquer indivíduo para quem o culto a um poder maior — normalmente uma divindade, mas às vezes uma força ou filosofia mais abstrata — constitui uma parte importante da vida diária. Os personagens divinos nem sempre são clérigos ou druidas, embora seja difícil imaginar um clérigo que não considere o relacionamento divino importante. Por uma questão de brevidade, iremos nos referir a eles como “personagens divinos”, embora não sejam divinos ou imortais. São personagens com uma conexão essencial com as forças divinas. Se a aliança de seu personagem à sua deidade é relevante, ou se a magia divina é uma força poderosa em sua vida, o *Livro Completo do Divino* é o livro que você precisa.

Nem todo personagem de D&D deveria necessariamente trocar a taverna pela clausura. Existe muito espaço no jogo para personagens que veneram os deuses apenas da boca para fora, ou que orgulhosamente proclamam-se senhores de seu próprio destino. Mas fornecer ao personagem uma ligação a um conjunto de crenças e uma conexão com forças além do mundo mortal podem enriquecer a experiência do jogo, não importa sua raça ou classe. Nessas páginas você encontrará conexões

divinas para a superioridade marcial, furtividade, negociações — e até mesmo a magia divina. Quer o PJ seja um clérigo de fé imaculada, um sombrio assassino de aluguel, um paladino fervoroso ou um mago à procura de mistérios maiores, este livro contém alguma coisa de seu interesse.

O LIVRO COMPLETO DO DIVINO

Esse livro contém informações para jogadores e Mestres, apresentando novas e interessantes opções de personagens de acordo com as regras de combate de D&D. Os jogadores podem ler todo o seu conteúdo sem hesitar, e os Mestres podem empregar esse material para criar suas próprias surpresas sem qualquer necessidade de auxílio.

Os Devotos (Capítulo 1): Esse capítulo apresenta três novas classes de personagem: o xamã, um negociante espiritual, o versátil shugenja e o privilegiado, que demonstra um conhecimento instintivo da magia divina. Cada classe possui uma forte conexão com o poder divino, mas nenhuma delas conjura magias da mesma forma que um clérigo tradicional.

Classes de Prestígio (Capítulo 2): Esse Capítulo apresenta uma grande quantidade de classes de prestígio, todas centradas na magia divina ou em presentes dos deuses. Quer você esteja jogando com um clérigo, um druida, um guerreiro ou qualquer outra classe, provavelmente encontrará uma classe de prestígio de seu agrado.

Regras Adicionais (Capítulo 3): Esse capítulo inclui talentos novos e revisados, bem como um sistema variante que permite que a fé tenha uma participação direta nas habilidades de seu personagem.

Itens Mágicos (Capítulo 4): Apresentamos um novo tipo de item mágico, a relíquia, que é ativada pela ligação do personagem ao divino.

Divindades (Capítulo 5): Esse capítulo mostra como os personagens que cultuam as divindades do panteão básico de D&D se comportam — das preces que entoam às missões que recebem. Também incluímos dezenas de novas divindades da campanha *Living Greyhawk*, para aqueles que procuram por mais variedade nos reinos divinos.

O Mundo Divino (Capítulo 6): Esse capítulo discute a vida após a morte das almas no contexto de um jogo de D&D e expõe os diferentes papéis das igrejas numa campanha.

Domínios e Magias (Capítulo 7): Da espionagem sutil de *visão seqüencial* ao poder destrutivo de *avalanche obediente*, novas magias para druidas, clérigos, rangers e paladinos constituem a maior parte desse capítulo. Algumas magias também podem ser utilizadas por bardos, magos e feiticeiros. Além disso, há 21 novos domínios para clérigos, do *Sonho à Libertação*.



Ilustração de W. Reynolds

FONTES

Esse livro inclui material de outras fontes, incluindo a revista importada *Dragon* e obras anteriores como *Defensores da Fé* e *Crenças e Panteões*. Muito desse material foi selecionado e revisado com base nos comentários de jogadores e Mestres de D&D de todas as partes do mundo. Esperamos que você goste das mudanças que realizamos nas classes de prestígio, nos talentos e em outros elementos do jogo, assim como o enorme volume de material completamente novo que encontrará nessas páginas.

No entanto, lembre-se que DUNGEONS & DRAGONS é o *seu* jogo. Se você estava jogando com uma determinada classe de prestígio ou talento que foi revisado, esperamos que você compreenda porque fizemos as alterações - mas não é *preciso* jogar com o material revisado se você não quiser. O Mestre, como sempre, deve ter a palavra final sobre o que incluir ou não em seu jogo, e se você já vinha com uma versão mais antiga de algo que consta nesse livro e está se divertindo com isso, não se preocupe com as mudanças. Acreditamos que tudo o que fizemos foi para melhor, mas afinal de contas, é o seu jogo.

Ilustração de Scott Rollier

Seja a magia do clérigo, a forma selvagem do druida ou a *espada sagrada* do paladino, a magia divina sempre se relaciona à devoção. Caso o seu personagem de D&D se dedique a uma autoridade ou causa maior — normalmente, mas nem sempre, um deus — é possível extrair certo poder dessa ligação. Isso geralmente acarreta um preço: ao aceitar a força da magia divina, ele concorda em respeitar um conjunto de princípios. Ele limitará seu comportamento voluntariamente em troca dessa faculdade.

Entretanto, esses limites muitas vezes enriquecem a experiência da interpretação. Um personagem com uma conexão com o divino não é apenas uma coleção de estatísticas de combate vagando sem propósito entre encontros com monstros. Desde o início da primeira aventura, ele se devota a algo maior, obedece a padrões de conduta (sejam codificados ou não) e pode até mesmo adotar maneirismos e padrões de fala que demonstram essa aliança.

Embora a magia divina seja relacionada à crença, trata-se de acreditar no valor de uma divindade, não apenas em sua mera existência. Numa típica campanha de D&D, poucos PdMs refutarão a existência dos deuses. É difícil negar a existência de Tiamat, por exemplo, quando a magia *viagem planar* pode transportar o cético até seu palácio na primeira camada dos Nove Infernos. Acreditar na existência de uma divindade não é o suficiente para conquistar poderes divinos: o personagem deve crer que vale a pena segui-la, e dedicar-se a essa crença.

POR QUE SERVIR?

Os motivos que levam um personagem a servir uma autoridade divina variam dramaticamente, mesmo dentro da mesma fé ou filosofia. Os jogadores de personagens divinos precisam decidir o que motiva o seu comportamento, pois isso incutirá mais profundidade às suas interações com os demais.

Fé Verdadeira: Você acredita que a causa de sua religião é a verdadeira. Nenhuma outra divindade, filosofia ou estilo de vida são tão “certos”. O nível dessa crença pode variar de uma certeza contida ao puro fanatismo, dependendo da personalidade do indivíduo e da natureza de sua fé. Os recém-convertidos costumam se enquadrar nessa categoria, assim como os guerreiros sagrados, como paladinos e clérigos.

Tradição: Em muitas culturas, especialmente nas sociedades inumanas, as pessoas praticam a religião por costume. Individualmente, os fiéis podem não concordar com todos os preceitos da igreja, e até mesmo violar seus mandamentos quando percebem que escaparão impunes. Os tradicionalistas desfrutam dos benefícios de sua religião — feriados, cerimônias grandiosas ou certas formas de pensar — mas freqüentemente não respeitam os limites que ela deveria impor às suas vidas diárias. Mesmo assim, ainda se consideram devotos à sua fé e

nunca pensam seriamente em abrir mão de suas práticas religiosas.

Poder: A devoção à causa lhe confere poder, seja físico, mundano, político ou espiritual. Essa motivação é comum entre os líderes, que percebem que aceitar a fé pode lhes ajudar a ascender ao (e a manter o) direito de soberania. Um desejo de poder não precisa andar de mãos dadas com um comportamento hipócrita: um clérigo pode considerar sua devoção sincera e leal à divindade como uma compensação perfeitamente adequada aos benefícios que ela lhe concede.

Hipocrisia: Alguns indivíduos professam, ou mesmo demonstram devoção (seja por hábito ou com a intenção de obter lucro), mas sabem perfeitamente que não são sinceros. Seus pensamentos íntimos e seu comportamento revelam que suas palavras piedosas são vazias.

E SERVIR QUEM?

Uma divindade não é apenas um nome que se escreve na planilha do personagem. Se a conexão com o divino não afetar seu comportamento, você estará perdendo algumas das possibilidades que a magia divina pode oferecer. Possuir habilidades ou magias derivadas do poder divino significa que o personagem serve — ou pelo menos mantém uma aliança com — alguma coisa. Mas ao quê ele serve fica a critério do jogador e D&D lhe permite várias escolhas.

Servir a uma Divindade: Essa é a escolha mais comum na maioria das campanhas de D&D. Os personagens que servem a uma divindade geralmente possuem uma tendência idêntica ou similar, e procuram trabalhar em favor da causa divina no mundo. Um seguidor de Obad-Hai, por exemplo, provavelmente será Neutro e protegerá as matas sempre que possível. Os clérigos e outros conjuradores divinos recebem suas magias orando à divindade, que então lhes concede uma parcela de poder divino.

Servir a um Panteão: Os personagens que servem a um panteão adoram várias deidades, pedindo a cada uma que interceda nos assuntos que dizem respeito aos seus interesses (ou aspectos). Por exemplo, um clérigo que cultue um panteão baseado nos deuses gregos pediria a magia *recuo acelerado* para Hermes, uma visão oracular para Atena, e o poder de expulsar os mortos-vivos a Hades. Os clérigos que decidem servir a um panteão podem escolher os seus domínios entre todos aqueles oferecidos pelas divindades do panteão (exceto os deuses aberrantes: divindades cuja adoração é execrada pelos clérigos do panteão em uníssono). O clérigo só poderá escolher um domínio de tendência quando sua própria tendência for correspondente. A tendência do clérigo deve ser igual à de um dos deuses do panteão (exceto os deuses aberrantes).

Servir a um Princípio Abstrato: Não é preciso servir a uma divindade para se tornar um clérigo. Basta simplesmente escolher dois domínios que lhe agradem e agir em prol da causa de alguma filosofia congruente (um clérigo só poderá escolher um domínio de tendência quando sua própria tendência for correspondente). Essa pode ser uma boa escolha se o jogador gostaria de selecionar dois domínios que não são oferecidos por nenhuma divindade, como Fogo e Enganação no jogo básico de D&D. Isso proporciona um grau maior de liberdade para conceber seu personagem; a pergunta "qual filosofia ou sistema de crenças consideraria o fogo e as

trapaças importantes?" pode ser respondida de várias maneiras interessantes. Mas seu personagem não terá os ganhos de interpretação e as conexões automáticas com PdMs que um clérigo de Fharlanghn, por exemplo, dispõe.

Servir à Natureza: A ideia de um personagem que apenas se preocupa com a causa da natureza é semelhante à noção de alguém que serve a um princípio abstrato. É particularmente fácil imaginar druidas e rangers que veneram a natureza em si como um conceito e ignoram a adoração uma divindade específica da natureza. Novamente, isso libera o personagem para formular sua própria filosofia, mas não inclui a história de fundo que um adorador de Ehlonna, por exemplo, teria.

A resposta à pergunta "e servir a quem?" não está gravada em ferro ou é imutável, embora alterar o sistema de crenças do seu personagem possa trazer repercussões (especialmente no caso de paladinos e conjuradores divinos). Mas ao criar o seu personagem, reflita um pouco sobre essa questão. Sua resposta afetará não apenas a forma pela qual o seu personagem adquire o poder da magia divina, mas também o ajudará a encontrar um vasto depósito de recursos de interpretação, que o tornarão mais real.

CLASSES

As classes a seguir compartilham uma ligação com a magia divina, e podem suplementar ou substituir algumas das classes descritas no *Livro do Jogador*.

PRIVILEGIADO

O privilegiado segue a vereda do clérigo, mas consegue canalizar o poder divino com uma facilidade surpreendente. Ele é capaz de executar as mesmas tarefas que os demais conjuradores divinos, mas praticamente sem qualquer estudo; para ele, é um dom inato. Os estudiosos debatem se os privilegiados têm características hereditárias de criaturas extraplanares, resultantes de uniões sagradas ou profanas há muitos séculos e muitas gerações. Outros sugerem que um tipo especial de treinamento divino desperta essa habilidade, ou que os privilegiados simplesmente recebem seus dons dos deuses quando começam a trilhar o caminho do clérigo. De qualquer forma, os privilegiados conjuram suas magias naturalmente, utilizando a força de sua personalidade e um treinamento formal. Embora isso lhes proporcione habilidades divinas extraordinárias, que nenhuma pessoa comum poderia igualar, eles encaram esse dom como um chamado à ação em campo, e por isso são superados pelos seus colegas mais estudiosos em alguns aspectos.

Aventuras: Os privilegiados costumam ser solitários, vagando pela terra a serviço de suas divindades. Eles são aceitos por suas religiões, mas tratados como indivíduos incomuns, e muitas vezes incompreendidos. São emissários dos deuses e permanecem alheios à estrutura hierárquica da igreja — místicos respeitados que não precisam do apoio que costuma ser crucial para o sucesso de um sacerdote. Essa distinção angaria a consideração, mas também a inveja, de seus pares, os clérigos. Ainda que os privilegiados ocasionalmente sejam desrespeitados por sua aparente falta de disciplina, os fiéis devotos sabem que eles são mensageiros poderosos, e de certa forma manifestações vivas, de suas divindades.

fensiva e curandeiro de reserva do grupo. Ele tem habilidades razoáveis de combate, especialmente quando se concentra nos poderes que são capazes de auxiliá-lo nessa tarefa.

Informações de Jogo

Os privilegiados possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma determina a quantidade de magias disponíveis ao privilegiado a cada dia. A Sabedoria indica a dificuldade para se resistir a seus efeitos (veja Magias, adiante). Além de utilizar Carisma e Sabedoria na conjuração, um privilegiado também se beneficia de valores elevados de Destreza, Força e Constituição.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

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

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

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

TABELA 1-2: MAGIAS CONHECIDAS DO PRIVILEGIADO

Nível	Magias Conhecidas									
	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	6	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
6º	7	5	4	3	—	—	—	—	—	—
7º	7	6	4	3	—	—	—	—	—	—
8º	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
9º	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
10º	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
11º	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
12º	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
13º	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
14º	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
15º	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
16º	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
17º	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
18º	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
19º	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
20º	9	6	6	6	6	6	6	6	5	4

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O privilegiado sabe usar todas as armas simples, armaduras leves e médias, e todos os escudos (exceto escudo de corpo). Ele também sabe usar a arma predileta de sua divindade. Embora não saiba usar armaduras pesadas, elas não interferem com sua capacidade de conjuração.

Magias: Um privilegiado conjura magias divinas (o mesmo tipo de magia disponível aos clérigos), selecionadas a partir da lista de magias do clérigo. Ele é capaz de conjurar

suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um clérigo.

Para conjurar uma magia, um privilegiado 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 Sabedoria do privilegiado.

Semelhante aos demais conjuradores, um privilegiado somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-1: O Privilegiado. Suas magias adicionais são baseadas em um valor elevado de Carisma.

Ao contrário do clérigo, a seleção de magias do privilegiado é extremamente limitada. Um privilegiado de 1º nível conhece quatro magias de nível 0 e três magias de 1º nível, à escolha do jogador. A cada nível de privilegiado, ele recebe uma ou mais magias, conforme indicado na Tabela 1-2: Magias Conhecidas do Privilegiado. Diferente das magias diárias, a quantidade de magias conhecidas do privilegiado não é afetada pelo seu Carisma; os valores da Tabela 1-2 são fixos.

Quando alcançar o 4º nível, e a cada dois níveis subsequentes (6º, 8º e assim por diante), um privilegiado será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o privilegiado “perde” a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o privilegiado somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Diferente dos clérigos, um privilegiado 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.

Foco em Arma Divina: No 3º nível, o privilegiado adquire o talento Foco em Arma para a arma predileta de sua divindade. Se o personagem já possuir esse talento, pode escolher outro.

Resistência à energia (Ext): No 5º nível, o privilegiado escolhe um tipo de energia e recebe resistência 10 contra o elemento selecionado. No 10º nível e novamente no 15º, ele adquire resistência 10 contra outro tipo de energia à sua escolha.

Especialização em Arma Divina: No 12º nível, o privilegiado adquire o talento Especialização em Arma para a arma predileta de sua divindade. Se o personagem já possuir esse talento, pode escolher outro.

Asas (Ext): No 17º nível, o privilegiado adquire asas e torna-se capaz de voar com deslocamento de 18 m (capacidade de manobra boa). Um privilegiado Bom desenvolve asas emplumadas, e um personagem Mau terá asas de morcego. Um privilegiado que não seja Bom nem Mau pode escolher qualquer um dos tipos de asas.

Redução de Dano (Sob): Um privilegiado de 20º nível adquire Redução de Dano. O tipo de RD varia conforme a tendência do personagem: 10/prata (Leal) ou 10/ferro frio



(Caótico). Um privilegiado que não seja Leal nem Caótico pode escolher qualquer um dos tipos de Redução de Dano.

Conjunto Inicial para Privilegiado Humano

Armadura: Brunea (+4 CA, -4 de penalidade de armadura, 6 m de deslocamento, 15 kg).

Escudo grande de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura, 5 kg).

Armas: Maça Pesada (1d8, dec. ×2, 4 kg, uma mão, concussão).

Besta leve (1d8, dec. 19-20/×2, 24 metros, 2 kg, perfurante).

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

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Concentração	4	Con	—
Conhecimento (arcano)	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Identificar Magia	4	Int	—
Intimidar (oc)	2	Car	—
Observar (oc)	2	Sab	—
Ouvir (oc)	2	Sab	—
Sobrevivência (oc)	2	Sab	—

Talento: Magias em Combate.

Talento Adicional: Vitalidade.

Divindade: Pelor.

Magias Conhecidas: 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, luz; 1º — benção, comando, curar ferimentos leves.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Caixa com 10 virotes de besta. Símbolo sagrado de madeira (disco solar de Pelor). Lanterna coberta, 2,5 l de óleo.

Dinheiro: 2d4 PO.

SHUGENJA

O shugenja é uma classe inspirada na mitologia das culturas asiáticas, um conjurador divino que executa suas magias sintonizando-se às energias fundamentais ao seu redor e canalizando-as através de seu corpo para produzir efeitos mágicos. Como o samurai (descrito no *Livro Completo do Guerreiro*), os shugenja costumam ser membros da nobreza, embora não estejam tão vinculados à honra e ao código do *bushido* como suas contrapartes marciais.

Aventuras: Os shugenja costumam se aventurar para ampliar seu conhecimento místico e seu poder pessoal. Eles se sentem particularmente atraídos a investigar distúrbios na harmonia natural dos quatro elementos clássicos (terra, ar, fogo e água). Alguns shugenja dedicam suas vidas a manter o equilíbrio da magia no mundo, enquanto outros apenas cobiçam o poder que os elementos oferecem. Outros ainda mergulham nas profundezas da magia pelo próprio mistério desses efeitos, esperando um dia descobrir os segredos do vácuo, o "quinto elemento" que une todos os demais.

Características: Os shugenja são muito mais do que feiticeiros que cantam suas magias. Numa cultura de fantasia inspirada pelo Japão do mundo real, eles podem ser os alicerces da vida religiosa — sacerdotes que ensinam os ritua-

ais de piedade, veneram a memória de ancestrais que se foram há muito tempo e até registram a passagem do tempo. Eles estudam durante anos para aprender os elementos fundamentais de sua mágica, e são a classe mais culta de várias sociedades semi-asiáticas. As magias de um shugenja são escritas em *ofudas* (pergaminhos mundanos de oração) que eles levam consigo, e são utilizados como foco divino para conjurá-las.

Tendência: Embora muitos shugenja tentem seguir elevados padrões de honra e lealdade, e portanto adotem uma tendência Leal, nem todos obedecem esses ditames. Eles não possuem restrições de tendência.

Religião: Se utilizar um shugenja em seu jogo, provavelmente será necessário desenvolver uma cultura asiática com suas próprias tradições religiosas para representar sua terra natal — mesmo se os personagens da campanha estiverem a milhares de quilômetros dali, oriundos de uma terra distante que você não planeja visitar. Alguns shugenja exilados numa ambientação tradicional de D&D expressam afinidade por Boccob, Obad-Hai ou Wee Jas, enquanto outros enxergam paralelos entre o código do *bushido* e os ensinamentos de Heironeous.

História: Os shugenja costumam ser membros da nobreza. Eles aprendem suas técnicas mágicas em ordens religiosas vinculadas a cada clã ou região, como seus pares samurais. É possível inventar suas próprias ordens de shugenja, empregando os mesmos princípios que usaria para criar seus próprios domínios.

Raças: Tradicionalmente, os jogos de D&D com temas asiáticos descartam ou substituem as raças inumanas, e portanto a maioria dos shugenja é composta por humanos. É possível inventar raças asiáticas próprias, utilizar as que são descritas em *Aventuras Orientais* ou mesclar as culturas asiáticas com os elfos, anões e outras raças fantásticas tradicionais. Nesse caso, os anões e os gnomos teriam uma probabilidade um pouco maior de se tornarem shugenja, pois têm uma afinidade com a terra.

Outras Classes: Assim como um samurai, um shugenja se diferencia pela sua posição na nobreza e tende a enxergar com desdém os membros de outras classes. Apesar dessa visão da sociedade ser predominante, os shugenja não acreditam que a habilidade militar seja a maior expressão da honra; de fato, eles desprezam os samurais que resolvem qualquer desentendimento ou questão de honra com um duelo até a morte. Os shugenja não respeitam muito os membros de outras classes; no entanto, sabiamente compreendem, especialmente os aventureiros, que as diferentes classes possuem habilidades e perícias distintas, muitas vezes necessárias para o sucesso.

Função: Como são os principais conjuradores em suas culturas, a lista de magia dos shugenja abrange todo o espectro, desde as mais eficientes magias de combate até poderosas magias de cura, passando pela versatilidade das magias de utilidade geral. No entanto, eles são menos resistentes a um confronto do que seus congêneres, os clérigos, e assim como os feiticeiros, devem escolher suas magias de uma lista restrita.

Classes Orientais em Outros Cenários: Alguns Mestres permitem a escolha de classes como os shugenja e os samurais em ambientações sem cunho oriental. Nesses casos, o personagem provavelmente será um viajante de uma terra distante, treinado em sua terra natal. Os detalhes específicos dos

antecedentes do personagem devem ser discutidos entre o jogador e o Mestre.

Informações de Jogo

Os shugenja possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma determina a magia mais poderosa que um shugenja é capaz de conjurar, a quantidade de magias disponíveis a cada dia e a dificuldade para resistir às suas magias. Para conjurar uma magia, o shugenja deve ter uma pontuação em Carisma igual a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do shugenja. Um valor elevado de Destreza também é valioso (já que eles não usam armaduras ou tipos leves), pois concede um bônus na Classe de Armadura. Um valor razoável de Constituição fornece Pontos de Vida adicionais, um recurso precioso.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um shugenja (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int),

Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível:

$(4 + \text{modificador de Int}) \times 4$.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O shugenja sabe usar todas as armas simples e a espada curta (normalmente empunham uma espada curta obra-prima chamada *wakizashi*). Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Em sua cultura natal, é considerado inadequado que um shugenja use armadura, embora os indivíduos que sirvam ao exército ou viajem por terras estranhas dediquem algum tempo para aprender a utilizá-las corretamente. As penalidades para armaduras mais pesadas que um corselete de couro se aplicam às perícias Equilíbrio, Escalar, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Furtividade, Prestidigitação e Acrobacia. A penalidade é dobrada para Natação. A armadura não interfere com a conjuração de magias do personagem.

Magias: Um shugenja conjura magias divinas (o mesmo tipo de magia disponível aos clérigos e aos druidas), selecionadas a partir da lista de magias do shugenja (Capítulo 7).



Ilustração de S. Belléchin

TABELA 1-3: O SHUGENJA

Nível	Bônus Base				Especial	Magias Por Dia									
	de Ataque	Fort	Refl	Vont		0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Foco elemental, sentir elementos	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	—	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+6	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+6	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+7	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+7	+5	+5	+9	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+8	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+8	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+9	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+9	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+10	+6	+6	+12	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um mago ou clérigo (veja adiante).

Para aprender ou conjurar uma magia, um shugenja deve ter uma pontuação em Carisma igual 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 shugenja.

Semelhante aos demais conjuradores, um shugenja somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-3: O Shugenja. Suas magias adicionais são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a página 8 do *Livro do Jogador*).

A seleção de magias do shugenja é extremamente limitada. Um shugenja de 1º nível conhece quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível, à escolha do jogador, mais uma magia de nível 0 e uma de 1º nível determinadas por sua ordem. A cada nível de shugenja, ele recebe uma ou mais magias, conforme indicado na Tabela 1-4: Magias Conhecidas do Shugenja. Diferente das magias por dia, a quantidade de magias conhecidas do personagem não é afetada pelo seu Carisma; os valores da Tabela 1-4 são fixos. Uma magia de cada nível é determinada pela ordem à qual ele pertence; às vezes são magias normais da lista do shugenja, noutras são magias que não constam da lista. Essas magias estão indicadas na lista abaixo. Metade das magias conhecidas pelo shugenja deve ser do elemento de sua preferência, como mostra a Tabela 1-4.

Se desejar, um shugenja pode usar uma magia de nível superior para conjurar uma de nível inferior. Por exemplo, se um shugenja de 8º nível já usou todas as suas magias de 3º nível do dia, mas deseja conjurar mais uma, pode utilizar uma magia do 4º nível para fazê-lo. A magia ainda é considerada

um efeito do seu nível normal, e não do nível empregado para conjurá-la.

Quando alcançar o 4º nível, e a cada dois níveis subsequentes (6º, 8º e assim por diante), um shugenja será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o shugenja "perde" a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o shugenja somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 4º nível, um shugenja poderia substituir uma magia de nível 0 (dois níveis de magia inferiores ao nível máximo disponível ao personagem, que são as magias de 2º nível) por outra magia de nível 0. No 6º nível, ele poderia trocar uma única magia de nível 0 ou de 1º nível (pois terá acesso a magias de shugenja de 3º nível) por um efeito diferente do mesmo nível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível. Ele ainda deve respeitar seu foco elemental.

Os shugenja não possuem grimórios, embora escrevam suas magias em *ofudas*. Essas inscrições servem como foco divino e devem ser lidas como parte do processo de conjuração. Eles são capazes de utilizar o talento Escrever Pergaminho para criar pergaminhos mágicos que funcionam da mesma forma que os itens de um mago ou clérigo.

Ao conjurar magias com efeitos metamágicos, lembre-se que o shugenja não as preparou com antecedência, e está fazendo isso naquele momento. Portanto, eles precisam de mais tempo para conjurar os efeitos metamágicos que as magias comuns. Se o tempo de execução normal é 1 ação padrão, conjurar uma metamagia será uma ação de rodada completa para um shugenja. Para conjurar magias com tempo de execução maior, é preciso uma rodada completa adicional.

TABELA 1-4: MAGIAS CONHECIDAS DO SHUGENJA*

Nível	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	o+3+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	o+3+2	o+2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	o+3+3	o+2+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—	—
5º	o+4+3	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—
6º	o+4+3	o+2+2	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—
7º	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—	—
8º	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—
9º	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—
10º	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—
11º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—
12º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—
13º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—
14º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—
15º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—
16º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—
17º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	—
18º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	o+1+0
19º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+1+1
20º	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+2+1

* A cada nível a partir do 1º, o shugenja recebe uma magia da ordem. O "o" nessa lista representa essa magia. O número do meio é a quantidade de magias do elemento predileto do shugenja, e o último número é a quantidade adicional de magias conhecidas de qualquer elemento.

Os shugenja não conseguem usar o talento metamágico Acelerar Magia.

Foco Elemental: Todos os shugenja possuem um elemento predileto: ar, terra, fogo ou água. A escolha dessa especialização muita vezes é determinada pela ordem à qual ele pertence. Pelo menos a metade das magias que o shugenja conhece devem pertencer a esse elemento predileto, e a magia dita por sua ordem freqüentemente também será do mesmo elemento. Essa regra é demonstrada na Tabela 1-4, que indica quantas magias de cada nível devem pertencer ao elemento predileto do shugenja. No 1º nível, por exemplo, o shugenja Kitsu Mari deve conhecer pelo menos três magias de água de nível 0 — uma magia de água determinada por sua ordem e outras duas, além de duas magias de qualquer outro elemento. Ele também conhece uma magia de água de 1º nível da sua ordem, outra magia de água de 1º nível, e mais uma magia de 1º nível de qualquer elemento. Os shugenja recebem automaticamente os benefícios do talento Foco em Magia (+1 na CD para os testes de resistência) nas magias de seu elemento predileto, não importa a escola do efeito.

O custo pela especialização é que o shugenja não pode aprender as magias associadas a outro elemento, ditado pelo elemento predileto, conforme descrito abaixo.

Ar: As magias do ar são sutis, envolvendo viagens, intuição, influência, adivinhação e ilusão. A Terra é o elemento proibido para os shugenja do ar. A Ordem do Olho Que Tudo Vê e a Ordem do Zéfiro da Primavera se especializam em magias do ar.

Terra: As magias da terra envolvem resistência e determinação, saúde e crescimento, e a força do corpo. O Ar é o elemento proibido para os shugenja da terra. A Ordem do Crisol Inescrutável e a Ordem da Escultura Perfeita se especializam em magias da terra.

Fogo: As magias do fogo são destrutivas e espalhafatosas, mas também se relacionam com a inteligência, a inspiração e a criatividade. A Água é o elemento proibido para os shugenja do fogo. A Ordem da Chama Voraz se especializa em magias do fogo.

Água: As magias da água envolvem transformação, purificação, cura e amizade. O Fogo é o elemento proibido para os shugenja da água. A Ordem do Descampado Inacessível e a Ordem da Chuva Suave se especializam em magias da água.

Os shugenja da Ordem do Mistério Inefável podem se especializar em qualquer um dos quatro elementos. O Mistério Inefável também treina shugenja especializados no quinto elemento, o vácuo (consulte a classe de prestígio discípulo do vácuo no Capítulo 2).

Sentir Elementos (SM): Uma das primeiras “magias” que um shugenja aprende é um efeito mágico tão primário que se torna uma habilidade similar à magia: a capacidade de sentir os elementos. Como uma ação de rodada completa, o shugenja pode identificar todas as fontes de um determinado elemento (ar, terra, fogo ou água) num raio de 3 m. O shugenja descobre o tamanho dos objetos, mas não sua localização exata ou sua verdadeira natureza.

Concentrando-se por mais tempo, ele é capaz de estender sua percepção mística ou conseguir mais informações sobre os elementos que detectou. Cada rodada adicional que o

shugenja passar se concentrando permite que ele acrescente 1,5 m ao seu raio de percepção, até o máximo de 1,5 m por nível de classe. Assim, no 4º nível, Kitsu Mari pode sentir os elementos com alcance máximo de 9 m, concentrando-se durante 5 rodadas completas. Por outro lado, ele pode se concentrar em uma fonte do elemento por rodada, realizando um teste de Identificar Magia para obter mais informações sobre aquele alvo. A quantidade de informação obtida depende do resultado do teste:

Resultado do Teste	Informação Obtida
20 ou mais	Localização geral do item (em qual quadrado ele está, ou seu limite mais próximo, caso seja maior que um quadrado de 1,5 m de lado)
25 ou mais	Se o item é natural ou o efeito de uma magia (em seguida, um teste normal de Identificar Magia com CD 20 + o nível da magia pode determinar a natureza do efeito mágico)
30 ou mais	Se o item é uma criatura ou objeto
35 ou mais	A natureza exata do item (por exemplo, se uma criatura é um efreeti ou um elemental do fogo, se um objeto é de ouro ou de pedra, se o ar pode ser respirado ou não)

Nas rodadas subsequentes, o shugenja pode repetir o teste de Identificar Magia para o mesmo item, deslocar sua atenção para outro, ou ampliar o alcance de seus sentidos.

Um shugenja de 1º nível é capaz de usar essa habilidade três vezes por dia. Cada cinco níveis de classe lhe fornecem uma utilização adicional (quatro vezes no 5º nível, cinco vezes no 10º nível, e assim por diante). Como diversas magias de adivinhação, a habilidade de sentir elementos do shugenja é bloqueada por 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha fina de chumbo, ou 1 m de madeira ou terra.

Por exemplo, Kitsu Mari entra em um aposento e se concentra para sentir água (embora ele seja um shugenja da água, ele poderia sentir qualquer outro elemento, incluindo fogo, com a mesma facilidade). Ele reconhece a existência de todas as fontes de água num raio de 3 m. Há uma bacia com água sobre o criado-mudo, e uma pessoa está escondida atrás da porta (seres vivos geralmente são compostos de todos os quatro elementos) segurando um frasco de veneno. Kitsu Mari descobre três fontes de água a 3 m de si: uma Média, uma Pequena e uma Minúscula. Voltando sua atenção à fonte Média e concentrando-se por uma rodada, ele realiza um teste de Identificar Magia e obtém 31 como resultado. Ele fica sabendo que a fonte Média é uma criatura, que ela é natural, e onde ela está. Se o assassino atrás da porta ainda não o atacou, ele acaba de descobrir que há uma criatura oculta na sala... mas provavelmente, já é tarde demais.

Conjunto Inicial para Shugenja Humano

Armadura: Nenhuma (9 m de deslocamento).

Armas: Espada curta (1d6, dec. 19–20/×2, 1 kg, leve, perfurante).

Besta leve (1d8, dec. 19–20/×2, 24 metros, 2 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 5 + modificador de Inteligência.

Perícia	Gradação	Habilidade	Armadura
Concentração	4	Con	—
Conhecimento (arcano)	4	Int	—
Conhecimento (religião)	4	Int	—
Cura	4	Sab	—
Diplomacia	4	Car	—
Identificar Magia	4	Int	—
Observar (oc)	2	Sab	—
Procurar (oc)	2	Int	—

Talento: Fortitude Maior.

Talento Adicional: Prontidão.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Três tochas. 10 virotes de besta. Ofuda.

Dinheiro: 1d4 PO.

XAMÃ ESPIRITUAL

Mestre do mundo dos espíritos, o xamã espiritual segue uma tradição divina diferente do clérigo e do druida. Seu mundo é repleto de espíritos poderosos e atuantes, alguns dispostos a ajudar e outros com intenções malignas. Negociando com esses espíritos, o xamã espiritual obtém poder sobre o mundo natural e magias divinas poderosas, usadas para auxiliar seus companheiros ou destruir seus inimigos.

Aventuras: Os xamãs espirituais existem como mediadores entre o mundo dos humanos e o dos espíritos, e asseguram que os humanos (assim como os anões, elfos, orcs e demais raças humanoides, obviamente) respeitem os espíritos de acordo com os costumes e as tradições. Os xamãs se aventuram em favor das causas dos espíritos que cultuam. Os que veneram espíritos industriais procuram auxiliar indivíduos dignos da proteção daquela entidade. Já os que adoram espíritos sombrios e vingativos promovem o caos e o sofrimento para o júbilo de seus guias. Através de suas ações, os xamãs espirituais demonstram o poder de seus patronos e adquirem prestígio e status no mundo espiritual.

Características: Os xamãs espirituais podem conjurar magias divinas de forma muito semelhante aos druidas, embora recebam esse poder de espíritos poderosos da natureza. Suas magias, assim como as dos druidas, são orientadas para a natureza e os animais. Além das magias, eles também adquirem um repertório considerável de poderes espirituais à medida que progredem na classe.

Tendência: Devido à indiferença dos espíritos, os xamãs espirituais costumam demonstrar certa frieza. Ao contrário dos druidas, são mais tribais que solitários, e se envolvem com os assuntos de seus semelhantes. A maioria dos xamãs espirituais é Neutra em pelo menos um aspecto de sua tendência, mas não é incomum encontrar indivíduos que se envolveram tanto com os assuntos dos vivos que perderam seu distanciamento das preocupações humanas.

Religião: Um xamã espiritual cultua mais a essência da religião do que a sua prática. Ele recebe seus poderes mágicos dos espíritos que habitam todas as coisas, vivas ou mortas, animadas ou inanimadas. Eles combinam o culto aos ancestrais com o culto à natureza e aos animais. O típico representante dessa classe, assim como o druida, possui uma espiritualidade

mística de união transcendente com a natureza, em vez de devoção a uma entidade divina. No entanto, alguns xamãs espirituais honram as divindades da natureza, como Obad-Hai (deus da natureza) e Ehlonna (deusa das matas).

História: Os xamãs espirituais sempre são educados por outros xamãs. Quando o xamã de uma tribo sente que é chegada a hora, ele escolhe um sucessor em potencial entre as crianças da tribo. Levando o jovem para sua casa, ele passa anos ensinando o aprendiz sobre o mundo natural e reino dos espíritos. Normalmente, quando o novo xamã espiritual está pronto, o mais velho o envia para vagar pelo mundo durante algum tempo, para adquirir a sabedoria e a experiência necessárias para tornar-se o xamã da tribo quando retornar. Às vezes, um jovem impaciente com o excesso de cautela de seu mestre, parte por conta própria em busca do conhecimento que acredita que seu mestre lhe está negando.

Raças: Os halflings, os humanos e os meio-orcs são as raças que mais frequentemente originam as culturas tribais onde florescem os xamãs. Embora raros grupos de anões, elfos ou gnomos bárbaros adotem um costume xamânico em vez de clerical ou druídico, essas comunidades são, na melhor das hipóteses, incomuns.

Outras Classes: Os xamãs espirituais percebem um mundo que nenhuma outra classe compreende. Portanto, consideram seu dever aconselhar seus aliados e protegê-los da ira dos espíritos. Os xamãs espirituais respeitam os druidas e vivem bem com eles, mas sentem que os clérigos não respeitam devidamente o mundo espiritual, e muitas vezes estabelecem rivalidades intensas e duradouras com os sacerdotes que encontram.

Função: O xamã espiritual é um combatente corporal medíocre, mas é capaz de conjurar uma magia após outra durante um confronto. Nenhum outro personagem consegue equiparar sua habilidade de estudar uma situação de combate e personalizar seu repertório de magias ofensivas, defensivas ou de propósito especial. Assim como o druida, ele pode servir como o curandeiro do grupo, mas funciona melhor em ambientes onde não precisa dedicar muitas magias para cura e pode maximizar as opções ofensivas e que auxiliam seus companheiros em um confronto.

Informações de Jogo

Os xamãs espirituais possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Sabedoria determina a magia mais poderosa que um xamã espiritual é capaz de conjurar e a dificuldade para resistir às suas magias. O Carisma indica sua quantidade de magias disponíveis a cada dia (consulte Magias, adiante). Assim como o druida, o xamã espiritual se beneficia de valores elevados de Constituição e Destreza, pois inicia sua carreira com treinamento para usar somente armaduras leves.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um xamã espiritual (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (local) (Int),

Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4 do Livro do Jogador para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível:

(4 + modificador de Int) × 4.

Pontos de Perícia a cada nível subsequente:

4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O xamã espiritual sabe usar a clava, a adaga, os dardos, a machadinha, a azagaia, a lança longa, o bordão, a lança curta, a lança, a funda, o arco curto, o machado de arremesso, e os escudos e armaduras leves. Essas são as armas mais comumente usadas pelas sociedades tribais onde é possível encontrá-las.

Magias: Um xamã espiritual conjura magias divinas, selecionadas a partir da lista de magias do druida. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que tiver recuperado, da mesma forma que um bardo ou feiticeiro pode conjurar qualquer magia conhecida sem prepará-la com antecedência.

Para buscar ou conjurar uma magia, o xamã espiritual deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 10 para magias de nível 0, Sab 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 xamã espiritual.

Semelhante aos demais conjuradores, um xamã espiritual somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-5: O Xamã Espiritual. Suas magias adicionais são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela

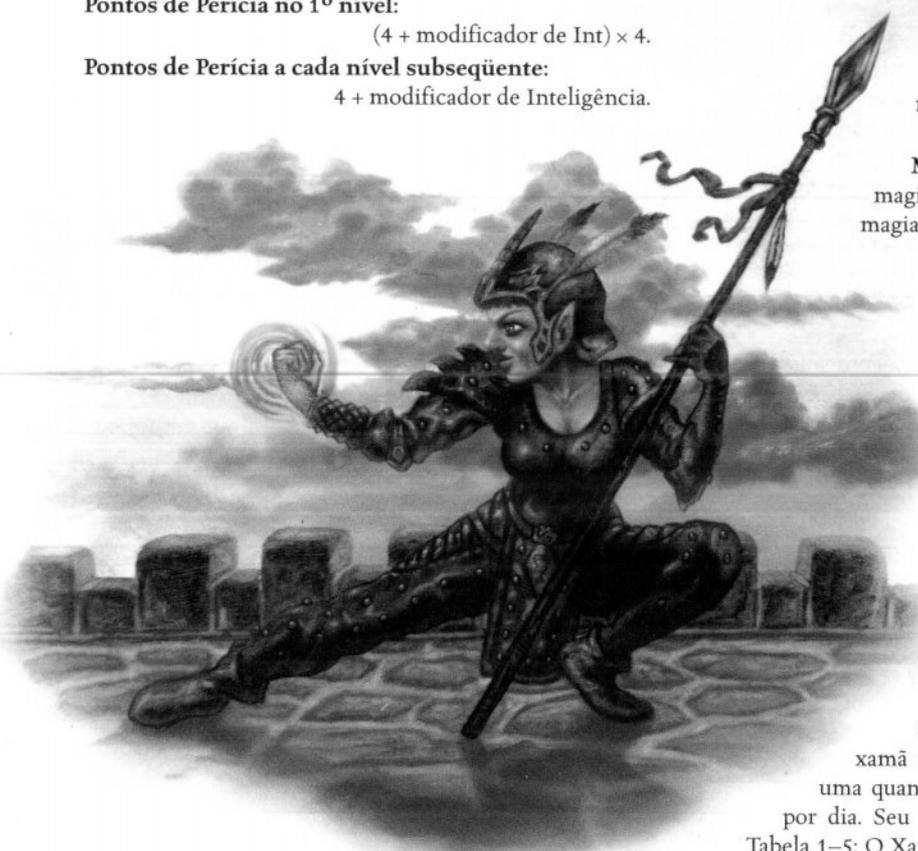


TABELA 1-5: O XAMÃ ESPIRITUAL

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias Por Dia											
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º		
1º	+0	+2	+0	+2	Guia espiritual, empatia com a natureza	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	Disciplinar espíritos	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Detectar espíritos	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	Benção dos espíritos	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	Seguir o guia	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5	Guerreiro fantasma	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5	Proteção dos espíritos	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Forma de espírito 1/dia	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Magia do guia	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Religar espírito	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Exorcismo	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma de espírito 2/dia	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Enfraquecer espíritos	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Viagem espiritual	6	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Predileto dos espíritos	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma de espírito 3/dia, espírito que anda	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	—

1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais, na página 8 do Livro do Jogador).

Assim como um feiticeiro, a seleção de magias do xamã espiritual é extremamente limitada. No entanto, ele é capaz de modificar diariamente seu repertório de magias. Quando um xamã espiritual medita para recuperar suas magias diárias (veja adiante), envia seu guia para negociar com os espíritos e buscar o conhecimento das magias específicas que ele pretende usar naquele dia. Ele pode conjurar qualquer magia obtida dessa forma quando quiser, desde que não tenha exaurido sua quantidade de magias do nível apropriado. Por exemplo, um xamã espiritual de 3º nível pode buscar três magias de nível 0, duas de 1º nível e uma de 2º. Ele pode conjurar cinco magias de nível 0, quatro de 1º nível e duas de 2º ao longo do dia. Ele pode conjurar a mesma magia de nível 0 cinco vezes, ou uma magia duas vezes e outra três vezes, ou qualquer combinação que totalize 5 magias de nível 0.

Se um xamã espiritual possuir algum talento metamágico, ele é capaz de aplicá-lo ao buscar suas magias diárias. Por exemplo, um xamã poderia buscar a magia *coluna de chamãs potencializada* utilizando uma magia de 6º nível. A qualquer momento em que utilizar *coluna de chamãs* no dia seguinte, ele deverá gastar uma magia de 6º nível, e o efeito será sempre potencializado. O xamã poderia usar uma magia de 4º nível e uma de 6º para buscar *coluna de chamãs* e *coluna de chamãs potencializada* se desejar ambos os efeitos disponíveis naquele dia. O xamã espiritual não pode alterar suas magias com talentos metamágicos instantaneamente, como fazem os demais conjuradores espontâneos. Por outro lado, ao empregar os talentos metamágicos, o tempo de execução não aumenta, como ocorre com os feiticeiros.

Cada xamã espiritual deve escolher um período do dia durante e gastar 1 hora em meditação silenciosa para recuperar suas magias diárias e negociar com os espíritos para obter as magias específicas que deseja.

Guia Espiritual: Todos os xamãs espirituais possuem um guia espiritual, uma personificação do mundo dos espíritos. Em certo sentido, o xamã e seu guia espiritual são um único ser, sabendo, vendo e experimentando as mesmas coisas. Ao

contrário de um familiar, o guia espiritual não é uma entidade separada do xamã. Ele é o único capaz de ver ou interagir com seu guia, que existe apenas no interior de sua mente e de sua alma.

O guia espiritual do xamã lhe confere uma percepção maior dos seus arredores e concede o talento Prontidão. O guia espiritual também fornece habilidades adicionais no 5º e no 10º níveis (consulte Seguir o Guia e Magia do Guia, adiante).

Guia Espiritual	Características
Abutre	Vigilância, morte
Águia	Percepção, iluminação
Alce	Orgulho, poder, majestade
Aranha	Interconexões, industriiosidade
Búfalo	Abundância, sorte
Coelho	Superar o medo, segurança
Coiote	Humor, astúcia
Coruja	Sabedoria, noite
Corvo	Inteligência, engenhosidade
Doninha	Curiosidade
Escorpião	Defesa, autoproteção
Falcão	Percepção, verdade
Garça	Equilíbrio, majestade
Lagarto	Furtividade
Lobo	Lealdade, independência
Lontra	Alegria, bom humor
Puma	Equilíbrio, liderança
Raposa	Inteligência, discricção
Serpente	Poder, força vital, potência
Tartaruga	Amor, proteção
Texugo	Disciplina, tenacidade
Urso	Força, resistência

A forma exata do guia espiritual é escolhida pelo xamã no 1º nível, geralmente de acordo com as qualidades que ele representa, conforme a tabela acima. A forma exata de um guia espiritual é mera preferência pessoal, e não confere vantagens ou desvantagens especiais.

Empatia com a Natureza (Ext): Guiado pela sua compreensão dos espíritos dos animais, o xamã espiritual é capaz de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (ou um monstro do tipo animal). Essa habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa (consulte o Capítulo 4: Perícias do Livro do Jogador). O xamã espiritual faz um teste especial com 1d20 + nível de xamã espiritual + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos.

Para usar a empatia com a natureza, o xamã espiritual e o animal devem ser capazes de estudar um ao outro — ou seja, estarem num raio de 9 metros entre si e em condições normais de iluminação. Normalmente, influenciar um animal dessa forma exige 1 minuto; no entanto, semelhante a influenciar PdMs, a tarefa pode exigir mais ou menos tempo.

Um xamã espiritual também pode usar essa habilidade para influenciar bestas mágicas.

Disciplinar Espíritos (Sob): A partir do 2º nível, o xamã consegue utilizar a energia divina concedida por seus patronos no mundo espiritual para infligir dano a espíritos hostis (consulte a caixa de texto O Que É um Espírito?).

TABELA 1-6: MAGIAS RECUPERADAS DIÁRIAS DO XAMÃ ESPIRITUAL

Nível	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5º	3	3	1	1	—	—	—	—	—	—
6º	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—
7º	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—
8º	3	3	2	2	1	—	—	—	—	—
9º	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
10º	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—
11º	3	3	3	3	2	1	1	—	—	—
12º	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—
13º	3	3	3	3	3	2	1	1	—	—
14º	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—
15º	3	3	3	3	3	3	2	1	1	—
16º	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—
17º	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1
18º	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1
19º	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20º	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Disciplinar espíritos é uma ação padrão que inflige 1d6 pontos de dano por nível de classe a todos os espíritos num raio de 9 m do xamã. Os espíritos afetados devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de xamã + modificador de Car) para reduzir o dano à metade.

Ao utilizar essa habilidade contra criaturas incorpóreas, o xamã espiritual não precisa considerar a chance de falha normal de 50% — o efeito atinge os espíritos automaticamente. Um xamã espiritual consegue utilizar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Detectar Espíritos (SM): O guia espiritual do xamã é capaz de perceber os espíritos nas imediações. Sempre que desejar, o personagem é capaz de utilizar *detectar espíritos* sem limite diário. A habilidade funciona exatamente como *detectar mortos-vivos*, mas afeta as criaturas que são consideradas espíritos.

Benção dos Espíritos (SM): A partir do 4º nível, o xamã espiritual pode realizar um ritual especial para receber uma benção. O xamã entra num estado meditativo em que viaja ao mundo espiritual. A execução do ritual demora 10 minutos; o xamã espiritual somente afeta a si mesmo com essa habilidade, e é incapaz de executar o ritual para outra pessoa. A benção funciona exatamente como *proteção contra o mal*, mas fornece proteção contra espíritos e permanece ativa até ser dissipada ou desativada. Nesse caso, o xamã pode recriá-la usando mais 10 minutos de meditação.

Seguir o Guia (Sob): No 5º nível, o guia espiritual do xamã o ajuda a manter o controle sobre sua mente. Caso o personagem seja afetado por uma magia ou efeito de encantamento e fracasse no teste de resistência, poderá realizar um novo teste na rodada subsequente, com a mesma CD. Ele terá uma única chance adicional para obter sucesso no teste de resistência.

Guerreiro Fantasma (Sob): A partir do 6º nível, o xamã espiritual confere a habilidade toque espectral (consulte Descrição das Habilidades Especiais de Armas Mágicas no *Livro do Mestre*) para qualquer arma que empunhar e enquanto ela permanecer em suas mãos. Ele também se torna resistente aos ataques de toque das criaturas incorpóreas, e considera sua Classe de Armadura normal (em vez da Classe de Armadura de toque) contra qualquer ataque desferido por uma criatura incorpórea.

Proteção dos Espíritos (SM): A partir do 7º nível, uma vez por dia, o xamã espiritual pode executar um ritual para proteger a si mesmo e a seus companheiros contra espíritos hostis. A execução do ritual demora 1 minuto. A proteção permanece

ativa durante 10 minutos por nível, e nos demais aspectos funciona como um *círculo mágico contra o mal*, mas afeta somente espíritos.

Forma de Espírito (Sob): No 9º nível, o xamã espiritual aprende a se transformar temporariamente em um espírito. Uma vez por dia, como uma ação padrão, ele pode se tornar incorpóreo durante 1 minuto.

Enquanto estiver incorpóreo, o xamã espiritual adquire todas as vantagens do subtipo incorpóreo (consulte o Glossário do *Livro dos Monstros*), incluindo imunidade a todas as formas de ataque mundanos, 50% de chance de ignorar o dano de qualquer fonte corpórea e a habilidade de penetrar ou atravessar objetos sólidos. O xamã espiritual perde qualquer bônus natural ou de armadura na CA, mas recebe um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma (no mínimo +1).

Ele não tem um valor de Força contra criaturas ou objetos corpóreos, e não pode atacá-los fisicamente, mas adquire a habilidade de desferir um ataque de toque corpo a corpo (acrescente o modificador de Destreza do personagem à jogada de ataque) que inflige 1d6 pontos de dano contra alvos corpóreos. Esse efeito é considerado uma arma mágica para superar a Redução de Dano.

A partir do 15º nível, o xamã pode utilizar sua forma de espírito duas vezes por dia. No 20º nível, ele pode acionar essa habilidade três vezes por dia.

Magia do Guia (Sob): A partir do 10º nível, como uma ação livre, um xamã pode transferir a tarefa de se concentrar em uma magia ou habilidade similar a magia que seja mantida através de concentração para seu guia espiritual. O xamã pode agir normalmente enquanto seu guia se concentra na magia. O guia só pode se concentrar em uma magia simultaneamente. Caso seja necessário para manter o efeito, o guia espiritual realiza os testes de Concentração no lugar do xamã, utilizando o modificador de Concentração normal do personagem. Um guia espiritual não precisa realizar testes de Concentração quando o xamã sofre dano. O espírito não está presente no local para que alguém o interrompa ou interaja com ele.

Religar Espírito (SM): No 11º nível, um xamã espiritual adquire a habilidade de invocar o espírito de uma criatura morta antes que ele possa deixar totalmente o corpo. Uma vez por semana, ele consegue religar um espírito ao seu corpo, restaurando a vida de um indivíduo que tenha acabado de falecer. A habilidade deve ser empregada 1 rodada ou menos após a morte da vítima, e funciona como *reviver os*

O QUE É UM ESPÍRITO?

Diversas habilidades do xamã espiritual afetam espíritos. Para essas habilidades, um "espírito" inclui qualquer uma das criaturas abaixo:

- Todos os mortos-vivos incorpóreos
- Todas as fadas
- Todos os elementais
- Criaturas em forma astral ou com corpos astrais (mas não as criaturas presentes fisicamente no Plano Astral)

- Todas as criaturas com o subtipo espírito (consulte *Aventuras Orientais*)
- Povo-espírito e telthor (consulte o suplemento de *Forgotten Realms Oriente Inacessível*)
- Espíritos criados por magias como *visão onírica* ou *espírito de madeira* (consulte o Capítulo 7).

De acordo com a visão de mundo do xamã espiritual, os elementais e as fadas são simplesmente espíritos da natureza, e os mortos-vivos incorpóreos são os espíritos dos mortos.

mortos, mas a criatura não perde níveis, Constituição ou as magias preparadas. A criatura revive com -1 Ponto de Vida (mas estável).

Exorcismo (Sob): A partir do 13º nível, como uma ação de rodada completa, o xamã espiritual é capaz de expulsar uma criatura ou espírito do corpo que esteja possuindo (por exemplo, um fantasma com a habilidade Possessão). Para exorcizar uma criatura, o personagem realiza um teste de nível (acrescentando seu modificador de Carisma, se houver) com CD 10 + DVs da criatura + modificador de Carisma do monstro. Se o resultado obtido igualar ou superar a CD, o xamã consegue expulsar a criatura do hospedeiro, gerando os resultados normais de acordo com o método de possessão. Um espírito exorcizado dessa forma não pode possuir a mesma vítima durante 24 horas.

Enfraquecer Espíritos (Sob): No 16º nível e superiores, um xamã espiritual pode destruir as defesas de um espírito em vez de infligir dano com sua habilidade disciplinar espíritos. Um espírito enfraquecido perde sua Resistência à Magia e qualquer Redução de Dano que possa ser ignorada por armas mágicas, de prata, de ferro frio ou com tendência (mas não a Redução de Dano ignorada por armas de adamantite ou que não possa ser ignorada). Além disso, um espírito incorpóreo perde sua imunidade a ataques mundanos, sua chance de 50% de ignorar qualquer dano de origem corpórea e a capacidade de penetrar ou atravessar objetos.

Para enfraquecer um espírito, o xamã utiliza sua habilidade disciplinar espíritos, mas escolhe infligir um dano inferior em troca de enfraquecer o espírito durante um curto período. A cada 3d6 pontos de dano descartados pelo xamã, o espírito afetado será enfraquecido durante 1 rodada. Por exemplo, um xamã de 16º nível que estiver disciplinando duas aparições tórridas inflige 1d6 pontos de dano em cada uma, mas poderia optar por infligir 7d6 pontos de dano e enfraquecê-las durante 3 rodadas. Os espíritos que obtiverem sucesso no teste de resistência de Vontade contra o dano de disciplinar espíritos não serão afetados pelo enfraquecimento (mas ainda sofrem metade do dano).

Viagem Espiritual (SM): Um xamã espiritual sabe como ingressar fisicamente no mundo espiritual a partir do 17º nível. Essa habilidade funciona como a magia *andar nas sombras*, mas o xamã espiritual só consegue transportar seu corpo e equipamentos. Ele não precisa estar em uma área de sombras para empregar a habilidade, e viaja através do Plano dos Espíritos, e não do Plano das Sombras. Um xamã espiritual pode utilizar essa habilidade uma vez por dia.

Predileto dos Espíritos (SM): No 19º nível, o xamã espiritual aprende como executar um ritual especial que o protege da morte. A execução do ritual exige 8 horas, e o xamã espiritual

deve negociar parte de sua força vital, gastando 1.000 pontos de experiência. O efeito do ritual permanece ativo até ser desativado ou descarregado.

Enquanto estiver sob a proteção desse ritual, o xamã espiritual recebe instantaneamente o benefício da magia *cura completa* (com nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe) caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida ou menos ou quando o valor de qualquer uma de suas habilidades for reduzido a 0. O xamã recebe os efeitos da magia imediatamente, mesmo que seja reduzido a -10 Pontos de Vida ou menos pelo ataque de um inimigo, e portanto é capaz de sobreviver a um golpe que poderia matá-lo. A proteção do ritual é descarregada após sua ativação, e o xamã espiritual deve executá-lo novamente para empregar essa habilidade em outra ocasião.

Espírito que Anda (Ext): No 20º nível, o xamã espiritual torna-se uno com o mundo dos espíritos. Ele passa a ser tratado como uma fada para os propósitos de magias e efeitos mágicos. Além disso, ele adquire Redução de Dano 5/ferro frio.

Conjunto Inicial para Xamã Espiritual Humano

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

Escudo pesado de madeira (+2 CA, -2 de penalidade de armadura, 5 kg).

Armas: Machadinha (1d6, dec. ×3, 1,5 kg, uma mão, cortante).

Arco curto (1d6, dec. ×3, 18 metros, 1 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha uma quantidade de graduações de perícias igual a 5 + modificador de Inteligência.

Perícia	Graduação	Habilidade	Armadura
Cavalgar	4	Des	—
Concentração	4	Con	—
Diplomacia	4	Car	—
Identificar Magia	4	Int	—
Natação	4	For	-6
Observar	4	Sab	—
Ouvir	4	Sab	—
Sobrevivência	4	Sab	—

Talento: Vitalidade.

Talento Adicional: Magias em Combate.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Vinte flechas, três tochas.

Dinheiro: 1d4 PO.

Ilustração de Scott Roller



Todas as classes de prestígio nesse capítulo compartilham um vínculo com o divino. Quase todas são provenientes de conjuradores divinos, mas algumas recebem seus poderes declarando uma divindade específica como seu patrono, enquanto outras desenvolvem poderes especiais através de sua conexão com o divino. Essas classes de prestígio não são apenas para clérigos e druidas — embora os conjuradores divinos qualifiquem-se para várias delas — mas também para qualquer personagem que cultue um deus ou possua outra forma de acessar o poder divino.

ESCOLHENDO UMA CLASSE DE PRESTÍGIO

Quer você esteja procurando algo para um PJ já existente ou criando um PdM, analise os pré-requisitos e os benefícios de cada classe de prestígio antes de selecionar uma delas. Algumas exigem o culto a uma divindade específica, determinada capacidade de conjuração divina ou outras habilidades especializadas.

Embora todas essas classes de prestígio compartilhem uma ligação com o divino, nos demais aspectos são bastante diferentes entre si. A Tabela 2-1, na página seguinte, fornece algumas sugestões para começar uma análise das classes. Os termos utilizados nessa tabela são definidos abaixo.

Heróis/Vilões: Os membros desses grupos se definem inicialmente por suas tendências e sua visão de mundo, e depois por suas habilidades. Seus pontos fortes refletem amplamente suas opções de tendência e sua interpretação enfatiza a atitude acima de tudo. A designação herói/vilão não significa que esses personagens serão sempre os mocinhos ou bandidos em sua campanha. É fácil imaginar um fanático da chama negra como um herói relutante ou um desertor à procura de redenção. Da mesma forma, um inquisidor da igreja pode ser um obstáculo para os PJs de boa índole, apesar de sua tendência compatível.

Domínios Adicionais: Essas classes de prestígio oferecem um ou mais domínios além dos dois que os clérigos escolhem no 1º nível. Os domínios adicionais funcionam de acordo com a descrição da próxima seção.

Conjuradores Talentosos: As classes de prestígio dessa lista são boas escolhas para conjuradores que desejam que seu progresso em direção aos níveis mais altos da magia não seja desacelerado.

Conjuradores Razoáveis: Essas classes de prestígio não adquirem magias novas e melhores com tanta rapidez, mas possuem outras habilidades que compensam seu progresso mais lento.

Lista Própria: As classes de prestígio dessa lista possuem suas próprias progressões e listas de magias.

Conjuradores Arcanos: Essas classes de prestígio são particularmente benéficas para conjuradores arcanos, concedendo-lhes algum poder divino e mantendo sua habilidade com a magia arcana.

Voltadas ao Combate: Essas classes de prestígio são especialmente habilidosas no combate com armas, sejam naturais ou manufaturadas.

Sorradeiras: Essas classes de prestígio se especializam em não serem notadas entre os inimigos.

DOMÍNIOS ADICIONAIS

Várias classes de prestígio descritas nesse capítulo permitem que seus integrantes escolham domínios adicionais, que por sua vez lhes oferecem mais um poder concedido e mais opções de magias de domínio. Algumas vezes o domínio é especificado, noutras o personagem pode escolher entre todas as opções disponíveis para sua divindade (ou qualquer domínio, caso não venere um deus específico).

Quando um personagem sem níveis de clérigo escolhe uma classe de prestígio que fornece um domínio adicional, ele adquire o domínio normalmente. Ele será capaz de usar o poder concedido sem penalidades. Caso prepare magias como um druida, paladino ou ranger, ele conseguirá preparar as magias da lista do domínio em substituição a uma de suas magias diárias de mesmo nível, limitado a uma magia de domínio por nível. Caso utilize um grimório como um mago, ele precisará encontrar ou comprar um pergaminho e transcrever a magia para seu próprio livro, pagando o custo normal. Se a magia de domínio é um efeito exclusivamente divino, o mago tem permissão para inscrevê-la em seu grimório da mesma forma. Então, ele será capaz de preparar uma magia de domínio de cada nível por dia. Se o personagem é um conjurador espontâneo, como um feiticeiro ou privilegiado, ele pode selecionar uma magia de domínio e adicioná-la ao seu repertório de magias conhecidas em qualquer momento em que aprenderia uma nova magia conhecida. Um feiticeiro não é capaz de exceder seu limite normal de magias conhecidas dessa forma. Depois de aprender a magia de domínio, o feiticeiro poderá conjurá-la normalmente. A menos que a classe de prestígio especifique o contrário, essas magias são consideradas magias arcanas quando conjuradas por conjuradores arcanos.

Por exemplo, se Joan, uma paladina de 14º nível, adquirir um nível na classe de prestígio inquisidor da igreja, ela receberá o poder concedido do domínio Inquisição (que confere +4 de bônus em todos os testes de dissipar) e terá a capacidade de conjuração de um paladino de 15º nível (uma vez que essa classe de prestígio permite adicionar um nível efetivo a qualquer classe de conjurador existente do personagem). Portanto, ao escolher suas magias durante sua oração matutina, poderia selecionar *detectar o caos* como uma de suas magias de 1º nível e *detectar pensamentos* como uma de suas magias de 3º nível. *Zona da verdade* e *discernir mentiras* já pertencem à sua lista no mesmo nível ou em níveis inferiores, portanto o domínio não afeta suas opções de magias de 2º ou 4º nível.

Se Delliva, uma clériga de 8º nível, adquirir a classe de prestígio contemplativo, ela recebe acesso ao domínio da Glória; a qualquer momento, ela poderá escolher as magias desse domínio como suas magias de domínio diárias, ou optar pelos outros dois domínios que escolheu no 1º nível de clériga. O poder concedido pelo domínio lhe permite expulsar mortos-vivos com +2 de bônus no teste de expulsão e +1d6 na jogada de dano. No entanto, a quantidade de magias por dia dessa personagem não aumenta, e equivale ao total de um clérigo de 9º nível.

Finalmente, se Kharid, um feiticeiro de 10º nível, adquirir um nível na classe de prestígio oráculo divino, também receberá o poder concedido do domínio Oráculo, permitindo-lhe conjurar magias de adivinhação com +2 níveis efetivos de conjurador. Ele teria a capacidade de conjuração de um feiticeiro de 11º nível. Sempre que adquirir uma nova magia conhecida de um nível apropriado, poderá escolher a magia de domínio daquele nível. Ele não recebe magias conhecidas adicionais ou magias diárias adicionais.

ADAPTANDO AS CLASSES DE PRESTÍGIO

Muitas dessas classes de prestígio, como o servo radiante de Pelor, são específicas para os devotos de uma divindade. Embora tenham sido baseadas em divindades específicas, é fácil adaptá-las para campanhas que utilizem diferentes deuses ou organizações. O servo radiante, por exemplo, seria igualmente adequado para qualquer divindade com o aspecto sol. Sempre que for apropriado, as classes de prestígio

TABELA 2-1: CLASSES DE PRESTÍGIO DIVINAS

Grupo	Classes de Prestígio
Heróis	Inquisidor da igreja, perseguidor consagrado, evangelista, libertador sagrado, hospitalário, servo radiante de Pelor, serviçal do arco-íris, exorcista sagrado, peregrino da Ilha das Brumas, lâmina reluzente de Heironeous
Vilões	Fanático da chama negra, corruptor, entropomante, evangelista, sacerdote ur
Domínios Adicionais	Inquisidor da igreja, contemplativo, oráculo divino, geomante, servo radiante de Pelor, serviçal do arco-íris, peregrino da Ilha das Brumas, devoto da guerra
Conjuradores Talentosos	Inquisidor da igreja, contemplativo, oráculo divino, geomante, servo radiante de Pelor, exorcista sagrado
Conjuradores Razoáveis	Entropomante, hospitalário, serviçal do arco-íris, punho sagrado, servo radiante de Pelor, lâmina reluzente de Heironeous, discípulo do vácuo, devoto da guerra
Lista Própria	Corruptor, perseguidor consagrado, cruzado divino, libertador sagrado, templário piedoso, saqueador de templos de Olidammara, sacerdote ur
Conjuradores Arcanos	Oráculo divino, geomante, serviçal do arco-íris, discípulo do vácuo
Voltadas ao Combate	Perseguidor consagrado, cruzado divino, libertador sagrado, hospitalário, templário piedoso, punho sagrado, lâmina reluzente de Heironeous, devoto da guerra
Sorradeiras	Fanático da chama negra, peregrino da Ilha das Brumas, saqueador de templos de Olidammara

incluirão uma seção de “adaptação”, que fornece orientações para personalizar a classe e encaixá-la em sua campanha.

Quando houver dúvidas, aproxime o máximo possível a classe de prestígio à ambientação empregada. Eliminamos deliberadamente alguns aspectos específicos do cenário nessas classes, para que elas possam ser aplicadas a diversas campanhas. No entanto, as melhores classes de prestígio são aquelas que se integram ao restante do mundo da campanha, portanto relacione-as a divindades, organizações e locais específicos sempre que possível.

CONTEMPLATIVO

Para qualquer adorador, não importa a divindade, os momentos de alegria mais intensa são aqueles em que a presença de seu deus é uma força tangível, real, canalizando lampejos de poder através de seu corpo e enlevando a sua alma. Para muitos, a sensação dessa experiência exerce uma atração tão poderosa que eles dedicam suas existências a buscá-la, na esperança de atingir uma intimidade maior com seu deus através de uma vida de contemplação. Esses seguidores dedicados purificam suas almas, tornando-as dignas de um contato mais próximo com o divino, através de horas de meditação e preces. Embora alguns contemplativos se afastem do mundo e vivam em refúgios particulares, outros continuam a se aventurar, pois acreditam que a verdadeira intimidade com seus deuses é obtida por meio da manifestação da vontade divina no mundo. Em troca, suas mentes, corpos e almas são purificados, aperfeiçoados e, finalmente, conduzidos à união definitiva com seu deus.

Em vez de venerar uma divindade, alguns contemplativos esforçam-se para se adequar a outro princípio abstrato, como uma tendência. Suas missões não são menos sagradas que a busca dos contemplativos que adoram os deuses, e seus métodos são essencialmente idênticos. Muitos desses indivíduos são filósofos itinerantes que ensinam suas doutrinas em escolas ou praças públicas, enquanto viajam de uma cidade a outra, na esperança de trazer iluminação ao povo.

Os contemplativos do Mestre podem ser eremitas reclusos, líderes da igreja ou campeões apaixonados de sua divindade. Talvez esses personagens tenham algo que o grupo de aventureiros precise — uma relíquia sagrada, conhecimento místico ou simplesmente uma magia inacessível aos clérigos do vilarejo.

Adaptação: A noção do poder adquirido através da meditação e da oração é fundamental para essa classe de prestígio.

Talvez apenas determinadas divindades recompensem seus seguidores dessa forma, ou talvez somente os clérigos que não cultuam uma divindade sejam capazes de se tornar contemplativos, pois não estão limitados pelos ditames específicos de uma crença. Finalmente, o tom dessa classe e a habilidade Domínio Adicional a tornam uma boa escolha caso o Mestre deseje uma classe de prestígio que represente a mudança do culto de uma divindade para outra.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

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

Perícias: 13 graduações em Conhecimento (religião).

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: O personagem deve ter mantido um contato direto com sua divindade ou um servo enviado por ela, ou com seres superiores que incorporem os princípios mais elevados de uma tendência (um solar, por exemplo).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um contemplativo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Conjuração: Um contemplativo que já era capaz de lançar magias divinas nunca abandona seu treinamento mágico e adquire acesso a magias mais poderosas conforme prossegue em sua devoção. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.). Essencialmente, o personagem soma

TABELA 2-2: O CONTEMPLATIVO

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Domínio adicional, saúde divina	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Mente escorregadia	+1 nível de classe divina anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Integridade divina	+1 nível de classe divina anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Corpo divino	+1 nível de classe divina anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Domínio adicional	+1 nível de classe divina anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Alma divina	+1 nível de classe divina anterior
8º	+4	+2	+2	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Corpo eterno	+1 nível de classe divina anterior
10º	+5	+3	+3	+7	União mística	+1 nível de classe divina anterior

seus níveis de contemplativo aos níveis de conjurador divino anterior e então determina suas magias diárias, magias conhecidas e seu nível de conjurador efetivo. Por exemplo, Teresa, uma clériga de 11º nível, adquire um nível de contemplativo, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 12º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de clérigo, tornando-se uma clériga 12/contemplativa 1º, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 13º nível.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um contemplativo, 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.

Se o personagem não era capaz de lançar magias divinas anteriormente, ele adquire a habilidade de fazê-lo exatamente como um clérigo de sua divindade. A partir do 1º nível de contemplativo, sua progressão de magias será idêntica à do clérigo.

Domínio Adicional: Quando seleciona a classe de contemplativo, e novamente no 6º nível, o personagem adquire acesso a um domínio adicional à sua escolha. É possível selecionar qualquer domínio disponível para sua divindade ou tendência. O personagem recebe o poder concedido do domínio escolhido e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Saúde Divina (Ext): Um contemplativo é imune a todas as doenças, inclusive de origem mágica, como podridão da múmia e licantropia.

Mente Escorregadia (Ext): No 2º nível, o contemplativo adquire a habilidade de ignorar os efeitos mágicos capazes de controlá-lo ou forçá-lo a executar uma ação. Quando o personagem é afetado por um encantamento (e fracassa no teste de resistência), poderá tentar anular o efeito novamente uma rodada depois. O contemplativo terá somente uma única oportunidade adicional para realizar essa jogada.

Integridade Divina (Sob): Ao atingir o 3º nível, o contemplativo poderá curar seus próprios ferimentos; esse efeito se acumula com qualquer habilidade similar do perso-

nagem. Ele é capaz de recuperar uma quantidade de pontos de vida por dia equivalente a 4 x seu nível na classe de prestígio, e pode dividir o efeito em várias utilizações diárias.

Corpo Divino (Sob): A partir do 5º nível, o contemplativo se torna imune a qualquer tipo de veneno.

Alma Divina (Sob): No 7º nível, o contemplativo adquire Resistência à Magia equivalente ao seu nível de classe + 15. Para conseguir afetar o contemplativo com uma magia, um conjurador precisa igualar ou superar a resistência à magia do personagem num teste de conjurador — 1d20 + nível do conjurador.

Corpo Eterno (Ext): Depois de atingir o 9º nível, o contemplativo não sofrerá mais penalidades devido à idade e não poderá ser envelhecido magicamente (qualquer penalidade existente permanece).

O personagem continuará acumulando seus bônus em função do envelhecimento e morrerá de velhice quando chegar a hora.

União Mística (Sob): Ao atingir o 10º nível, o contemplativo se tornará uma criatura mágica. A partir de então, ele será tratado como um extra-planar (nativo) em vez de um humanoíde. Além disso, o contemplativo adquire Redução de Dano 10/mágico.

EXEMPLO DE CONTEMPLATIVO

Serena Gemaluz Hedow:

Gnoma clériga de Garl Glittergold 10/contemplativa 3; ND 13; humanoíde (Pequeno); 10d8+20 mais 3d6+6 DV; 87 PV; Inic. -1; Desl. 4,5 m; CA 22, toque 11, surpresa 22; Atq Base +9; Agr +3; Atq corpo a corpo: *machado de batalha do toque espectral* +1 +9 (dano: 1d6, dec. x3) ou *azagaia dos relâmpagos* (dano: 5d6 de eletricidade; Reflexos CD 14 para reduzir à metade); Atq Ttl corpo a corpo: *machado de batalha do toque espectral* +1 +9/+4 (dano: 1d6, dec. x3) ou *azagaia dos relâmpagos* (dano: 5d6 de eletricidade; Reflexos CD 14 para reduzir à metade); AE habilidades similares a magia, magias, expulsar mortos-vivos 9/dia (+4, 2d6+12, 10º); QE integridade divina, características de gnomo, visão na penumbra, mente escorregadia; Tend. NB; TR Fort +10*, Ref +5*, Von +14*; For 8, Des 8, Com 14, Int 13, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +18, Conhecimento (religião) +14, Cura +10, Diplomacia +8, Identificar Magia +5, Ofícios (alquimia) +6, Ouvir +5; Expulsão Adicional, Foco em Arma (*machado de batalha*), Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Usar Arma Comum (*machado de batalha*).



Serena Gemaluz Hedow,
uma contemplativa

Saúde Divina (Ext): Serena é imune a todas as doenças, inclusive de origem mágica, como a podridão da múmia e a licantropia.

Integridade Divina (Sob): Serena pode curar seus próprios ferimentos. Ela é capaz de recuperar até 12 Pontos de Vida por dia, e pode dividir esse efeito em várias utilizações diárias.

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

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

Mente Escorregadia (Ext): Serena tem a habilidade de ignorar efeitos mágicos capazes de controlá-la ou obrigá-la a executar uma ação. Quando ela for afetada por um encantamento (e fracassar no teste de resistência), poderá tentar anular o efeito novamente uma rodada depois. Ela terá somente uma única oportunidade adicional para realizar essa jogada.

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

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/7/6/6/4/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *consertar*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magias*, *luz*, *orientação*; 1º — *auxílio divino*, *benção*, *comando*, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *proteção contra o mal*, *santuário**; 2º — *arma espiritual* (machado de batalha), *imobilizar pessoa*, *proteger outro**, *remover paralisia*, *sabedoria da coruja*, *tendência em arma*, *vigor do urso*; 3º — *luz cegante*, *oração*, *proteção contra energia*, *purgar invisibilidade*, *roupa encantada*, *vôo**; 4º — *andar no ar*, *destruição sagrada**, *discernir mentiras*, *movimentação livre*, *neutralizar venenos*, *restauração*; 5º — *arma do rompimento*, *cancelar encantamento*, *resistência à magia**, *visão da verdade*; 6º — *barreira de lâminas**, *dissipar magia maior*, *destruir mortos-vivos*; 7º — *palavra sagrada*, *teletransporte maior**.

* Magias de Domínio e Domínios: Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), Proteção (escudo de proteção fornece +10 de bônus no próximo teste de resistência, 1/dia), Viagem (*movimentação livre*

durante 13 rodadas/dia; Sobrevivência como perícia de classe).

Equipamento: *Loriga segmentada da camuflagem +3*, *broquel da deflexão de flechas +1*, *machado de batalha do toque espectral +1*, *3 azagaias do relâmpago*, *anel de proteção +1*, *adaga* (obra-prima), *pergaminho de penitência*, *pergaminho de comunhão*, *pergaminho de coluna de chamas*, *bracelete de ouro e platina* (570 PO).

CORRUPTOR

Quando um druida se volta contra a natureza, a terra o abandona. Alguns ex-druidas se conformam com a mudança e outros tentam restaurar o elo. Alguns, entretanto, aceitam seu desligamento da natureza e tornam-se forças destrutivas. Esses, denominados corruptores, causam desolação por onde passam.

Um corruptor adquire sua habilidade de conjuração aniquilando a vida da terra. Um rastro de desmatamento sempre assinala seu caminho nas áreas selvagens.

A grande maioria dos corruptores é composta de nômades solitários em busca constante de áreas verdejantes para destruir. Alguns são amargos; outros apreciam a devastação que causam. Entretanto, quase todos são loucos e sozinhos. O que mais perturba um corruptor é a certeza de que a natureza sempre ri por último: para obter suas magias, eles devem procurar as florestas mais ricas, mesmo que seja apenas para destruí-las. Assim, mesmo tendo se rebelado contra a natureza, eles sempre devem retornar a ela.

Apenas os ex-druidas humanos parecem ser atraídos de forma significativa para o caminho dos corruptores. Dizem as lendas que alguns druidas elfos também se voltaram para a destruição ao longo dos milênios — uma perspectiva assustadora, dada a quantidade de terra que eles poderiam destruir durante suas longas vidas.

Adaptação: Em muitos aspectos, o corruptor está para o druida assim como o algoz para o paladino. Embora o mais provável é que eles sejam solitários, também é possível desenvolver um culto secreto de corruptores dedicados a arruinar a ecologia mundial.

TABELA 2-3: O CORRUPTOR

Nível	Bônus Base					Magias Por Dia									
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+2	+0	+2	<i>Desmatamento</i>	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	<i>Fogo devastador</i> , <i>sustento</i>	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	<i>Forma selvagem de mortos-vivos 1/dia</i>	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	<i>Falar com animais mortos, forma selvagem de mortos-vivos 2/dia</i>	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	<i>Toque da praga 1/dia, forma selvagem de mortos-vivos (Grande)</i>	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5	<i>Criar animais mortos-vivos, forma selvagem de mortos-vivos 3/dia</i>	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5	<i>Toque da praga 2/dia</i>	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—
8º	+6	+6	+2	+6	<i>Desvincular, forma selvagem de mortos-vivos 4/dia</i>	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9º	+6	+6	+3	+6	<i>Toque da praga 3/dia, forma selvagem de mortos-vivos (Enorme)</i>	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10º	+7	+7	+3	+7	<i>Peste, forma selvagem de mortos-vivos 5/dia</i>	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

Dado de Vida: d8

PRÉ-REQUISITOS

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Bônus Base de Ataque: +4.

Especial: O personagem deve ser um ex-druida, anteriormente capaz de conjurar magias de 3º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um corruptor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magias (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (qualquer) (Int), Ouvir (Sab), Profissão (herborista) (Sab), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

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

Magias Diárias: Como são ex-druidas, os corruptores perdem a capacidade de conjurar as magias de druida. Entretanto, adquirem acesso a magias novas e mais destrutivas. A cada nível como corruptor, o personagem recebe magias diárias de acordo com a Tabela 2-3. Ele deve escolher suas magias da lista do corruptor, descrita a seguir. O nível de conjurador do corruptor equivale ao seu nível na classe de prestígio mais seu nível como druida.

Para conjurar uma magia, o corruptor deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia, portanto um Corruptor com Sabedoria 10 ou menos não consegue conjurar magias. Suas magias adicionais são baseadas em Sabedoria, e a Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra elas equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando o corruptor adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 2º nível no 2º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais com base na sua Sabedoria para as magias daquele nível. A lista de magias do corruptor é descrita abaixo. Ele tem acesso a qualquer magia da lista e pode escolher livremente qual delas preparar, assim como um druida. O corruptor prepara e conjura magias exatamente como um druida (embora ele não possa conjurar magias de invocação espontaneamente).

O corruptor obtém suas magias diárias através do *desmatamento* (veja adiante). Se passar mais de 24 horas sem destruir uma área florestal, não poderá conjurar magias até cumprir esse requisito.

O foco divino padrão para qualquer magia conjurada por um corruptor é um ramo ressecado de azevinho ou visco. Quaisquer componentes materiais para as magias de um personagem desta classe devem estar mortos há pelo menos um dia antes de serem usados.

Desmatamento (SM): Uma vez por dia, o corruptor pode matar toda a vida vegetal que não possua consciência num raio de 6 m por nível na classe de prestígio, como uma ação de rodada completa. Se uma planta potencialmente afetada estiver sob o controle de outro personagem (como o *carvalho vivo* de um druida ou o lar de uma dríade), o controlador deve realizar um teste de resistência de

Fortitude (CD 10 + nível de corruptor + bônus de Sabedoria) para mantê-la viva. As plantas atingidas cessam imediatamente a fotossíntese, a fixação da raiz e todos os demais métodos de sustento. Como flores recém-colhidas, mantêm o viço durante várias horas, mas depois de um dia, tornam-se escuras e murchas. Com exceção das plantas salvas por um controlador, nada cresce numa área desmatada até que a magia *santificar* seja conjurada no local e que ele seja semeado novamente.



Calista, uma corruptora

O *desmatamento* permite que o corruptor tenha acesso ao seu limite diário de magias. Esta habilidade funciona em qualquer terreno, mas desflorestar um deserto arenoso, uma banquisa de gelo ou outro ambiente com vegetação esparsa não gera poder suficiente para que o personagem lance magias.

Fogo Devastador (Sob): A partir do 2º nível, como uma ação padrão, o corruptor pode liberar uma rajada tórrida de fogo. Esse efeito inflige 5d6 pontos de dano a todas as criaturas num raio de 3 m (Reflexos para reduzir o dano à metade; CD para o teste de resistência 10 + nível do corruptor + modificador de Sab) e incendeia os objetos inflamáveis que atingir. Os corruptores adoram iniciar queimadas e frequentemente empregam essa habilidade para isso.

Sustento (Ext): No 2º nível, o corruptor não precisa mais de água ou comida para sobreviver.

Forma Selvagem de Mortos-Vivos (SM): No 3º nível, o corruptor readquire uma versão da habilidade *forma selvagem*. A *forma selvagem de mortos-vivos* funciona como a habilidade do druida, mas o corruptor acrescenta o modelo esqueleto à forma animal que adota. Suas estatísticas se alteram da seguinte forma:

- O tipo muda para morto-vivo.
- O bônus de armadura natural é +0 (animal Miúdo), +1 (Pequeno), +2 (Médio ou Grande) ou +3 (Enorme).
- +2 de Destreza, valor nulo de Constituição.
- Imunidade ao frio.
- Redução de Dano 5/concussão.

O corruptor obtém uma ativação diária adicional da habilidade a cada dois níveis subsequentes na classe de prestígio. Além disso, adquire a habilidade de assumir a forma de um esqueleto animal Grande no 5º nível, um esqueleto incorpóreo (consulte Imaterialidade no Capítulo 3 do Livro do Mestre) no 7º nível, e um esqueleto Enorme no 9º nível.

Falar com Animais Mortos (SM): A partir do 4º nível, o corruptor pode conversar com os animais mortos. Esta habilidade funciona como a magia *falar com os mortos* conjurada por um clérigo de nível equivalente à soma dos níveis de druida e de corruptor do personagem, mas afeta somente cadáveres de animais e pode ser utilizada uma vez por dia.

Toque da Praga (Sob): No 5º nível e superior, o corruptor pode produzir um efeito similar a magia *toque da praga* uma vez por dia. Ele recebe uma ativação diária adicional dessa habilidade a cada dois níveis de corruptor.

Criar Animais Mortos-Vivos (SM): Esta habilidade, adquirida no 6º nível, funciona como a magia *criar mortos-vivos menores*, mas afeta somente cadáveres de animais, não exige componentes materiais e pode ser usada uma vez por dia.

Desvincular (SM): A partir do 8º nível, uma vez por dia, o corruptor pode neutralizar temporariamente o elo entre um animal ou uma besta mágica (que seja um companheiro animal, familiar, ou montaria) e seu mestre. A criatura alvo deve estar num raio de 12 m do mestre e do corruptor. Se o mestre não obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de corruptor + modificador de Sabedoria), o vínculo é extinto, como se o serviçal tivesse morrido, embora isso não implique em perda de pontos de experiência no caso de um familiar. As criaturas naturalmente hostis atacarão seus mestres, mas não serão afetadas de qualquer outra forma. O elo retorna após 5 rodadas x nível de corruptor, restaurando todos os benefícios originais. Como alternativa, o mestre pode obter novamente os serviços do animal através dos métodos normais de aquisição.

Peste (Sob): No 10º nível e superior, o corruptor pode espalhar doenças sobre uma grande área. Essa habilidade funciona como o toque da praga, mas nenhuma jogada de ataque é necessária e todos os alvos que o corruptor selecionar num raio de 6 m serão afetados. A peste pode ser utilizada uma vez por dia.

LISTA DE MAGIAS DO CORRUPTOR

Os corruptores escolhem suas magias da seguinte lista:

Nível 0 — brilho, detectar magia, detectar venenos, ler magias, som fantasma, infligir ferimentos mínimos, toque da fadiga.

1º Nível — amaldiçoar água, decomposição*, desespero, detectar mortos-vivos, infligir ferimentos leves, invisibilidade contra animais, maldição menor, mãos flamejantes, raio do enfraquecimento, suportar elementos.

2º Nível — armadilha de fogo, criar chamas, drenar força vital, escuridão, esfera flamejante, esfriar metal, esquentar metal, infligir ferimentos moderados, resistência a elementos, toque macabro, torcer madeira.

3º Nível — dissipar magia, enfraquecer plantas, envenenamento, escuridão profunda, infligir ferimentos graves, névoa fétida, praga, profanar, proteção contra elementos, toque vampírico.

4º Nível — abatimento*, coluna de chamas, conspurcar, criar mortos-vivos menores, cúpula de proteção contra vegetais, infligir ferimentos críticos, lama em pedra, malogro, muralha de fogo, pedra em lama, proteção contra a morte, repelir insetos, toque enferrujante.

5º Nível — criar mortos-vivos, cúpula de proteção contra a vida, ondas da fadiga, proibição, repelir madeira, toque da praga*.

6º Nível — círculo da morte, dedo da morte, dissipar magia maior, doença plena, névoa ácida, sementes de fogo.

7º Nível — controlar mortos-vivos, controlar o clima, miasma*, repelir metal ou pedra, repulsão, tempestade de fogo, terremoto.

8º Nível — evaporação, homens vegetais, limpar a mente, ondas da exaustão.

9º Nível — antipatia, implosão, nuvem incendiária, sexto sentido, tempestade da vingança.

*Novas magias detalhadas no Capítulo 7 deste livro.

EXEMPLO DE CORRUPTOR

Calista: Humana druida 5/ranger 1/corruptora 2; ND 8; humanóide (Médio); 5d8+10 mais 1d8+2 mais 2d8+4 DV; 58 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 19, toque 12, surpresa 18; Atq Base +5; Agr +7; Atq corpo a corpo: *foice longa* +1 +9 (dano: 2d4+4, dec. x4); Atq Ttl corpo a corpo: *foice longa* +1 +9 (dano: 2d4+4, dec. x4); AE fogo devastador, desmatamento, inimigo predileto animais +2; QE sustento, empatia com a natureza +0; Tend. NM; TR Fort +11, Ref +6, Von +10; For 14, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 17, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Conhecimento (natureza) +11, Observar +16, Ouvir +16, Sobrevivência +14; Foco em Arma (*foice longa*), Prontidão, Rastrear^B, Reflexos Rápidos, Vitalidade.

Fogo Devastador (Sob): Como uma ação padrão, Calista pode infligir 5d6 pontos de dano a todas as criaturas num raio de 3 m (Reflexos CD 15 para reduzir o dano à metade).

Desmatamento (SM): Uma vez por dia, Calista pode matar toda a vida vegetal que não possua consciência num raio de 6 m, como uma ação de rodada completa. Se uma planta potencialmente afetada estiver sob o controle de outro personagem, este poderá resistir ao efeito com um teste de resistência de Fortitude (CD 15).

Inimigo Predileto (Ext): Calista recebe +2 de bônus em seus testes de Blefar, Ouvir Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando utilizar essas perícias contra animais. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano contra animais.

Sustento (Ext): Calista não precisa de comida ou água para sobreviver.

Magias de Corruptor Preparadas (5/4/1; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — detectar magia (2), detectar venenos, infligir ferimentos mínimos (2); 1° — decomposição, mãos flamejantes, raio do enfraquecimento (2); 2° — esfera flamejante.

Equipamento: Peitoral de aço +1, amuleto da armadura natural +1, anel de deflexão +1, foice longa +1, manto da resistência +1, poções de nublar e curar ferimentos moderados, 21 PL, 2 PO.

CRUZADO DIVINO

O cruzado divino personifica a devoção e a dedicação a uma divindade. Ainda mais do que o clérigo, ele serve como o símbolo de um aspecto específico de seu patrono, seja o fogo, o bem, o conhecimento ou a guerra. Eles são servos de elite, fazendo cumprir a vontade do deus e perseguindo seus objetivos.

Os paladinos tornam-se ótimos cruzados divinos, assim como os clérigos (especialmente os que servem a divindades de mentalidade militar). Entretanto, os personagens de muitas outras classes encontram grandes recompensas espirituais na senda do cruzado divino, incluindo os guerreiros, bárbaros, monges, rangers e ladinos.

Os cruzados divinos do Mestre costumam trabalhar lado a lado com outros que compartilham de sua devoção, como clérigos ou outros membros de sua própria classe. Eles apreciam outros cruzados que compartilham a mesma divindade (mesmo que tenham escolhido domínios diferentes), e alguns se aliam a outros cruzados com os quais compartilham um domínio, em vez da divindade, embora suas tendências geralmente também sejam similares (os cruzados divinos de Corellon Larethian e



Flecha Dourada,
um cruzado
divino

Gruumsh não se toleram, mesmo que ambos tenham escolhido o domínio da Guerra).

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +7

Tendência: Deve ser idêntica à divindade patrona.

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

Perícias: 2 graduações em Conhecimento (religião).

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um cruzado divino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Aura (Ext): O poder da aura de tendência de um cruzado divino (consulte a magia *detectar o mal* na página 218 do Livro do Jogador) equivale ao seu nível de classe, mais quaisquer níveis em outras classes que também gerem uma aura (como clérigo ou paladino).

Divindade e Domínio: Cada cruzado divino possui uma divindade. A Tabela 3-7: Divindades, na página 32 do Livro do Jogador, fornece exemplos de divindades, assim como o Capítulo 5

TABELA 2-4: O CRUZADO DIVINO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia											
						1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°			
1°	+0	+2	+0	+2	Aura	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	—	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Resistência à Eletricidade 5	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	—	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Especialização em Arma	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Resistência a ácido 5	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Visão no escuro	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—
8°	+6	+6	+2	+6	—	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—
9°	+6	+6	+3	+6	Resistência a ácido e eletricidade 10	3	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—
10°	+7	+7	+3	+7	Auto-perfeição	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—

deste livro. A divindade escolhida por um cruzado divino influencia sua tendência, as magias que ele conjura, seus valores, e como os demais o enxergam. A tendência do personagem e da divindade deve ser idêntica.

Um cruzado divino escolhe um domínio entre aqueles disponíveis para os clérigos da sua divindade e recebe o poder concedido correlacionado (caso o poder concedido inclua a adição de uma ou mais perícias às perícias de classe do clérigo, acrescente-as às perícias de classe do cruzado divino). O personagem também adquire a habilidade de conjurar as magias desse domínio (veja adiante).

Magias Diárias: Um cruzado divino conjura magias divinas. Ele só é capaz de preparar e conjurar as magias do seu domínio escolhido (veja acima). De fato, um cruzado divino tem uma lista de magias composta de somente nove magias (uma por nível de magia).

Para preparar ou conjurar uma magia, o cruzado divino deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma. O cruzado divino também recebe magias adicionais de acordo com sua pontuação em Carisma.

Um cruzado divino prepara e conjura magias como um clérigo, mas não é capaz de conjurar magias de *cura* ou *infligir* espontaneamente.

Resistência à Eletricidade (Ext): Um cruzado divino adquire resistência à eletricidade 5 no 3º nível. No 9º nível, essa habilidade aumenta para resistência 10.

Especialização em Arma: No 5º nível, o cruzado divino adquire Especialização em Arma para a arma predileta do seu deus como um talento adicional.

Resistência a Ácido (Ext): Um cruzado divino adquire resistência a ácido 5 no 6º nível. No 9º nível, essa habilidade aumenta para resistência 10.

Visão no Escuro (Ext): Um cruzado divino de 7º nível adquire visão no escuro 18 m. Se o personagem já possuir essa habilidade, o raio de sua visão aumenta em 9 m.

Auto-Perfeição: No 10º nível, o cruzado divino completa sua transformação numa criatura dos planos. Seu tipo muda para extra-planar (nativo). Como um extra-planar nativo, ele ainda pode ser revivido, reencarnar ou ressuscitar como qualquer outra criatura viva, e permanece sendo um nativo do Plano Material. Além disso, ele adquire Redução de Dano 10/mágico.

EX-CRUZADOS DIVINOS

Um cruzado divino que mudar de tendência e não mais corresponder exatamente à tendência da sua divindade perderá todas as magias e habilidades especiais da classe. Ele não conseguirá adquirir níveis adicionais como cruzado divino. Ele recupera suas habilidades e seu acesso aos níveis da classe se realizar uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência* no Livro do Jogador).

Um ex-cruzado divino não pode alterar sua devoção para outra divindade e recuperar suas habilidades e seu acesso à classe de prestígio. Se falhar com um deus, nenhum outro lhe confiará esses poderes.

EXEMPLO DE CRUZADO DIVINO

Flecha Dourada: Elfa guerreira 7/cruzada divina 5 de Corellon Larethian; ND 12; humanoíde (Médio); 7d10+7 mais 5d8+5 DV; 78 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 21, toque 14, surpresa 17; Atq Base +10; Agr +13; Atq corpo a corpo: *espada longa* +1 +15 (dano: 1d8+5, dec. 17–20) ou à distância: *arco longo composto* +1 +16 (dano: 1d8+6, dec. ×3); Atq Tl corpo a corpo: *espada longa* +1 +15/+10 (dano: 1d8+5, dec. 17–20) ou à distância: *arco longo composto* +1 +16/+11 (dano: 1d8+6, dec. ×3); AE magias; QE aura, características de elfo, visão na penumbra, resistência à eletricidade 5; Tend. CB; TR Fort +10, Ref +7, Von +5; For 16, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 14.

Perícias e Talentos: Cavalgar +8, Concentração +6, Conhecimento (religião) +4, Escalar +5, Intimidação +9, Natação +7, Observar +1, Ouvir +1, Procurar +2; Ataque Poderoso^B, Especialização em Arma (arco longo)^B, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva^B, Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (espada longa)^B, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Trespassar^B.

Aura (Ext): O poder da aura de tendência de Flecha Dourada equivale ao seu nível de classe como cruzado divino (5º).

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de *sono*. Um elfo que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Magias de Cruzado Divino Preparadas (4/3/2/1; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *arma mágica**; 2º — *arma espiritual**; 3º — *roupa encantada**; 4º — *poder divino**.

* Magias de Domínio. Domínio da Guerra (Talentos Usar Arma Comum e Foco em Arma para a espada longa).

Equipamento: *Cota de malha de mitral* +1, broquel, *espada longa* +1, arco longo composto (obra-prima) [bônus de For +3], *adaga*, *amuleto da saúde* +2, *manto do Carisma* +2, *botas aladas*, 15 PL, 27 PO.

DEVOTO DA GUERRA

Os devotos da guerra são clérigos ferozes e pragmáticos, que rogam pela paz enquanto se equipam para a guerra. Sua reputação de combatentes temíveis advém de sua inabalável força de vontade, sua personalidade determinada e sua devoção ao seu deus. Somente os clérigos se tornam devotos da guerra; os membros das outras classes precisam adquirir níveis de clérigo para cumprir os pré-requisitos dessa classe de prestígio, em especial o acesso aos Domínios exigidos.

A maioria dos devotos da guerra do Mestre gasta seu tempo se preparando para o confronto. Esse esforço inclui treinamento individual em combate, preces, exercícios com o exército do governante local e estudo da história. Esses personagens tendem a apresentar as características mais evidentes associadas com a sua divindade. Muitas vezes, são encontrados participando de explorações em tempos de paz, e alguns ocultam suas identidades para espionar as nações inimigas. Raramente um devoto parte em aventuras; quando isso acontece, a missão visa recuperar um artefato ou arma maravilhosa para aprimorar suas capacidades.

Adaptação: Essa classe de prestígio foi criada para representar o clérigo que lidera um grande número de soldados em combate. Por isso, seus membros provavelmente serão parte de alguma organização militar. É provável, embora não seja estritamente necessário, que seus seguidores compartilhem da mesma religião que o devoto.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um devoto da guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Magias em Combate.

Perícias: 8 graduações em Diplomacia, 5 graduações em Sentir Motivação.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas e acesso a um dos seguintes domínios: Destruição, Força, Guerra ou Proteção. Para esse propósito, considera-se que os personagens capazes de lançar pelo menos uma magia desses domínios têm acesso a eles.

Especial: Capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um devoto da guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são:

Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (história) (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

*Durgen Cravo de Pedra,
um devoto da guerra*



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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os devotos da guerra sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos (incluindo escudos de corpo).

Conjuração: Os devotos da guerra nunca abandonam seu treinamento mágico divino. Portanto, quando o personagem atinge um nível par na classe de prestígio (2º, 4º, 6º, 8º ou 10º), adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.).

Por exemplo, um clérigo 8/devoto da guerra 2 adquire magias divinas diárias como um clérigo de 9º nível. Se, em seguida, ele adquirir um nível de devoto, tornando-se um clérigo 9/devoto 3, sua quantidade de magias diárias não será alterada; finalmente, quando alcançar o 4º nível de devoto da guerra, receberá magias diárias como um clérigo de 10º nível.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um devoto da guerra, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível como devoto da guerra.

Domínio Adicional: No 1º nível, o devoto da guerra adquire acesso ao domínio da Glória (caso expulse mortos-vivos) ou da Dominação (caso fascine mortos-vivos).

Bravura (Ext): Um devoto da guerra que não esteja sujeito a um efeito de *medo* é capaz de ativar essa habilidade usando uma ação padrão. Qualquer aliado num raio de 18 m, afetado pelo efeito de *medo* e que consiga ouvir o devoto poderá realizar outro teste de resistência de Vontade contra a CD original, além de receber +1 de bônus de moral por nível do devoto na classe de prestígio.

Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Os níveis de devoto da guerra são adicionados ao nível de clérigo ou paladino para Expulsar/Fascinar mortos-vivos.

Incentivar (Ext): Como uma ação de rodada completa, o devoto da guerra pode exacerbar as emoções de seus aliados. Todos os que conseguirem escutá-lo recebem um bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e medo. Este bônus será +2 no 2º nível da classe de prestígio e aumenta em +2 a cada nível par subsequente (+4 no 4º nível, +6 no 6º nível, e assim por diante). Esse efeito permanece ativo durante 5 minutos após o fim do discurso, mais 1 minuto por nível do devoto da guerra. O personagem também é afetado.

Curar Ferimentos Leves em Massa (SM): A partir do 3º nível, o devoto da guerra pode conjurar *curar ferimentos leves em massa* uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia. Para este efeito, considere que o nível de conjurador do personagem equivale ao seu nível de conjurador divino mais elevado.

Aura de Medo (Sob): Uma vez por dia, a partir do 5º nível, o devoto da guerra é capaz de gerar uma *aura de medo* de 6 m de raio, que permanece ativa durante 1 rodada por nível. Os oponentes devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do devoto + bônus de Carisma) ou serão afetados pela magia *medo*.

Banquete de Heróis (SM): Uma vez por dia, o devoto da guerra pode conjurar um *banquete de heróis* como uma habilidade similar a magia.

Velocidade (SM): No 7º nível, o devoto da guerra obtém a capacidade de conjurar *velocidade* três vezes por dia como uma habilidade similar a magia.

Cura Completa em Massa (SM): Uma vez por dia, um devoto da guerra de 9º nível ou superior pode conjurar *cura completa em massa* como uma habilidade similar a magia. Para este efeito, considere que o nível de conjurador do personagem equivale ao seu nível de conjurador divino mais elevado.

Inimigo Implacável (Sob): No 10º nível, o devoto da guerra consegue canalizar energia positiva (ou negativa) suficiente para induzir seus aliados a continuar lutando, mesmo depois de sofrerem ferimentos letais. Essa habilidade exige apenas uma ação equivalente a movimento, mas o devoto da guerra precisa manter a concentração para sustentar o efeito a cada rodada subsequente.

Enquanto a habilidade estiver ativa, o sacerdote emana uma aura com 30 m de raio. Todos os aliados na área afetada ignoram os efeitos de estarem reduzidos a 0 ponto de vida ou menos. Entretanto, qualquer criatura que alcançar -20 PV morre imediatamente. Quando a habilidade expira, ou se uma criatura se afastar da área de 30 m afetada, os efeitos normais do dano ocorrem imediatamente.

Se o clérigo expulsar mortos-vivos, essa habilidade afeta aliados vivos. Caso fascine mortos-vivos, afetará apenas essas criaturas.

EXEMPLO DE DEVOTO DA GUERRA

Durgen Cravo de Pedra: Anão clérigo 7/devoto da guerra 4; ND 11; humanóide (Médio); 7d8+21 mais 4d10+12 DV; 82 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 25, toque 11, surpresa 25; Atq Base +10; Agr +12; Atq corpo a corpo: *martelo de guerra* +1+14 (dano: 1d8+3, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *martelo de guerra* +1 +14/+9 (dano: 1d8+3, dec. ×3); AE magias, expulsar mortos-vivos 2/dia (-1, 2d6+10, 11º); QE incentivar, *curar ferimentos leves em massa*, bravura; Tend. LB; TR Fort +13, Ref +4, Von +11; For 14, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Diplomacia +13, Sentir Motivação +13; Armas Gloriosas*, Conjurador Experiente*, Foco em Arma (martelo de guerra), Magias em Combate.

* Novos talentos descritos no Capítulo 3.

Bravura (Ext): Enquanto Durgen não estiver sujeito a um efeito de *medo*, ele é capaz de ativar essa habilidade usando uma ação padrão. Qualquer aliado num raio de 18 m, afetado pelo efeito de *medo* e que consiga ouvi-lo deve realizar outro teste de resistência de Vontade contra a CD original, com +4 de bônus de moral.

Incentivar (Ext): Como uma ação de rodada completa, Durgen pode exacerbar as emoções de seus aliados. Todos os que conseguirem escutá-lo recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e medo. Esse efeito permanece ativo durante 5 minutos após o fim do discurso, mais 4 minutos adicionais. Durgen também recebe o bônus.

TABELA 2-5: O DEVOTO DA GUERRA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	Domínio adicional, bravura, expulsar ou fascinar mortos-vivos	—
2º	+2	+3	+0	+0	Incentivar +2	+1 nível de classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+1	<i>Curar ferimentos leves em massa</i>	—
4º	+4	+4	+1	+1	Incentivar +4	+1 nível de classe divina anterior
5º	+5	+4	+1	+1	Aura de medo	—
6º	+6	+5	+2	+2	<i>Banquete de heróis</i> , incentivar +6	+1 nível de classe divina anterior
7º	+7	+5	+2	+2	Velocidade	—
8º	+8	+6	+2	+2	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+9	+6	+3	+3	<i>Cura completa em massa</i>	—
10º	+10	+7	+3	+3	Inimigo implacável, incentivar +8	+1 nível de classe divina anterior

Curar Ferimentos Leves em Massa (SM): Durgen pode conjurar curar ferimentos leves em massa uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia. Nível de Conjurador: 11º.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/6/5/4/2; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia; nível de conjurador: 11º): 0 — detectar magia (2), ler magias (2), luz, orientação; 1º — auxílio divino (2), bênção, detectar o mal, escudo da fé, proteção contra o mal*; 2º — abençoar arma*, força do touro, imobilizar pessoa, restauração menor, silêncio, vigor do urso; 3º — dissipar magia, luz cegante, luz cegante*, muralha de vento, roupa encantada; 4º — andar no ar, arma mágica maior, destruição sagrada*, poder divino; 5º — arma sagrada*, força dos justos.

* Magias de Domínio. Domínios: Glória (testes de expulsão com +2 de bônus; +1d6 no dano de expulsão), Bem (conjurar magias com o descrito [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), Proteção (escudo de proteção fornece +7 de bônus no próximo teste de resistência, 1/dia).

Equipamento: Armadura de batalha +2, escudo grande de aço +1, martelo de guerra +1, periapto da Sabedoria +2, amuleto da armadura natural +1, manto da resistência +1, anel de proteção +1, 250 PO.

DISCÍPULO DO VÁCUO

De todas as forças elementais que constituem o universo, a mais poderosa e a mais difícil de controlar é a que permeia e une as demais: o vácuo. Os discípulos do vácuo compreendem que tudo no mundo contém todos os elementos básicos, sustentados pela menos tangível das essências. O vácuo é como o silêncio entre as notas musicais, conferindo ritmo e forma ao todo. Para aqueles que compreendem a relação do vácuo com o resto, e que possuem a capacidade inata de perceber pessoalmente esse relacionamento, a distância e a forma tornam-se irrelevantes.

Os discípulos do vácuo iniciam seu treinamento como conjuradores e continuam a adquirir habilidades de conjuração à medida que progredem na classe de prestígio. Geralmente são estudantes de uma determinada escola ou seguidores de uma crença ou filosofia específica.

Assim como outros conjuradores, os discípulos do vácuo do Mestre assumem o papel de anciões sábios ou guardiões

de lendas e ensinamentos religiosos. Aqueles que dominaram a trilha do vácuo ficam encarregados da tarefa de monitorar o fluxo subliminar de vácuo, detectar o nascimento de indivíduos com afinidade natural com esse elemento, e supervisionar seu treinamento conforme amadurecem.

Adaptação: A classe de prestígio discípulo do vácuo representa um sábio ancião, se não um verdadeiro eremita, por isso é uma boa escolha para os personagens mais solitários. Qualquer grupo de discípulos do vácuo provavelmente estará disperso em um amplo território — mas com sua habilidade de vidência, as distâncias são um problema extremamente irrelevante para a comunicação.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um discípulo do vácuo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer Neutro.

Talentos: Elevar Magia, Magia Penetrante.

Perícias: 10 graduações em Identificar Magia.

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

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um discípulo do vácuo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os discípulos do vácuo não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjuração: Os discípulos do vácuo nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas habilidades de classe. No 2º, 4º, 5º, 6º, 8º, 10º, 11º e 12º

TABELA 2-6: O DISCÍPULO DO VÁCUO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Sentir o vácuo (sentidos físicos, 1/dia)	—
2º	+1	+0	+0	+3	—	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Sentir o vácuo (2/dia)	—
4º	+2	+1	+1	+4	Momento de clareza (2/dia)	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Sentir o vácuo (sentidos mágicos, 3/dia)	+1 nível de classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Alterar o curso, sentir o vácuo (4/dia)	—
8º	+4	+2	+2	+6	Momento de clareza (3/dia)	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Sentir o vácuo (sentidos empáticos, 5/dia)	—
10º	+5	+3	+3	+7	Liberar o vácuo	+1 nível de classe anterior
11º	+5	+3	+3	+7	Sentir o vácuo (6/dia)	+1 nível de classe anterior
12º	+6	+4	+4	+8	Suprimir o vácuo, momento de clareza (4/dia)	+1 nível de classe anterior
13º	+6	+4	+4	+8	Sentir o vácuo (sentidos mentais, 7/dia), atacar com o vácuo	—

níveis da classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar ou Destruir mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias de 3º nível antes de se tornar um discípulo do vácuo, 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.

Sentir o Vácuo (Sob): A primeira técnica ensinada ao discípulo do vácuo é a capacidade de expandir sua mente e tocar o mundo à sua volta, explorando a camada invisível da realidade que a maioria das pessoas raramente reconhece. A consciência do discípulo do vácuo deixa seu corpo e se projeta sobre o mundo, permitindo que ele utilize seus sentidos normais (visão, audição, tato, olfato) para investigar qualquer área, pessoa ou objeto para onde dirija sua atenção. O personagem deve realizar um teste de Identificar Magia, com a CD determinada pela distância, e não pela familiaridade.

Um discípulo do vácuo não é capaz de estender seus sentidos além das fronteiras entre os planos. Dessa forma, um personagem parado em frente a um portal não conseguiria atravessá-lo com sua percepção.

A cada quatro níveis adquiridos pelo discípulo do vácuo, o personagem adquire a capacidade de perceber níveis mais profundos da realidade. No 5º nível, ele é capaz de usar *detectar magia* e *detectar o mal* sem limite diário. No 9º nível, pode utilizar *discernir mentiras* e consegue analisar estados emocionais, recebendo +10 de bônus nos testes de Sentir Motivação. No 13º nível, ele consegue usar *detectar pensamentos* sem limite diário.

O discípulo do vácuo pode utilizar essa habilidade uma vez por dia no 1º nível. A cada dois níveis que alcançar na classe de prestígio, pode empregar a habilidade mais uma vez por dia (2 vezes no 3º nível, 3 no 5º, e assim por diante).

Distância	CD
Linha de visão	5
Até 1,5 km (na mesma aldeia)	10
Até 15 km (na mesma província)	15
Até 150 km (no território do mesmo clã)	20
Até 1.500 km (no território de outro clã)	25

Momento de Clareza (Sob): Um discípulo do vácuo de 4º nível ou superior pode conceder a um aliado a capacidade temporária de utilizar qualquer perícia ou talento (com a exceção dos talentos ancestrais). O discípulo do vácuo deve usar uma ação padrão para tocar o alvo. Este recebe um talento ou um número de graduações em uma perícia equivalente ao seu modificador na habilidade relevante. Por exemplo, um personagem com Destreza 14 poderia adquirir 2 graduações em Cavalgar, ficando com +4 de modificador total para essa perícia. O discípulo do vácuo consegue usar essa habilidade sobrenatural duas vezes por dia no 4º nível, e adquire mais uma utilização diária a cada quatro níveis de classe.

Alterar o Curso (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do vácuo de 7º nível ou superior pode acrescentar +20 de bônus em qualquer jogada de ataque ou teste de perícia ou de habilidade que executar. Não há meio de transferir esse bônus para outro personagem. Essa habilidade sobrenatural não exige uma ação, e permanece ativa somente para a realização de um único teste.

Liberar o Vácuo

(Sob): Três vezes por dia, um discípulo do vácuo de 10º nível ou superior é capaz de tocar um aliado, permitindo que o outro personagem utilize seu modificador de habilidade mais elevado no lugar de qualquer outro (à escolha do alvo) por um número de rodadas equivalente à metade do nível do discípulo do vácuo. Por exemplo, um guerreiro gravemente ferido poderia substituir seu modificador de Destreza, mais baixo, pelo seu modificador de Força, por algumas rodadas, aumentando sua Classe

de Armadura, seu bônus de resistência de Reflexos e seu bônus para ataque à distância (assim como os modificadores das perícias baseadas em Destreza).

Suprimir o Vácuo (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do vácuo de 12º nível ou superior pode realizar um ataque de toque corpo a corpo para forçar o alvo a utilizar seu modificador de habilidade mais baixo no lugar de qualquer outro mais elevado (à escolha do discípulo) durante 5 rodadas. Por exemplo, um discípulo do vácuo poderia forçar um ogro a substituir seu modificador de Força pelo seu modificador de Inteligência, enfraquecendo muito os golpes físicos da criatura.

Atacar com o Vácuo (Sob): Uma vez por dia, um discípulo do vácuo de 13º nível é capaz de realizar um ataque de



Pariana Brezin, uma discípula do vácuo

toque corpo a corpo para impor 1d4 níveis negativos a um alvo. O discípulo do vácuo recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que o alvo sofrer. Se a vítima sofrer a mesma quantidade de níveis negativos que seu número de Dados de Vida, morrerá de imediato. Cada nível negativo impõe -1 de penalidade de competência em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, de habilidade e de perícia, e nível efetivo (para determinar o poder, a duração, a CD e outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Além disso, um conjurador perde uma magia de seu limite diário do nível mais alto que puder conjurar. Os níveis negativos são cumulativos. Supondo que o alvo sobreviva, ele recupera os níveis que perdeu após 13 horas. Essa habilidade se baseia no domínio do discípulo sobre o vácuo, e não em energia negativa, portanto não pode ser utilizada em benefício de mortos-vivos.

EXEMPLO DE DISCÍPULO DO VÁCUO

Pariana Brezin: Humana maga 7/discípula do vácuo 3; ND 10; humanoíde (Médio); 7d4+14 mais 3d6+6 DV; 48 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 13, toque 12, surpresa 12; Atq Base +4; Agr +3; Atq/Atq Ttl corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4-1) ou à distância: adaga +7 (dano: 1d4-1); AE magias; QE familiar, benefícios do familiar, sentir o vácuo; Tend. LN; TR Fort +6, Ref +6, Von +9; For 8, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (natureza) +17, Conhecimento (planos) +12, Conhecimento (religião) +17, Identificar Magia +17, Observar +0*, Ouvir +0*; Elevar Magia, Escrever Pergaminho^B, Familiar Aprimorado, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Magias em Combate.

Familiar: O familiar de Pariana é um formian operário chamado Grzz'x. O familiar utiliza os bônus base de resistência de seu mestre ou os próprios, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Grzz'x: ND —; extra-planar (Pequeno — Leal, Planar); 7 DV; 24 PV; Inic. +2; Desl. 12 m; CA 21, toque 13, surpresa 19; Atq Base +1; Agr -2; Atq corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1); AE —; QE visão no escuro 18 m, transmitir magias de toque, evasão aprimorada, imunidade a venenos, petrificação e frio, resistência à eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, falar com o mestre, habilidades concedidas; Tend. LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +2; For 13, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Escalar +10, Ofícios (carpintaria) +5; Foco em Perícia (Ofícios [carpintaria]).

Transmitir Magias de Toque (Sob): Grzz'x consegue transmitir a magia de toque para Pariana (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, Grzz'x não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Falar com o Mestre (Ext): Grzz'x pode se comunicar verbalmente com Pariana. As demais criaturas não entendem essa comunicação sem auxílio mágico.

Benefícios do Familiar: Pariana recebe benefícios especiais do seu familiar.

Prontidão (Ext):* Grzz'x concede a sua mestra o talento Prontidão sempre que estiver a 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Pariana pode se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre partilha a mesma conexão com itens ou locais que o familiar.

Partilhar Magias (Sob): Pariana consegue partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu familiar, desde que ele esteja a 1,5 metro de distância. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre o familiar.

Sentir o Vácuo (Sob): Duas vezes por dia, a consciência de Pariana pode deixar seu corpo e se projetar sobre o mundo, permitindo que ele utilize seus sentidos normais (visão, audição, tato, olfato) para investigar qualquer área, pessoa ou objeto para onde dirigir sua atenção. O personagem deve realizar um teste de Identificar Magia, com CD determinada pela distância, e não pela familiaridade.

Distância	CD
Linha de visão	5
Até 1,5 km (na mesma aldeia)	10
Até 15 km (na mesma província)	15
Até 150 km (no território do mesmo clã)	20
Até 1.500 km (no território de outro clã)	25

Magias de Mago Preparadas (4/5/4/4/3; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — detectar magia (2), ler magias, luz; 1° — armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, mísseis mágicos (2); 2° — raio ardente (2), reflexos, ver o invisível; 3° — bola de fogo (2), dissipar magia, imobilizar pessoa; 4° — enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, porta dimensional.

Grimório: 0 — todas; 1° — armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificação, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento; 2° — raio ardente, reflexos, truque da corda, ver o invisível; 3° — bola de fogo, dissipar magia, imobilizar pessoa, velocidade; 4° — enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, metamorfosear, porta dimensional.

Equipamento: Anel de proteção +2, manto da resistência +1, amuleto da armadura natural +1, adaga, tiara do intelecto +2, 700 PO.

ENTROPOMANTE

À medida que mergulham nas profundezas do poder divino, alguns dos conjuradores mais avançados adquirem uma sintonia com o vazio que alegam ocupar o centro do universo. Esses estudantes utilizam essa conexão para desenvolver poderes estranhos, sacrificando parte de seus estudos normais. Isso retarda seu progresso como conjuradores, mas eles alegam que suas novas habilidades compensam o prejuízo.

Os entropomantes conseguem invocar e controlar um pequeno fragmento de nada absoluto, semelhante a uma esfera da aniquilação, dominando seu poder para obter uma grande variedade de efeitos mágicos. A maioria se delicia com a destruição sem propósito, mas alguns adotam uma postura mais sutil em relação às suas terríveis descobertas, tentando compreender o poder da entropia para que algum dia possa ser controlado ou até mesmo revertido.

Os entropomantes geralmente trabalham em pequenos grupos, ou cabalas. A maioria cultua divindades da morte, da

destruição ou do destino. Os entropomantes do Mestre muitas vezes formam cultos que raptam vítimas para serem sacrificadas ao Grande Nada.

Adaptação: Os deuses da entropia e da destruição insensata (como Tharizdun, descrito no Capítulo 5) são boas escolhas se você desejar vincular o entropomante ao culto de uma divindade específica. Um grupo bem organizado devotado à entropia é bastante estranho, mas pelo menos é uma possibilidade em curto prazo.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

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

Zanifer Ventoalado, uma entropomante

Tendência:

Qualquer uma, exceto Bom.

Talentos: Fortitude Maior, Aptidão Mágica.

Perícias: 5 graduações em Concentração, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 4º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um entropomante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Todas as características a seguir pertencem à classe de prestígio entropomante.

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

Fragmento de Entropia (Sob): Duas vezes por dia, durante no máximo 1 rodada por nível de entropomante, o personagem é capaz de criar um pequeno fragmento de entropia. Trata-se de uma esfera de nada absoluto, com 5 cm de diâmetro, e que pode ser deslocada até 9 m pelo entropomante como uma ação padrão. Contra objetos, o fragmento inflige 3d6 pontos de dano, ignorando sua dureza.

Contra criaturas, o entropomante deve realizar um ataque de toque a distância para atingi-las, e caso obtenha sucesso o fragmento inflige 3d6 pontos de dano no alvo (Fortitude para reduzir o dano à metade, CD 12 + o modificador de Sabedoria do entropomante).

O fragmento surge em qualquer quadrado adjacente ao personagem no momento de sua criação, e pode ser usado para atacar na mesma rodada em que é formado.

O fragmento surge em qualquer quadrado adjacente ao personagem no momento de sua criação, e pode ser usado para atacar na mesma rodada em que é formado.

O fragmento de entropia se movimenta pelo quadrado que estiver ocupando. Qualquer criatura que passar nessa área sofre o dano como se tivesse sido atingida (Fortitude reduz à metade), bem como qualquer criatura que estiver no mesmo quadrado do fragmento no início do turno do entropomante. É possível deslocar o fragmento para outro quadrado como uma ação de movimento, ou direcioná-lo contra uma criatura específica (infligindo dano imediato) como uma ação padrão.

No 5º nível, o entropomante pode utilizar o fragmento para criar uma conexão mais profunda com o nada absoluto. A entropia inflige 5d6 pontos de dano (Fortitude para reduzir à metade, CD 14 + modificador de Sabedoria).

TABELA 2-7: O ENTROPOMANTE

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+2	Fragmento de entropia 2/dia	—
2º	+1	+3	+0	+3	—	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Campo entrópico 2/dia	—
4º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Campo entrópico (refazer a jogada), fragmento de entropia (5d6)	—
6º	+4	+5	+2	+5	—	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Campo entrópico (sangramento)	—
8º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Fragmento de entropia (7d6, atração)	—
10º	+7	+7	+3	+7	Controlar esfera	+1 nível de classe divina anterior

No 9º nível, o fragmento de entropia se torna ainda mais forte, infligindo 7d6 pontos de dano (Fortitude para reduzir à metade, CD 16 + modificador de Sabedoria). Ele também exerce uma atração inexorável sobre as criaturas ao seu redor, puxando-as em sua direção. No final do turno do entropomante, o fragmento tenta arrastar para mais perto as criaturas que estiverem a menos de 4,5 m. Considere o efeito como a manobra Encontrão, com +11 de bônus. Se o fragmento vencer o teste resistido, puxará as criaturas em linha reta em direção ao quadrado onde estiver. O entropomante não é imune a esse efeito.

Conjuração: A cada dois níveis adquiridos na classe de prestígio, o entropomante adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na classe de conjurador que lhe permitia conjurar magias divinas de 4º nível antes de ingressar na classe de prestígio. No entanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Se o personagem possuía mais de uma classe que lhe permitia conjurar magias divinas de 4º nível antes de se tornar um entropomante, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Campo Entrópico (Sob): Como uma ação padrão, um entropomante é capaz de se envolver em um campo de energia entrópica invisível que permanece ativo durante 1 rodada por nível na classe de prestígio. Esse campo se estende num raio de 1,5 m por nível de entropomante, centralizado no personagem. Todas as curas mágicas fracassam automaticamente no interior do campo de entropia. O entropomante precisa de uma ação padrão para dissipar o efeito do campo entrópico.

No 5º nível, o campo entrópico torna-se forte o suficiente para alterar as leis da probabilidade. Uma vez por rodada, como uma ação livre, o entropomante pode forçar um personagem em seu interior (incluindo ele mesmo) a refazer uma jogada de ataque ou um teste de resistência ou de perícia. O entropomante exige a nova jogada depois de saber se o ataque, teste de resistência ou de perícia obteve sucesso ou não, mas antes que suas conseqüências exatas tenham sido calculadas e aplicadas. O resultado da nova jogada é mantido, mesmo que seja pior que o resultado original.

No 7º nível, o campo entrópico obriga os ferimentos causados em seu interior a continuarem a sangrar, infligindo 1 ponto de dano adicional por rodada subsequente (no final do turno do entropomante) enquanto a vítima permanecer no interior da área afetada. Um teste bem-sucedido de Cura (CD 15) impede o sangramento. Caso o alvo tenha sofrido múltiplos ferimentos, cada um provocará 1 ponto de dano. O entropomante também está sujeito a este efeito.

Controlar Esfera (Sob): O entropomante adquire a habilidade de controlar uma esfera da aniquilação (descrita no Livro do Mestre) como se estivesse usando um talismã da esfera, e deixa de ser afetado pessoalmente pelas esferas da aniquilação, que passam através dele como se ele não estivesse no quadrado onde está. Os entropomantes de nível elevado costumam se tornar obcecados com a aquisição de esferas da aniquilação.

EXEMPLO DE ENTROPOMANTE

Zanifer Ventofluido: Meia-elfa clériga 7/entropomante 3; ND 10; humanoíde (Médio — elfo); 7d8+14 mais 3d8+6

DV; 70 PV; Inic. -1; Desl. 6 m; CA 23, toque 9, surpresa 23; Atq Base +6; Agr +7; Atq corpo a corpo: *cimitarra* +2 +10 (dano: 1d6+3, dec. 18-20); Atq Ttl corpo a corpo: *cimitarra* +2 +10/+5 (dano: 1d6+3, dec. 18-20) ou à distância: *besta leve* (obra-prima) +5 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE campo entrópico, fragmento de entropia, magias, expulsar mortos-vivos 5/dia (+2, 2d6, 7º); QE características de meio-elfo, visão na penumbra; Tend. LN; TR Fort +11, Ref +5, Von +13; For 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia +4, Identificar Magia +13, Observar +4, Obter Informação +4, Ouvir +4, Procurar +1; Aptidão Mágica, Foco em Arma (*cimitarra*), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos.

Campo Entrópico (Sob): Como uma ação padrão, Zanifer é capaz de se envolver em um campo de energia entrópica invisível que permanece ativo durante 3 rodadas e se estende num raio de 4,5 m. Todas as curas mágicas fracassam automaticamente no interior do campo de entropia. É preciso uma ação padrão para dissipar o efeito do campo entrópico. Consulte a descrição da classe de prestígio para mais detalhes.

Fragmento de Entropia (Sob): Duas vezes por dia, no máximo durante 3 rodadas, Zanifer é capaz de criar um pequeno fragmento de entropia com 5 cm de diâmetro, que ela consegue deslocar até 9 m como uma ação padrão. Contra objetos, o fragmento inflige 3d6 pontos de dano, ignorando sua dureza. Contra criaturas, Zanifer deve realizar um ataque de toque a distância para atingi-las, e caso obtenha sucesso o fragmento causa 3d6 pontos de dano no alvo (Fortitude para reduzir o dano à metade, CD 16). O fragmento surge em qualquer quadrado adjacente a Zanifer no momento de sua criação, e pode ser usado para atacar na mesma rodada em que é formado. Consulte a descrição da classe de prestígio para mais detalhes.

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

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/5/4; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (3), *luz* (2), *orientação*; 1º — *arma divina*, *arma mágica*, *benção*, *detectar o mal*, *escudo da fé*, *escudo entrópico**; 2º — *explosão sonora*, *identificação**, *imobilizar pessoa* (2), *vigor do urso*; 3º — *dissipar magia** (2), *luz cegante*, *proteção contra energia*, *purgar invisibilidade*; 4º — *arma mágica maior* (2), *movimentação livre**, *poder divino*.

* Magias de Domínio. Domínios: Sorte (refazer uma jogada 1/dia), Magia (utilizar itens mágicos como um mago de 2º nível).

Equipamento: *armadura de batalha* +2, *escudo pesado de aço* +2, *cimitarra* +2, *besta leve* (obra-prima), 10 virotes, 3 poções de vôo.

EVANGELISTA

Os evangelistas viajam pelo mundo proclamando sua devoção a uma determinada divindade, panteão ou doutrina religiosa. Eles tentam converter os outros à sua forma de pensar e espalhar a doutrina em toda a terra. Todas as raças e

culturas possuem algum tipo de evangelista. A maioria surge entre os leigos mais carismáticos de uma cultura. Eles não possuem a educação, ou talvez o temperamento, necessários para se tornarem clérigos conjuradores, mas descobrem outras maneiras de fazer prosélitos. Os que cultuam divindades muitas vezes acabam trabalhando juntamente com clérigos da mesma fé, enquanto aqueles que simplesmente pregam uma determinada crença — mesmo que seja algo adotado por uma deidade ou panteão — costumam ter problemas até com indivíduos da mesma tendência. Um evangelista normalmente é um líder e, em alguns aspectos, um solitário. Mesmo que suas habilidades fortaleçam seus aliados, ele se mantém à distância.

Embora os clérigos, e até mesmo os druidas, possam se tornar evangelistas poderosos, poucos abrem mão de sua capacidade de conjuração em favor das habilidades que essa classe oferece. Os bardos, naturalmente carismáticos, podem descobrir a religião e se tornarem evangelistas. Os ladinos também podem se beneficiar com esta classe. Alguns paladinos, especialmente os que buscam converter o mal ao bem (em vez de simplesmente destruí-lo), podem optar por essa trilha. Os gnomos, os halflings e os humanos são mais propensos ao evangelismo que as demais raças. Os mestiços, especialmente meio-elfos e meio-orcs, podem descobrir um propósito nesse caminho, embora sejam raros os meio-orcs que consigam segui-lo com sucesso. Os elfos costumam desprezar os evangelistas, e os anões os enxergam como intrometidos ou agitadores.

Os evangelistas do bem apóiam e fortalecem seus aliados e costumam ver os demais como estudantes, ou mesmo como um rebanho, a ser educado ou guiado. Os evangelistas malignos enxergam as pessoas como indivíduos sem esclarecimento e tentam impor sua vontade aos plebeus. Enquanto um evangelista bom consegue usar suas habilidades para persuadir ou até mesmo converter infieis ao seu sistema de crenças, os que seguem a vereda do mal costumam intimidar e dominar as pessoas.

Adaptação: Os bardos que veneram St. Cuthbert (descrito no Capítulo 5) às vezes se tornam evangelistas inspiradores ou aterrorizantes. Qualquer divindade que inspire uma devoção particularmente fanática entre seus seguidores, ou que patrocine ações efetivas para aumentar seu número de devotos pode ser um bom patrono para um evangelista.

Dado de Vida: d6.

TABELA 2-8: O EVANGELISTA

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Grande orador (inspirar temor ou esperança)
2º	+1	+0	+0	+3	Lábia
3º	+2	+1	+1	+3	Grande orador (incitar os justos)
4º	+3	+1	+1	+4	Maestria em perícia
5º	+3	+1	+1	+4	Grande Orador (converter os infieis)

BBA=Bônus Base de Ataque

PRÉ-REQUISITOS

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

Tendência: Um evangelista está sujeito às mesmas restrições de tendência de um clérigo da mesma divindade.

Talentos: Negociador ou Persuasivo.

Perícias: 8 graduações em Blefar, 5 graduações em Obter Informação, 5 graduações em Conhecimento (religião), 6 graduações em Atuação (oratória), 5 graduações em Sentir Motivação.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um evangelista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Conhecimento (todos, Diplomacia (Car), Disfarces (Car), escolhidos individualmente) (Int), Falar Idioma (nenhum), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Grande Orador (Sob): Um evangelista consegue inspirar, proteger e melhorar a situação de seus aliados simplesmente falando com clareza e sendo ouvido. Essa habilidade é similar à música dos bardos (consulte o *Livro do Jogador* para obter a descrição completa), e de fato os níveis como evangelistas se acumulam com os níveis de bardo para determinar a força das músicas que o personagem conhece. Por exemplo, um bardo 3/evangelista 5 aprimora sua habilidade inspirar competência, mas não adquire novas habilidades de bardo. Ele poderia utilizar sua música de bardo para converter os infieis, protegê-los, fasciná-los, incitar os justos, inspirar coragem +2, inspirar temor ou esperança, mas não receberia a capacidade de inspirar grandeza ou sugestão. Da mesma forma, um bardo 7/evangelista 1 seria capaz de usar sua música para proteger, fascinar, inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar temor ou esperança e sugestão. As habilidades de oratória do evangelista funcionam da mesma forma que a música do bardo, com a exceção de que ele deve discursar com sonoridade e clareza, em vez de cantar ou tocar um instrumento.

Inspirar Temor (Sob): Um evangelista maligno com 9 graduações em Atuação (oratória) é capaz de inspirar desesperança em todos os inimigos num raio de 9 m. Essa habilidade impõe -4 de penalidade nos testes de resistência de Vontade. Para que o discurso seja eficaz, é necessário que os adversários o ouçam durante uma rodada completa e ela exige concentração a cada rodada para se manter ativa, mas permanece enquanto o evangelista continuar discursando e nas 3 rodadas subsequentes. Inspirar temor é um efeito de ação mental.

Inspirar Esperança (Sob): Um evangelista Bom ou Neutro com 9 graduações ou mais em Atuação (oratória) é capaz de

inspirar uma resiliência espiritual em todos os aliados num raio de 9 m. Essa habilidade concede ao personagem e a todos que puderem escutar sua oratória +4 de bônus sagrado nos testes de Vontade. Para que o discurso seja eficaz, é necessário que os aliados o ouçam durante uma rodada completa e ela exige concentração a cada rodada para se manter ativa, mas permanece enquanto o evangelista continuar discursando e nas 3 rodadas subsequentes. Inspirar esperança é um efeito de ação mental.

Incitar os Justos (Sob): Um evangelista de 3º nível ou superior com 11 graduações em Atuação (oratória) pode utilizar essa habilidade para envolver a si mesmo e quaisquer aliados num raio de 9 m em chamãs divinas. Cada alvo recebe o benefício da magia *escudo do fogo*. Utilize o nível do evangelista +5 para determinar o nível de conjurador da magia. O dano infligido pela magia, no entanto, é totalmente divino, e não pode ser anulado por resistência ou imunidade ao fogo.

Para que o discurso seja eficaz, é necessário que os aliados o ouçam por uma rodada completa e ela exige concentração a cada rodada para se manter ativa, mas permanece enquanto o evangelista continuar discursando e nas 3 rodadas subsequentes.

Converter os Infiéis (Sob): Um evangelista de 5º nível com pelo menos 13 graduações em Atuação (oratória) pode tentar converter um único adversário num raio de 9 m. Como uma ação de rodada completa, o evangelista faz um discurso apaixonado sobre a retidão de sua crença para um só inimigo, que deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe + modificador de Carisma). Se a criatura obtiver sucesso, ficará abalada por uma rodada. Caso fracasse, ela se converterá. As criaturas com um subtipo de tendência (como anjos e demônios) são imunes a essa habilidade.

Na prática, uma criatura convertida está enfeitiçada pelo evangelista (de forma similar à magia *enfeitiçar monstro*). Além disso, ela assume temporariamente a tendência do evangelista e age de forma adequada. Isso pode significar que algumas de suas habilidades de classe, magias ou outras capacidades fiquem indisponíveis até o encanto terminar (por exemplo, um paladino que seja convertido para uma tendência diferente de Leal e Bom perde suas habilidades de classes enquanto o efeito permanecer ativo).

Quando o feitiço terminar, a criatura tem uma escolha. Ela pode continuar a agir de acordo com a nova tendência ou retomar a antiga. Se a criatura optar por modificar permanentemente sua tendência, considere que um clérigo com a tendência apropriada lançou *penitência* sobre ela. Caso ela decida voltar à antiga tendência, deve obter sucesso em um novo teste de resistência (com a

mesma CD). Se fracassar, sua tendência retorna ao normal, mas será necessária a magia *penitência* para que ela recupere as habilidades perdidas durante a mudança temporária.

Lábia (Ext): No 2º nível, o evangelista sabe exatamente a coisa certa a dizer no momento adequado. Ele pode realizar um teste de Diplomacia apressado como uma ação de rodada completa com apenas -5 de penalidade.

Maestria em Perícia (Ext): No 4º nível, o evangelista se torna tão seguro ao empregar certas perícias que consegue resultados confiáveis mesmo em circunstâncias adversas. Ao adquirir essa habilidade, o evangelista seleciona um número de perícias equivalente a 1 + seu modificador de Inteligência (no mínimo 1) entre as seguintes: Blefar, Diplomacia, Disfarces, Intimidação e Sentir Motivação. Ao realizar um teste das perícias escolhidas, ele pode escolher 10 mesmo se estiver ameaçado ou distraído.

EXEMPLO DE EVANGELISTA

Orellen: Meio-elfo bardo 5/evangelista 3; ND 8; humanoíde (Médio — elfo); 5d6+5 mais 3d6+3 DV; 38 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 14, toque 13, surpresa 12; Atq Base +5; Agr +6; Atq corpo a corpo: sabre (obra-prima) +8 (dano: 1d6+1, dec. 18–20); Atq Ttl corpo a corpo: sabre (obra-prima) +8 (dano: 1d6+1, dec. 18–20); AE magias; QE conhecimento de bardo +5, música de bardo 5/dia (música de proteção, *fascinar*, inspirar coragem, inspirar competência), lábia, grande orador 3/dia (inspirar esperança, incitar os justos), características de meio-elfo, imunidade a efeitos mágicos de sono, visão na penumbra; Tend. CN; TR Fort +3, Ref +7, Von +6; For



Orellen,
um evangelista

13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 19.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +18, Blefar +15, Concentração +9, Conhecimento (religião) +5, Diplomacia +21, Disfarces +4, Identificar Magia +3, Intimidação +6, Observar +0, Obter Informação +14, Ouvir +0, Procurar +1,

Sentir Motivação +12; Acuidade com Arma, Foco em Perícia (Atuação [oratória]), Negociador.

Música de Bardo: Orellen consegue usar música de bardo cinco vezes por dia.

Música de Proteção (Sob): Orellen é capaz de usar sua música ou poesia para neutralizar os efeitos mágicos que dependam de som, realizando um teste de Atuação a cada rodada que sustentar a música de proteção. Qualquer criatura num raio de 9 metros do bardo que seja afetada por um ataque mágico sônico ou dependente de idioma poderá utilizar o resultado do teste de Atuação do bardo no lugar de seu teste de resistência, caso o primeiro seja mais elevado. O bardo é capaz de sustentar a música de proteção durante 10 rodadas.

Fascinar (SM): Orellen é capaz de usar sua música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas. Cada criatura que será afetada deve estar num raio de 27 metros e ser capaz de enxergar, ouvir e prestar atenção ao bardo, sentando-se tranquilamente e sofrendo -4 de penalidade em qualquer teste de Ouvir e Observar realizado como ato reflexo. O resultado do teste de Atuação será a CD do teste de resistência de Vontade para cada vítima. Qualquer ameaça óbvia dissipará o efeito automaticamente. Fascinar permanece ativo durante 8 rodadas ou menos.

Inspirar Competência (Sob): Um aliado num raio de 9 m que consiga enxergar e ouvir Orellen recebe +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia enquanto ouvir a música inspiradora. Inspirar competência permanece ativo durante 20 rodadas ou menos.

Inspirar Coragem (Sob): Os aliados (inclusive o próprio bardo) que conseguem ouvir Orellen cantar recebem +1 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de encantamento e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do bardo continuar e 5 rodadas depois que ela terminar.

Lábia (Ext): Orellen pode realizar um teste de Diplomacia apressado como uma ação de rodada completa com apenas -5 de penalidade.

Grande Orador: Orellen consegue usar a habilidade especial Grande Orador três vezes por dia.

Inspirar Esperança (Sob): Essa habilidade concede ao personagem e a todos que puderem escutar seu discurso +4 de bônus sagrado em todos os testes de Vontade. Para que o discurso seja eficaz, é necessário que os aliados o ouçam durante uma rodada completa e ela exige concentração a cada rodada para manter seu efeito, que permanece ativo enquanto

Orellen continuar falando e nas 3 rodadas subsequentes. Inspirar esperança é um efeito de ação mental.

Incitar os Justos (Sob): Orellen pode utilizar essa habilidade para envolver a si mesmo e quaisquer aliados num raio de 9 m em chamãs divinas. Cada alvo recebe o benefício da magia *escudo do fogo* (nível de conjurador: 8º). O dano infligido pela magia, no entanto, é totalmente divino, e não pode ser anulado pela resistência ou imunidade a fogo.

Para que o discurso seja eficaz, é necessário que os aliados o ouçam durante uma rodada completa e ela exige concentração a cada rodada para manter seu efeito, que permanece ativo enquanto o evangelista continuar falando e nas 3 rodadas subsequentes.

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

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/2; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, mensagem, pasmar, som fantasma*; 1º — *curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, recuo acelerado, riso histórico de Tasha*; 2º — *agilidade do gato, imobilizar pessoa, invisibilidade*.

Equipamento: Anel de proteção +1, braçadeiras da armadura +1, sabre (obra-prima), manto do Carisma +2, poção de vôo, pergaminho de enfeitiçar monstro, varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), água benta (4), símbolo sagrado de prata de Pelor, traje da corte, bolsa de componentes de magia, 95 PO.

EXORCISTA SAGRADO

Usando rituais elaborados que incluem danças, tambores, espancamento das solas dos pés do alvo, uso indiscriminado de água benta e muitos outros, os exorcistas sagrados tentam expulsar as forças espirituais malignas, para evitar que estas causem dano ao corpo e às almas da humanidade. Essas pessoas levam seu trabalho a sério e são muito zelosas com suas religiões. Nem todas são taciturnas e obstinadas — somente a maioria. Sua determinação para combater as forças do mal no mundo, ao lado de sua capacidade especial para fazê-lo, compensam sua falta de bom humor.

Quase todos os exorcistas sagrados são clérigos ou paladinos especialmente treinados pela igreja para executar essa tarefa. A maioria das religiões seleciona somente os indivíduos que apresentaram dedicação evidente ao dever sagrado de confrontar seres extra-planares malignos, assim como fé e

TABELA 2-9: O EXORCISTA SAGRADO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Exorcismo, expulsar mortos-vivos	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	<i>Detectar o mal</i> , resistência à possessão	+1 nível de classe anterior
3º	+2	+1	+1	+3	Adversário eleito +1	+1 nível de classe anterior
4º	+3	+1	+1	+4	<i>Dissipar o mal</i> 1/semana	+1 nível de classe anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Presença consagrada	+1 nível de classe anterior
6º	+4	+2	+2	+5	Adversário eleito +2	+1 nível de classe anterior
7º	+5	+2	+2	+5	<i>Dissipar o mal</i> 2/semana	+1 nível de classe anterior
8º	+6	+2	+2	+6	<i>Aura sagrada</i> 1/dia	+1 nível de classe anterior
9º	+6	+3	+3	+6	Adversário eleito +3	+1 nível de classe anterior
10º	+7	+3	+3	+7	<i>Dissipar o mal</i> 3/semana	+1 nível de classe anterior

devoção exemplares. Algumas vezes, um mago se qualifica para ocupar o posto nas igrejas que toleram a magia arcana, mas os integrantes das demais classes raramente se tornam exorcistas sagrados.

Geralmente, os exorcistas sagrados do Mestre são viajantes solitários, que rumam de uma cidade a outra prestando serviços à sua igreja. Como são profissionais altamente especializados, suas habilidades são requisitadas com frequência, embora poucas cidades tenham necessidade de um exorcista sagrado residente.

Adaptação: Da forma como está descrita, a classe de prestígio exige a sanção de uma igreja ou ordem, e menciona que esses personagens são solitários. É possível inverter qualquer um desses dois elementos: os exorcistas sagrados poderiam atuar independentemente de organizações maiores (ou até mesmo serem excomungados pelas igrejas). Talvez equipes de exorcistas (com o apoio de paladinos e conjuradores arcanos) patrulhem o reino, investigando o mal sempre que ele se manifestar.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS:

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

Tendência: Qualquer Bom.

Perícias: 10 graduações em Conhecimento (planos), 7 graduações em Conhecimento (religião).

Magias: Capacidade de conjurar *expulsão* ou *dissipar o mal*.

Especial: Adotar esta classe de prestígio requer a sanção de uma igreja ou ordem que nomeie exorcistas sagrados. A igreja considera que somente os personagens detentores de uma fé e devoção exemplares, vontade inabalável e moralidade inquestionável merecem ser ordenados como exorcistas.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um exorcista sagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os exorcistas sagrados sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos, mas quase sempre conservam essa habilidade de sua(s) antiga(s) classe(s).

Conjuração: Os exorcistas sagrados nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas habilidades de exorcismo. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.).

Essencialmente, isso significa que o nível de exorcista sagrado é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Por exemplo, Delliva, uma clériga de 8º nível, adquire um nível de exorcista sagrado, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 9º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de clérigo, tornando-se uma clériga 9/exorcista 1, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 10º nível.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar as magias *expulsão* ou *dissipar o mal* antes de se tornar um exorcista sagrado, 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.

Exorcismo (Sob): Como uma ação de rodada completa, o exorcista sagrado é capaz de expulsar uma criatura ou um espírito do corpo que esteja possuindo. Para exorcizar uma criatura, o personagem realiza um teste de nível (acrescentando seu modificador de Carisma, se houver) contra CD 10 + o número de DVs da criatura + seu modificador de Carisma (se houver). Se o resultado obtido for igual ou maior que a CD, o exorcista consegue expulsar a criatura do hospedeiro, com os resultados normais de acordo com o método de possessão. Um espírito exorcizado dessa forma não consegue possuir a mesma vítima durante 24 horas.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Os exorcistas sagrados conseguem expulsar mortos-vivos como os clérigos. Se o personagem também possui essa habilidade de outra classe, seus níveis se acumulam para determinar o nível efetivo de expulsão.

Trodera, a Justa, uma exorcista sagrada



Resistência à Possessão (Ext): A partir do 2º nível, o exorcista sagrado recebe +4 de bônus sagrado nos testes de resistência contra a magia *recipiente arcano* ou habilidades similares (incluindo a habilidade *possessão* do fantasma) e +2 de bônus sagrado nos testes de dissipar contra esses efeitos. Finalmente, ele recebe +2 de bônus sagrado nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento e compulsão lançados por extra-planares malignos ou mortos-vivos.

Detectar o Mal (SM): A partir do 2º nível, o exorcista pode usar *detectar o mal* conforme desejar, como uma habilidade similar a magia.

Adversário Eleito (Ext): No 3º nível, o exorcista sagrado precisa escolher seu adversário eleito entre mortos-vivos e extra-planares malignos. O estudo intensivo e o treinamento especial nas técnicas adequadas para combater esse inimigo lhe concedem +1 de bônus de competência nos testes das perícias Blefar, Intimidação, Ouvir, Sentir Motivação e Observar, e nos testes de conjurador realizados para superar a RM das criaturas. No 6º nível, esse bônus aumenta para +2 e no 9º nível, para +3.

Dissipar o Mal (SM): No 4º nível, o exorcista sagrado adquire a habilidade de conjurar *dissipar o mal*, como uma habilidade similar a magia, uma vez por semana. A partir do 7º nível, ele poderá ativar essa habilidade duas vezes por semana; no 10º nível, essa quantidade aumenta para três por semana.

Presença Consagrada (Sob): A partir do 5º nível, o exorcista sagrado emana uma aura de energia positiva com 6 m de raio. Essa aura duplica os efeitos da magia *consagrar*, mas desloca-se com o personagem. Caso entre numa área afetada pela magia *profanar*, os dois efeitos serão dissipados até que o exorcista abandone a área. Caso a magia *profanar* seja conjurada sobre o personagem, sua aura ficará desativada até que a duração da magia termine.

Aura Sagrada (SM): Um exorcista sagrado de 8º nível ou superior pode conjurar *aura sagrada* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia.

EXEMPLO DE EXORCISTA SAGRADO

Trodera, a Justa: Humana clériga de Pelor 7/exorcista sagrada 3; ND 10; humanóide (Médio); 7d8+14 mais 3d8+6 DV; 68 PV; Inic. +3; Desl. 6 m; CA 22, toque 9, surpresa 22; Atq Base +7; Agr +7; Atq corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9 (dano: 1d8+1) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* +7 (dano: 1d8, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9/+4 (dano: 1d8+1) ou à distância: *besta leve (obra-prima)* +7 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE magias; QE adversário eleito (extra-planares malignos), *detectar o mal*, exorcismo, resistência à posseção, expulsar mortos-vivos 4/dia (+4, 2d6+11, 10º); Tend. LB; TR Fort +9, Ref +5, Von +13; For 10, Des 8, Con 14, Int 13, Sab 19, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +14, Conhecimento (planos) +11, Conhecimento (religião) +8, Cura +11, Identificar Magia +5, Intimidação +5, Observar +8; Escrever Pergaminho, Foco em Arma (*maça pesada*), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Reflexos Rápidos.

Adversário Eleito (Ext): Trodera recebe +1 de bônus de competência nos testes das perícias Blefar, Intimidação, Ouvir, Sentir Motivação e Observar contra extra-planares

malignos, e nos testes de conjurador realizados para superar a RM dessas criaturas.

Detectar o Mal (SM): Trodera pode usar *detectar o mal* sem limite diário, como uma habilidade similar a magia.

Exorcismo (Sob): Como uma ação de rodada completa, Trodera é capaz de expulsar uma criatura ou um espírito do corpo que esteja possuindo. Para exorcizar uma criatura, ela realiza um teste de nível (acrescentando seu modificador de Carisma) com CD 10 + o número de DVs da criatura + seu modificador de Carisma (se houver). Se o resultado obtido for igual ou maior que a CD, ela consegue expulsar a criatura do hospedeiro, com os resultados normais de acordo com o método de posseção. Um espírito exorcizado dessa forma não consegue possuir a mesma vítima durante 24 horas.

Resistência à Possessão (Ext): Trodera recebe +4 de bônus sagrado nos testes de resistência contra a magia *recipiente arcano* ou habilidades similares (incluindo a habilidade *possessão* do fantasma) e +2 de bônus sagrado nos testes de dissipar contra esses efeitos. Finalmente, ela recebe +2 de bônus sagrado nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento e compulsão lançados por extra-planares malignos ou mortos-vivos.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/6/5/5/3; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (3), *ler magias*, *luz*, *resistência*; 1º — *auxílio divino*, *comando*, *escudo da fé*, *névoa obscurecente*, *proteção contra o mal**, *santuário*; 2º — *arma espiritual*, *esquentar metal**, *imobilizar pessoa*, *restauração menor*, *silêncio*, *vigor do urso*; 3º — *cegueira/surdez*, *dissipar magia*, *invocar criaturas III*, *luz cegante**, *luz do dia*; 4º — *âncora dimensional*, *andar no ar*, *destruição sagrada**, *expulsão*, *poder divino*; 5º — *coluna de chamas*, *dissipar o mal**, *reviver os mortos*.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), do Sol (expulsão aprimorada contra mortos-vivos 1/dia).

Equipamento: *Armadura de batalha* +2, *escudo grande de aço* +1, *maça pesada* +1, *perianto da Sabedoria* +2, *manto da resistência* +1, *pergaminho de neutralizar venenos*, *pergaminho de remover doenças*, *besta leve (obra-prima)*, 20 virotes, 465 PO.

FANÁTICO DA CHAMA NEGRA

A Ordem da Chama Negra é o braço oculto de sua fé, uma sociedade secreta de assassinos sagrados dedicados ao culto de uma divindade sombria do fogo e da destruição. Treinados nos rituais profanos, os fanáticos da chama negra empregam furtividade, magia divina e o zelo de seu fanatismo para destruir aqueles que ofenderam seu deus. Mesmo os grandes governantes não estão acima da ira de uma divindade, pois a Ordem é um instrumento respeitado e sancionado para que os ricos e poderosos obtenham suas vinganças.

Os clérigos e os ladinos ou guerreiros particularmente devotos são os mais propensos a se tornarem fanáticos da chama negra. Um pequeno número dos membros da ordem são clérigos de altas posições, que mantêm os olhos abertos para outros fiéis que lhes pareçam candidatos adequados.

Adaptação: O fanático da chama negra funciona melhor com qualquer divindade patrona cuja tendência não seja boa e que possua o domínio do Fogo, como Pyremius (consulte o Capítulo 5) ou Kossuth dos Reinos Esquecidos. Também é relativamente simples disponibilizar a classe de prestígio para qualquer personagem com acesso aos domínios do Fogo e da Destruição (ou da Morte). Essa classe de prestígio é parte de uma sociedade secreta, portanto seria interessante determinar os objetivos da Ordem da Chama Negra em sua campanha. Finalmente, essa classe de prestígio é um exemplo de uma profissão similar à do assassino, mas que não exige que seus membros sejam malignos (embora alguns certamente o sejam).

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS:

Para se tornar um fanático da chama negra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Talentos: Usar Arma Exótica (kukri), Vontade de Ferro.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (religião), 8 graduações em Furtividade.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Especial: Ataque Furtivo com +1d6 de dano.

O personagem deve venerar o deus a quem a ordem é dedicada, e deve assassinar um inimigo da fé por nenhum outro motivo, exceto unir-se à Ordem da Chama Negra.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um fanático da chama negra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magias (Int), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Prestidigitação (Des), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Usar Cordas (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os fanáticos da chama negra não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Conjuração: A cada dois níveis como fanático da chama negra, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um fanático da chama negra, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas.

Ataque Mortal (Ext): Similar a habilidade do assassino descrita no *Livro do Mestre*, mas os fanáticos da chama negra não têm a opção de paralisar seu alvo. Se o personagem tiver essa habilidade de outra classe (como seus níveis de assassino), poderá adicionar os níveis como fanático da chama negra aos níveis da outra classe para calcular a CD do teste de resistência do ataque mortal.

Coração Fanático (Sob): Um fanático da chama negra é imune ao medo, seja de origem mágica ou mundana. Diferente da aura de coragem de um paladino, essa habilidade não confere benefícios especiais aos seus companheiros.

Usar Venenos (Ext): No 2º nível, o fanático da chama negra adquire a capacidade de usar venenos com segurança, como a habilidade dos assassinos.

Ataque Furtivo (Ext): Ao alcançar o 3º, 6º e 9º níveis, um fanático da chama negra inflige dano adicional com seu ataque furtivo, similar à habilidade do ladino. Como ele certamente possui um bônus de ataque furtivo de outra fonte (como seus níveis como ladino), esses valores são cumulativos.

Passo Decisivo (SM): Uma vez por dia, a partir do 5º nível, o fanático da chama negra consegue dar um único passo e atravessar obstáculos ou distâncias como a magia *porta dimensional*. O nível de conjurador do fanático equivale à metade do seu nível de personagem.

Chama Sagrada (Sob): A partir do 6º nível, sem limite diário, o fanático da chama negra é capaz de imbuir uma única arma de ataque corpo a corpo em sua posse com uma chama negra letal. A arma adquire a habilidade flamejante, infligindo 1d6 pontos de dano de fogo por ataque bem-sucedido, além do dano normal. Uma vez por dia, como ação

TABELA 2-10: O FANÁTICO DA CHAMA NEGRA

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+2	+2	Ataque mortal, coração fanático	—
2º	+1	+0	+3	+3	Usar venenos	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+1	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	—
4º	+3	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+1	+4	+4	Passo decisivo	—
6º	+4	+2	+5	+5	Ataque Furtivo +2d6	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+2	+5	+5	Chama sagrada	—
8º	+6	+2	+6	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+3	+6	+6	Ataque Furtivo +3d6	—
10º	+7	+3	+7	+7	Imolação profana	+1 nível de classe divina anterior

livre, o fanático da chama negra pode, em vez disso, conferir a propriedade explosão flamejante a uma arma em sua posse, durante 1 minuto.

Imolação Profana (Sob): Quando um fanático da chama negra atinge o 10º nível, qualquer criatura eliminada por seu ataque mortal ou por seu ataque furtivo será consumida total e imediatamente por um fogo profano. A única forma de restaurar a vida de um ser eliminado dessa forma é utilizar *ressurreição verdadeira*, ou um *desejo* cuidadosamente formulado, seguido por *ressurreição* ou *milagre*.

EXEMPLO DE FANÁTICO DA CHAMA NEGRA

Seith: Humano ladino 2/clérigo 3/fanático da chama negra 7; ND 12; humanoíde (Médio); 2d6+4 mais 3d8+6 mais 7d6+14 DV; 71 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 17, toque 13, surpresa 14; Atq Base +8; Agr +8; Atq corpo a corpo: *kukri afiada* +1+12 (dano: 1d4+1/+1d6 de fogo, dec. 15–20); Atq Ttl corpo a corpo: *kukri afiada* +1+10/+5 (dano: 1d4+1/+1d6 de fogo, dec. 15–20) e *kukri* +1+10 (dano: 1d4+1, dec. 18–20); AE ataque mortal, usar venenos, fascinar mortos-vivos 2/dia (+1, 2d6+2, 3º), ataque furtivo +3d6, chama sagrada, destruir 1/dia (+4 no ataque, +3 no dano); QE evasão, *passo decisivo* 1/dia, coração fanático; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +12, Von +12; For 10, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos:

Acrobacia +14, Concentração +14, Conhecimento (religião) +9, Equilíbrio +10, Escalar +5, Esconder-se +23, Furtividade +18, Identificar Magia +2, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +7; Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Comum (*kukri*), Vontade de Ferro.

Ataque Mortal (Ext): Caso Seith estude sua vítima durante 3 rodadas, atingi-la com um ataque furtivo usando uma arma branca e causar dano, o ataque furtivo será capaz de matar o alvo caso a vítima fracasse em um teste de resistência de Fortitude (CD 18).

Evasão (Ext): Sempre que Seith se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Passo Decisivo (SM): Uma vez por dia, Seith consegue dar um único passo e atravessar obstáculos ou distâncias como a magia *porta dimensional*. Seu nível de conjurador para essa habilidade é 6.

Usar Venenos (Ext): Seith possui a capacidade de usar venenos com segurança.

Chama Sagrada (Sob): Seith é capaz de imbuir uma única arma de ataque corpo a corpo em sua posse com a habilidade flamejante, infligindo 1d6 pontos de dano de fogo por ataque bem-sucedido, além do dano normal. Em vez disso, uma vez por dia como uma ação livre, ele pode conferir a propriedade explosão flamejante a uma arma em sua posse, durante 1 minuto.

Ataque Furtivo (Ext): Causa +3d6 pontos de dano contra oponentes surpreendidos a até 9 m, ou contra os alvos que Seith estiver flanqueando. As criaturas desprovidas de anatomia discernível ou imunes a sucessos decisivos não são afetadas por essa habilidade.

Coração Fanático (Sob): Seith é imune ao medo, seja de origem mágica ou mundana.

Magias de Clérigo Preparadas (5/4+1/4+1/2+1; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia):

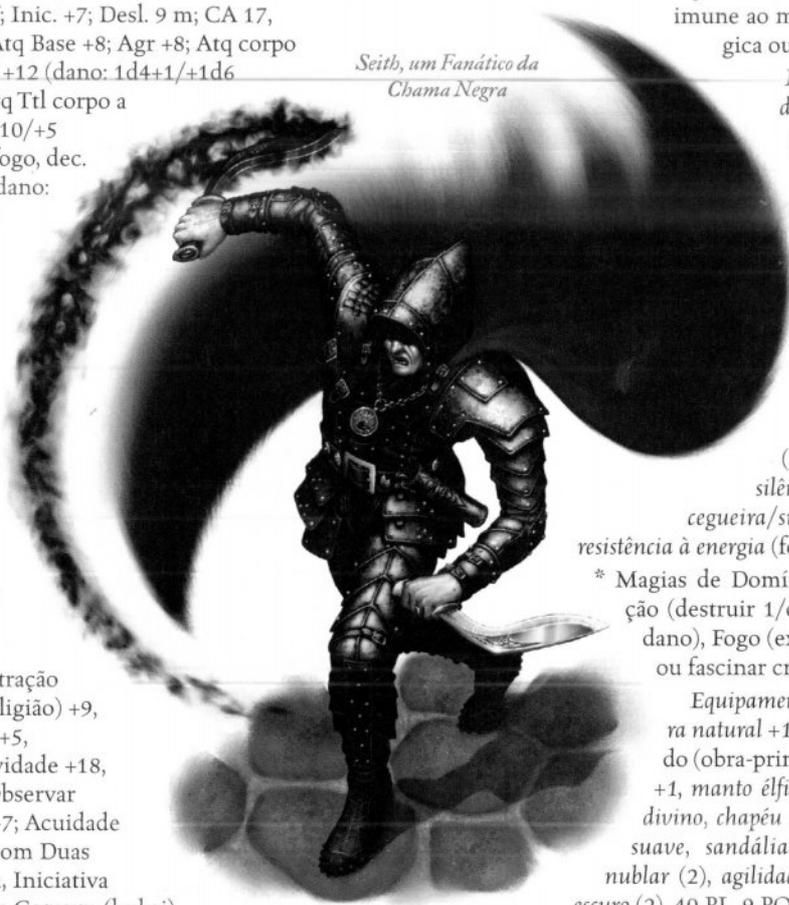
0 — *detectar magia*, *detectar venenos*, *luz*, *orientação*, *resistência*; 1º — *curar ferimentos leves*, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *mãos flamejantes**, *névoa obscurcente*; 2º — *ajuda*, *auxílio divino* (estendido), *despedaçar**, *silêncio*, *vigor do urso*; 3º — *cegueira/surdez*, *roupa encantada*, *resistência à energia* (fogo)^D.

* Magias de Domínio. Domínios: *Destruição* (destruir 1/dia, +4 no ataque, +3 no dano), *Fogo* (expulsar criaturas da água ou fascinar criaturas do fogo 2/dia).

Equipamento: *Amuleto da armadura natural* +1, *corselete de couro batido* (obra-prima), *kukri afiado* +1, *kukri* +1, *manto élfico*, *pergaminho de poder divino*, *chapéu do disfarce*, *anel de queda suave*, *sandálias da aranha*, *poções de nublar* (2), *agilidade do gato* (2) e *visão no escuro* (2), 40 PL, 9 PO.

Seith Preparado: 2d6+8 mais 3d8+12 mais 7d6+28 mais 12; 115 PV; Inic. +9; Desl. 9 m; CA 23, toque 18, surpresa 18; Atq Base +14; Agr +17; Atq corpo a corpo: *kukri afiada* +1+19 (dano: 1d4+6/+1d6 de fogo, dec. 17–20); Atq Ttl corpo a corpo: *kukri afiada* +1 +17/+12/+7 (dano: 1d4+1/+1d6 de fogo, dec. 17–20) e *kukri* +1+17 (dano: 1d4+4, dec. 19–20); AE ataque mortal, usar venenos, fascinar mortos-vivos 2/dia (+1, 2d6+2, 3º), ataque furtivo +3d6, chama sagrada, destruir 1/dia (+4 no ataque, +3 no dano); QE *nublar*, *visão no escuro* 18 m, *evasão*, *passo decisivo* 1/dia, *coração fanático*; Tend. LM; TR Fort +9, Ref +14, Von +12; For 16, Des 21, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 8.

Se tiver tempo para se preparar, Seith entrará em combate com várias magias e efeitos ativos. As estatísticas descritas



Seith, um Fanático da
Chama Negra

Ilustração de F. V. V. V.

em "Seith Preparado", acima, incluem esses efeitos. A menos que seja indicada outra origem, como uma poção ou pergaminho, Seith conjura as magias.

Magias ou Efeitos Ativos (Efeito), Duração, Nível de Conjurador (Origem): *Poder divino* (+4 atq base, +12 PV, For +6), 7 rodadas, NC 7 (pergaminho); *vigor do urso* (Con +4), 6 minutos, NC 6; *auxílio divino* (+2 no ataque, +2 no dano), 2 minutos, NC 6; *roupa encantada* (CA +1), 6 horas, NC 6; *escudo da fé* (CA +2), 6 minutos, NC 6; *nublar* (20% de chance de falha), 3 minutos, NC 3 (poção); *agilidade do gato* (Des +4), 3 minutos, NC 3 (poção); *visão no escuro* (18 m), 3 horas, NC 3; *explosão flamejante* (dec. 3d10 com kukri), 1 minuto, NC ND (característica de classe).

GEOMANTE

O clérigo se dedica a um poder maior. O mago confia apenas em tomos arcanos. O druida busca suas magias na natureza. Para o geomante, no entanto, toda a magia é a mesma.

A Geomancia é a arte de canalizar a energia mágica de diversas fontes através da própria terra. Um geomante pode pesquisar como um mago, orar como um clérigo, ou cantar como um bardo, mas conjura magias de uma forma própria. Na região que considera seu lar (seja no alto de uma montanha, nas profundezas de uma floresta ou até mesmo em um oceano), ele tece linhas de lei — conexões poderosas com a própria terra. As magias que ele conjura através deste elo com a terra são reflexos de sua própria força de vontade. Conforme o geomante progride, todavia, o esforço para acumular a magia através da terra lhe impõe um preço físico, tornando-o cada vez mais parecido com a terra e suas criaturas.

Somente os personagens com mais de uma classe de conjurador podem se tornar geomantes. As combinações mais comuns são druida/feiticeiro e druida/mago. Os clérigos com habilidade de conjuração arcana também podem se qualificar; aqueles com acesso ao domínio das Plantas ou dos Animais são mais propensos a adotar esta trilha. Um bardo ou ranger que adquire uma segunda classe mágica, mais especializada, também pode adotar este estilo de vida.

Adaptação: Se você estiver à procura de combinações mais específicas, é fácil personalizar essa classe de prestígio, tornando os pré-requisitos de magia mais precisos. E uma boa maneira de incorporar o estilo próprio do seu mundo

nessa classe é criar escolhas de derivação que imitem as criaturas mais comuns em sua campanha.

Dado de Vida: d6

PRÉ-REQUISITOS

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

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (arcano), 6 graduações em Conhecimento (natureza).

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível e magias divinas de 2º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um geomante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano), Conhecimento (geografia), Conhecimento (natureza), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Escalar (For), Identificar Magias (Int), Natação (For), Ofícios (qualquer) (Int), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Conjuração: A cada nível de geomante, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (opções adicionais de *forma selvagem*, talentos de metamagia ou criação de itens, etc.). Como o personagem tinha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um geomante, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Versatilidade em Magia: No 1º nível, o geomante aprende a combinar magias divinas e arcanas. Ele ainda adquire e prepara suas magias da forma normal para cada

TABELA 2-11: O GEOMANTE

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Derivação 1, versatilidade em magia 0	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Derivação 1, linhas de lei +1, versatilidade em magia 1	+1 nível de classe anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Derivação 2, versatilidade em magia 2	+1 nível de classe anterior
4º	+3	+4	+1	+4	Derivação 2, versatilidade em magia 3	+1 nível de classe anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Derivação 3, versatilidade em magia 4	+1 nível de classe anterior
6º	+4	+5	+2	+5	Derivação 3, linhas de lei +2, versatilidade em magia 5	+1 nível de classe anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Derivação 4, versatilidade em magia 6	+1 nível de classe anterior
8º	+6	+6	+2	+6	Derivação 4, versatilidade em magia 7	+1 nível de classe anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Derivação 5, versatilidade em magia 8	+1 nível de classe anterior
10º	+7	+7	+3	+7	Derivação 5, linhas de lei +3, versatilidade em magia 9	+1 nível de classe anterior

classe individualmente. No entanto, ao conjurá-las, pode combinar ou adaptar os parâmetros de qualquer uma de suas classes para obter a maior vantagem possível para cada magia de nível igual ou inferior ao seu valor de versatilidade em magia. Assim, um geomante de 4º nível pode conjurar qualquer uma de suas magias de 3º nível de feiticeiro/mago sem nenhuma chance de falha da magia devido a armadura (entretanto, a proibição contra as armaduras de metal ainda se aplica aos druidas/geomantes, já que se devem a um voto espiritual e não uma limitação prática). O geomante pode usar seu bônus de Sabedoria para modificar a CD de magias arcanas, ou seu bônus de Carisma ou Inteligência (a habilidade normalmente usada para suas magias arcanas) para definir a CD do teste de resistência das magias divinas. Se uma magia exigir um componente material ou um foco divino, ele pode optar por qualquer um deles. Um clérigo/geomante que também possua níveis de mago, feiticeiro ou bardo consegue converter espontaneamente qualquer magia arcana ou divina preparada (exceto uma magia de domínio) do nível apropriado em uma magia de curar ou infligir ferimentos de nível igual ou inferior, embora deva ser capaz de conjurá-la como um clérigo.

Derivação: O personagem torna-se lentamente mais próximo à natureza. Para cada nível de geomante, escolha uma derivação do estágio apropriado (consulte Derivação, adiante).

Linhas de Lei: No 2º nível, o geomante aprende a criar conexões mágicas com um tipo específico de terreno. Escolha um dos seguintes tipos: aquático, deserto, floresta, colinas, pântano, montanhas ou planícies. Neste terreno, o nível efetivo de conjurador do geomante para todas as suas magias aumenta em +1. No 6º nível, e novamente no 10º, o personagem pode escolher um novo terreno para receber o benefício (de +1) ou aumentar seu nível efetivo de conjurador em um terreno previamente escolhido em +1.

DERIVAÇÃO

A derivação é uma involução gradual para outra forma natural. As criaturas que experimentam este fenômeno adquirem atributos de animais e plantas ao longo do tempo. Os geomantes desenvolvem derivações em todos os níveis. Como uma regra variante, os druidas de níveis elevados que passem suas vidas longe da civilização também podem sofrer derivações a critério do Mestre — talvez uma vez a cada dez anos.

As derivações são divididas em estágios. Deve-se escolher uma derivação de 1º estágio ao experimentar o fenômeno

pela primeira vez. A segunda derivação também deve ser do mesmo estágio. A partir de então, só será possível adquirir uma derivação de um estágio superior após adquirir pelo menos duas do estágio anterior. Por exemplo, uma derivação de 4º estágio só pode ser obtida depois de adquirir pelo menos duas derivações de 1º estágio, duas de 2º e duas de 3º. Entretanto, sempre que desejado, é possível escolher derivações de estágios inferiores ao máximo. Por exemplo, um personagem com duas derivações de 1º estágio, se quiser, pode escolher uma terceira do mesmo estágio ao invés de uma do 2º estágio.

As derivações do 1º estágio não têm efeito nas regras. Cada derivação de 2º estágio e acima concede uma habilidade extraordinária permanente. Os ataques naturais permitem empregar o bônus de Força nas jogadas de dano, exceto no caso de venenos ou ácidos. Os valores de dano indicados para os ataques naturais referem-se a criaturas Médias. Para ajustá-los para criaturas Pequenas ou Grandes, utilize a tabela abaixo.

DANO DE ARMAS NATURAIS POR TAMANHO

Pequeno	Médio	Grande
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	2d4	2d6

1º Estágio

Manchas de leopardo aparecem no corpo.

O personagem adquire uma cauda de felino.

Brotam penas no corpo (mas não asas).

As sobrançelas se tornam verdes e espessas.

O cabelo se torna um emaranhado de cipós curtos.

Uma pelugem leve e felpuda cobre a pele.

A pele se torna verde e escamosa.

O toque murcha a maioria das flores.

A voz soa como um latido, mas ainda é compreensível.

Listras de zebra aparecem no corpo.

2º Estágio

Uma pequena corcova de camelo cresce nas costas (pode ficar até cinco dias sem água).

O personagem desenvolve uma pelugem branca, como um urso polar (+8 de bônus nos testes de Esconder-se em áreas cobertas de neve).

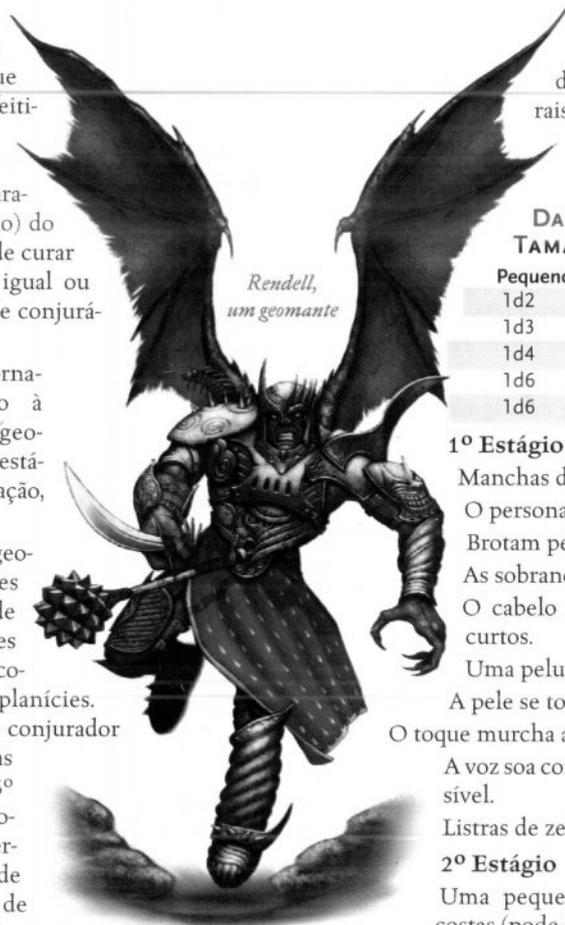
As solas dos pés se tornam pegajosas, como um lagarto (+4 de bônus nos testes de Escalar).

O personagem se torna ágil como um alce (seu deslocamento terrestre aumenta em +1,5 m).

O personagem se torna belo como uma driade (+4 de bônus nos testes de Diplomacia).

O personagem se torna gracioso como um gato (+4 de bônus nos testes de Equilíbrio).

O personagem cria folhas e faz fotossíntese (consegue subsistir com 1 hora/dia de luz do sol no lugar da comida, embora ainda precise da mesma quantidade de água).



Rendell,
um geomante

O sangue flui tão lentamente quanto a seiva de uma árvore. A velocidade em que o dano progressivo, como aquele infligido por sangramento ou decomposição (consulte o Capítulo 7), afeta o personagem é reduzida à metade.

Os olhos se tornam aguçados, como um rato (adquire visão na penumbra).

A pele se adapta, como um polvo (é capaz de mudar de cor para se misturar com os arredores, +4 de bônus nos testes de Esconder-se).

3º Estágio

Chifres de cervo crescem na testa (obtem um ataque com chifre, que inflige 1d6 pontos de dano).

Espinhas crescem no corpo (os ataques desarmados causam dano por perfuração, e as criaturas que golpearem o personagem com armas naturais sofrem 1d3 pontos de dano perfurante por golpe).

O personagem é capaz de constringir como uma cobra (causando 1d3 pontos de dano ao obter sucesso em um teste de Agarrar contra criaturas da mesma categoria de tamanho ou menores).

O personagem pode tecer uma teia, como uma aranha (consegue utilizar a teia para capturar presas com armadilhas, conforme descrito na aranha monstruosa do Livro dos Monstros, mas não pode atacar com a teia).

O personagem desenvolve guelras de peixe (é capaz de respirar tanto na água quanto no ar).

Os olhos se tornam aguçados, como uma águia (+4 de bônus nos testes de Observar à luz do dia).

Os olhos se tornam aguçados, como uma coruja (+4 de bônus nos testes de Observar ao pôr-do-sol e à noite).

Os dedos desenvolvem garras, como um falcão (obtem Acuidade com Arma e consegue realizar dois ataques com garras a cada rodada, infligindo 1d3 pontos de dano cada).

A boca se alonga, como um crocodilo (obtem um ataque de mordida, infligindo 1d6 pontos de dano).

Os dedos dos pés desenvolvem garras, como um leão (se conseguir imobilizar seu alvo, pode realizar dois ataques, rasgando sua carne e infligindo 1d4 pontos de dano cada).

4º Estágio

O personagem desenvolve um ferrão ácido, como uma formiga gigante (é capaz de ferroar e causar 1d4 pontos de dano perfurante + 1d4 pontos de dano por ácido).

O personagem pode imobilizar, como um lobo (se atingir o oponente com um ataque natural, consegue imobilizá-lo como uma ação livre; consulte a descrição do lobo no Livro dos Monstros).

O personagem pode ficar enfurecido como um carcajú (se sofrer dano, ficará enfurecido como um bárbaro de 1º nível — consulte Bárbaro no Livro do Jogador — ou, se possuir qualquer classe que conceda fúria como habilidade de classe, determine seus efeitos como se tivesse um nível adicional).

O personagem adquire a ferocidade de um javali (continua a lutar sem penalidades, mesmo incapacitado ou morrendo).

O personagem pode agarrar como um urso (adquire a habilidade Agarrar Aprimorado, descrita no Livro dos Monstros).

O personagem consegue saltar como um leopardo (se saltar sobre um oponente na primeira rodada de combate, pode utilizar a ação de ataque total mesmo que já tenha realizado sua ação de movimento).

As mãos se tornam fortes, como um gorila (+2 de bônus nos testes de Força para quebrar objetos).

A mandíbula se torna poderosa, como uma doninha (consegue se prender a um inimigo com uma mordida, infligindo 1d3 pontos de dano por rodada até que se liberte — no entanto, perde o bônus de Destreza na CA enquanto permanecer nessa situação).

O personagem é capaz de emitir uma nuvem de tinta, como uma lula (na água, pode emitir uma nuvem de tinta negra com 3 m de raio, uma vez por minuto, como uma ação livre; isto lhe concede camuflagem total e as criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total).

O nariz se torna sensível, como um cão de caça (obtem o talento Faro com 9 m de alcance; consulte o Livro dos Monstros).

5º Estágio

O personagem desenvolve um chifre de unicórnio (+4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra envenenamento e um ataque com chifre, que causa 1d8 pontos de dano).

Asas de ave ou de morcego crescem nas costas (adquire deslocamento Vôo – 15 m).

O personagem consegue se enrolar numa bola de espinhos, como um porco-espinho (nessa situação, +4 de bônus de armadura natural na CA, mas não consegue se mover ou atacar — enrolar-se e desenrolar é uma ação padrão).

O personagem é gracioso como uma pixie (+2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos).

O personagem obtém o sentido sísmico de uma minhoca (consegue sentir qualquer coisa em contato com a terra num raio de 9 m).

Os dentes caninos exsudam veneno (se atingir um oponente com uma mordida, seu alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude [CD 10 + metade do nível do personagem + modificador de Constituição] contra o veneno; o dano inicial é 1d2 pontos de dano temporário de Destreza; o dano secundário é 1d4 pontos de dano temporário de Destreza).

Os sentidos se tornam aguçados, como um morcego (adquire o talento Percepção às Cegas 9 m, conforme descrito no Livro dos Monstros).

Os pés se alongam de forma descomunal (adquire a habilidade Atropelar, descrita na introdução do Livro dos Monstros; o ataque de atropelamento inflige 2d4 pontos de dano por contusão, e a CD do teste de resistência de Reflexos é 10 + metade do nível do personagem + modificador de Força).

O personagem se move como um guepardo (uma vez por hora, pode executar uma ação de investida, movendo-se com dez vezes o seu deslocamento normal).

A pele se transforma em uma casca de árvore (recebe +1 de bônus de armadura natural na CA).

EXEMPLO DE GEOMANTE

Rendell: Humano clérigo 3/mago 3/geomante 9; ND 15; humanoíde (Médio); 3d8+3 mais 3d4+3 mais 9d6+3 DV; 71 PV; Inic. +5; Desl. 7,5 m, base 10,5, vôo 12 m, base 18 m (médio); CA 25, toque 13, surpresa 24; Atq Base +9; Agr +9; Atq corpo a corpo: garras +9 (dano: 1d3); Atq Ttl corpo a corpo: garras +9/+9 (dano: 1d3); AE magias; QE derivações, familiar, benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), linhas de lei +2, visão na penumbra, faro 9 m, versatilidade em magia 8; Tend. NM; TR Fort +12, Ref +9, Von +17; For 10, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +19, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (natureza) +23, Conhecimento (religião) +12, Cura +8, Diplomacia +9, Identificar Magia +26, Observar +13*, Ouvir +16*, Sobrevivência +11; Acelerar Magia, Acuidade com Arma^B, Escrever Pergaminho^B, Esquiva, Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Vontade de Ferro.

Familiar: Rendell possui um morcego familiar chamado Hob. O familiar utiliza os bônus base de resistência de seu mestre ou os seus valores, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Hob: ND —; animal (Mínimo); 3 DV; 35 PV; Inic. +2; Desl. 1,5 m, vôo 12 m (bom); CA 18, toque 16, surpresa 16; Atq Base +9; Agr -8; Atq —; Atq Ttl —; AE —; QE sentido cego 6 m, transmitir magias de toque, evasão aprimorada, visão na penumbra; Tend. NM; TR Fort +10, Ref +7, Von +14; For 1, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 4.

Perícias e Talentos: Concentração +18, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (religião) +4, Cura +8, Diplomacia +7, Esconder-se +14, Furtividade +6, Identificar Magia +16, Observar +13*, Ouvir +13*, Sobrevivência +11; Prontidão.

* Um morcego possui +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Esses bônus não se aplicam quando seu sentido cego for anulado.

Sentido Cego (Ext): Um morcego consegue localizar todas as criaturas num raio de 6 m. Essa habilidade não reduz nem anula a camuflagem.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o morcego não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Derivação: Rendell adquiriu nove derivações: seus cabelos são um emaranhado de cipós curtos, sua voz soa como um latido, + 1,5 m de deslocamento terrestre, visão na penumbra, +4 nos testes de Observar na penumbra ou no escuro, garras de águia (dois ataques, 1d3 de dano cada), faro, ferocidade (continua a lutar sem penalidades quando estiver incapacitado ou morrendo), asas de morcego.

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

Prontidão (Ext):* Hob concede ao seu mestre o talento Prontidão sempre que estiver a 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Rendell pode se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de 1,5 km ou menos. O mestre partilha a mesma conexão com os objetos ou locais que o familiar.

Partilhar Magias (Sob): Rendell consegue partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu familiar, desde que a criatura esteja a 1,5 metro de distância. Além disso, ele é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre o familiar.

Linhas de Lei +2: O nível de conjurador de Rendell aumenta em 2 quando ele estiver em uma floresta. Nesses ambientes, seu nível de conjurador como clérigo é 5 e como mago é 14.

Faro (Ext): Rendell pode detectar a aproximação de inimigos, localizar adversários escondidos e rastrear pelo olfato.

Versatilidade em Magia 8: Quando Rendell conjura uma magia, pode combinar ou adaptar os parâmetros de qualquer uma de suas classes para obter a maior vantagem possível. Se uma magia exigir um componente material ou um foco divino, ele pode optar por qualquer um deles. Ele consegue converter espontaneamente qualquer magia até o 2º nível (exceto as magias de domínio) em uma magia de curar ou infligir ferimentos de nível igual ou inferior.

Magias de Clérigo Preparadas (4/4/3; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia): 0 — curar ferimentos mínimos (4); 1º — curar ferimentos leves (3), proteção contra o bem*; 2º — augúrio, detectar pensamentos*, vigor do urso.

* Magias de Domínio. Domínios: Mal (conjura magias com o descritor [Mal] com +1 nível efetivo de conjurador), Conhecimento (conjurar magias de adivinhação com +1 nível efetivo de conjurador; todas as perícias de Conhecimento são de classe). Nível de conjurador: 5º (3º quando não estiver em uma floresta).

Magas de Mago Preparadas (4/5/5/5/4/4/3; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia): 0 — detectar magia (2), luz (2); 1º — enfeitiçar pessoa, escudo arcano, leque cromático (2), mísseis mágicos; 2º — riso histórico de Tasha, teia (2), ver o invisível (2); 3º — bola de fogo (2), mísseis mágicos potencializados, proteção contra energia, relâmpago; 4º — confusão (2), invisibilidade maior (2); 5º — dominar pessoa, mísseis mágicos acelerados (3); 6º — desintegrar, dissipar magia maior, invisibilidade acelerada.

Grimório: 0 — todas; 1º — armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, leque cromático, mísseis mágicos, recuo acelerado, transformação momentânea; 2º — invisibilidade, riso histórico de Tasha, teia, ver o invisível; 3º — bola de fogo, dissipar magia, proteção contra energia, relâmpago; 4º — âncora dimensional, confusão, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior; 5º — dominar pessoa, enviar mensagem, imobilizar monstro, teletransporte; 6º — campo antimagia, desintegrar, dissipar magia maior, visão da verdade.

Equipamento: Armadura de batalha de mitral +2, amuleto da armadura natural +2, anel de proteção +2, manto da resistência +1, tiara do intelecto +4, bastão metamágico, potencializar (menor), varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), pergaminho de teletransporte, símbolo sagrado de madeira de Vecna.

HOSPITALÁRIO

Os cavaleiros hospitalários são um exército dos necessitados, com votos de pobreza, obediência e defesa de seus protegidos. Seu dever é zelar pelos viajantes durante suas peregrinações religiosas. Com o passar dos anos, essa função foi expandida para incluir a construção e administração de hospitais e habitações para refugiados.

A maioria de suas fileiras é composta por paladinos, embora rangers, guerreiros/clérigos e até mesmo rangers/clérigos também se tornem hospitalários.

Quase sempre, os hospitalários do Mestre viajarão em grupos, normalmente ao lado dos peregrinos em direção ou retornando de algum lugar especialmente importante para sua religião. É possível encontrar hospitalários administrando albergues de peregrinos, defendendo os hospitais dos templos ou guardando relíquias e locais sagrados. Dificilmente eles partem em aventuras ou missões, exceto para resgatar peregrinos ameaçados ou recuperar itens ou locais tomados por hereges e infieis.

Adaptação: Os hospitalários combatem o sofrimento e a dor em qualquer lugar. Em sua campanha, as grandes cidades podem acolher multidões de mendigos que são defendidos por hospitalários itinerantes. Pequenas aldeias também podem abrigar um hospitalário, que serve como uma espécie de médico para os que precisam de seus cuidados. Todo um regimento de hospitalários pode se reunir para combater um dragão maligno, e depois ficar para cuidar dos indivíduos da população local feridos durante a batalha.

Dados de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico.

Talentos: Combate Montado, Investida Montada.

Perícias: 5 graduações em Adestrar Animais, 5 graduações em Cavalgar.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas do 1º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um hospitalário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar

(Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os hospitalários sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Cura pelas Mãos (SM): Um hospitalário com Carisma 12 ou mais será capaz de curar ferimentos por meio do toque. A cada dia, ele consegue recuperar uma quantidade de pontos de vida equivalente ao seu nível de hospitalário multiplicado pelo seu modificador de Carisma. O personagem pode dividir esse valor entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião. Ativar a *cura pelas mãos* exige uma ação padrão.

Se o hospitalário também possui essa habilidade de outra classe, seus níveis se acumulam com o nível da classe de prestígio para determinar o total de PV curados.

Conjuração: Os hospitalários nunca abandonam seu treinamento mágico divino, desenvolvendo-o junto com suas perícias na classe de prestígio. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe (exceto no 1º, 5º e 9º níveis), adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, dano adicional de destruir o mal, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um hospitalário, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas sempre que alcançar um novo nível como hospitalário.

Talentos Adicionais: Um hospitalário recebe um talento adicional nos níveis indicados na Tabela 2-12. Esses talentos devem ser escolhidos na lista dos talentos adicionais do guerreiro (no *Livro do Jogador* e em outras fontes).

Remover Doenças (SM): A partir do 3º nível, um hospitalário é capaz de *remover doenças* uma vez por semana, como uma habilidade similar a magia. No 7º nível e acima, poderá empregar essa habilidade duas vezes por semana.

TABELA 2-12: O HOSPITALÁRIO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+1	+2	+0	+0	Talento adicional, cura pelas mãos	—
2º	+2	+3	+0	+0	—	+1 nível de classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+1	Remover doenças 1/semana	+1 nível de classe divina anterior
4º	+4	+4	+1	+1	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+5	+4	+1	+1	Talento adicional	—
6º	+6	+5	+2	+2	—	+1 nível de classe divina anterior
7º	+7	+5	+2	+2	Remover doenças 2/semana	+1 nível de classe divina anterior
8º	+8	+6	+2	+2	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+9	+6	+3	+3	Talento adicional	—
10º	+10	+7	+3	+3	—	+1 nível de classe divina anterior

Código de Conduta: Os hospitalários fazem votos de pobreza, obediência e proteção dos inocentes sob seus cuidados. Isso não significa que eles vivem em miséria e mendicância, mas que repartem sua riqueza entre si e oferecem o excesso para sua ordem. A obediência não está relacionada ao nível social ou de experiência do personagem, mas à sua posição na ordem dos hospitalários, que muda conforme a situação. Não importa o seu cargo relativo, todos eles respondem ao líder local enquanto permanecerem em seu território. Os hospitalários devem estar dispostos a sacrificar suas vidas para salvar os peregrinos ou quaisquer instalações sob seus cuidados, mas não devem fazê-lo sem motivos.

Observação para Multiclasse: Os personagens paladinos podem adquirir livremente níveis desta classe de prestígio, intercalando as duas classes sem penalidades.

EX-HOSPITALÁRIOS

Um hospitalário que se torne Caótico, cometa voluntariamente um ato caótico ou viole de modo grave seu código de conduta perderá todas as suas magias e características da classe — e não conseguirá adquirir níveis na classe de prestígio — até que faça uma penitência (veja a descrição da magia *penitência* no *Livro do Jogador*).

Um hospitalário pode ser um personagem multiclasse, mas existe uma restrição especial. Caso adquira uma nova classe ou (caso seja multiclasse) eleve o nível de qualquer classe, exceto paladino, jamais poderá aumentar seu nível de hospitalário, embora conserve todas as habilidades da classe adquiridas. O caminho desses indivíduos, assim como o dos paladinos, requer devoção constante; uma vez que se afastem da vereda escolhida, nunca mais conseguirão trilhá-la novamente.

EXEMPLO DE HOSPITALÁRIO

Rowena: Humana paladina 5/hospitalária 2; ND 7; humanóide (Médio); 5d10 mais 2d8 DV; 36 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 21, toque 11, surpresa 20; Atq Base +7; Agr +10; Atq corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +11 (dano: 1d8+3, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +11/+6 (dano: 1d8+3, dec. 19–20); AE destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos 5/dia (+2, 2d6+2, 2º); QE aura do Bem, detectar o mal, graça divina, cura pelas mãos, aura de coragem, saúde divina, montaria cavalo de guerra pesado; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +2, Von +2; For 16, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +10, Cavalgar +13, Diplomacia +4; Atropelar, Combate Montado, Investida Montada, Investida Implacável.

Magias de Paladino Preparadas (2; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — *abençoar arma, proteção contra o mal*.

Destruir o Mal (Sob): Rowena pode destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ela adiciona +2 na jogada de ataque, causando 5 pontos de dano adicional. Se acidentalmente tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Aura de Coragem (Sob): Rowena é imune ao medo (mágico ou mundano). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 metros recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo.

Aura do Bem (Ext): A aura do Bem de Rowena (consulte a magia *detectar o mal*) equivale a um clérigo de 5º nível.

Detectar o Mal (SM): Sem limite diário, como a magia homônima.

Graça Divina (Sob): Rowena recebe um bônus em todos os seus testes de resistência equivalente ao seu modificador de Carisma (já incluído nas estatísticas acima).

Saúde Divina (Sob): Rowena é imune a todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como a podridão da múmia e a licantrópia).

Montaria – Cavalo de Guerra Pesado (SM): A montaria especial de Rowena é um cavalo de guerra pesado, que possui as estatísticas apresentadas no *Livro dos Monstros* mais 2 Dados de Vida, +4 de bônus de armadura natural, +1 de Força e evasão aprimorada. A paladina tem um vínculo empático com sua montaria e pode partilhar suas magias e testes de resistência. Ela pode convocar o animal uma vez por dia durante 10 horas, como uma ação de rodada completa.

Cura pelas Mãos (Sob): Rowena consegue curar até 14 pontos de dano por dia.

Equipamento: Armadura de batalha, escudo grande de aço, espada longa (obra-prima), *braçadeiras da saúde* +2.

INQUISIDOR DA IGREJA

Enquanto muitos campeões do bem se dedicam ao combate das forças do mal alheias ao seu meio e suas igrejas — como os clérigos e paladinos de Heironeous e sua dedicação ao

TABELA 2-13: O INQUISIDOR DA IGREJA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	<i>Detectar o mal</i> , domínio da Inquisição	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Imunidade a feitiços	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+1	+1	+3	Transpor ilusões	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+1	+1	+4	Transpor disfarces	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+1	+1	+4	Imunidade a compulsões	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+2	+2	+5	Induzir metamorfose	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+2	+2	+5	—	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+2	+2	+6	Imunidade à possessão	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+3	+3	+6	<i>Discernir mentiras</i>	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+3	+3	+7	Revelar a verdade	+1 nível de classe divina anterior

confronto eterno com os seguidores de Hextor, por exemplo — o inquisidor da igreja cultiva um interesse semelhante pela corrupção arraigada no interior da instituição. Quando a ganância consome a hierarquia da igreja, quando os demônios se infiltram numa ordem de cavaleiros e seduzem seus líderes, quando um sumo-sacerdote é vítima de encantamentos malignos e abandona os caminhos de sua divindade, normalmente é um inquisidor da igreja quem revela a maldade e a elimina.

Os inquisidores se especializam nas escolas de magia Adivinhação (de modo a detectar o mal e a corrupção) e Abjuração (que fornece proteção para si mesmo e para os demais contra magias malignas). Quase sempre, eram clérigos ou paladinos de ordens ou igrejas Leais. Os membros das demais classes têm dificuldade para atender aos pré-requisitos dos inquisidores, e raramente são incentivados a fazê-lo.

É provável que os PJs encontrem os inquisidores do Mestre quando estiverem relacionados com uma igreja ou ordem Leal — talvez até como alvo de uma investigação desses PdMs. A possibilidade de se deparar com os inquisidores aumenta depois de incidentes que envolvam demônios ou diabos, pois essa classe enfrenta diretamente a corrupção que essas criaturas costumam deixar em seu rastro.

Adaptação: Como está descrita, essa classe de prestígio não pertence especificamente a uma divindade ou organização — mas certamente pode ser assim em sua campanha. Talvez uma determinada igreja possua uma “Ordem dos Vigilantes” que funciona como uma corregedoria para os paladinos e clérigos de outras ordens. Ou uma teocracia poderia manter uma organização ao estilo do FBI, composta por inquisidores que investigam crimes relacionados a demônios por todo o país.

Dado de Vida: d8

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um inquisidor da igreja, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Resistência de Vontade: +3

Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro.

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

Magias: Capacidade de conjurar *zona da verdade* como magia divina.

Especial: Deve pertencer a uma igreja ou ordem religiosa Leal e Boa e deve ter sido responsável pela descoberta de corrupção dentro da mesma organização.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um inquisidor da igreja (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blear (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Detectar o mal (SM):

O inquisidor pode usar *detectar o mal* sem limite diário, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*.

Domínio da Inquisição:

Quando seleciona a classe inquisidor da igreja, o personagem adquire acesso ao domínio da Inquisição, descrito no Capítulo 7: Domínios e Magias. O personagem recebe o poder concedido desse domínio (+4 de bônus em testes para dissipar magia) e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Conjuração: Os inquisidores nunca abandonam seu treinamento mágico divino, desenvolvendo-o junto com suas perícias na inquisição.

Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de remover doenças, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de inquisidor da igreja é



Darek Rochavelba, um inquisidor da igreja

somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um inquisidor da igreja, 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.

Imunidade a Feitiços (Ext): Um inquisidor da igreja de 2º nível ou superior é imune a todas as magias e efeitos de Encantamento (*feitiço*).

Transpor Ilusões (Sob): A partir do 3º nível, o inquisidor adquire a habilidade sobrenatural de transpor ilusões e disfarces, sem limite de uso diário. Sempre que um inquisidor estiver perante qualquer tipo de magia de ilusão ou disfarce, ele imediatamente realiza um teste de resistência de Vontade para neutralizá-la. O inquisidor não precisa interagir ou tocar a ilusão: o contato visual é suficiente para o teste de resistência de Vontade.

Transpor Disfarces (Sob): O inquisidor da igreja recebe +4 de bônus de competência em testes de Observar contra a perícia Disfarces.

Imunidade a Compulsões (Ext): Um inquisidor da igreja de 5º nível ou superior é imune a todas as magias e efeitos de compulsão.

Induzir Metamorfose (Sob): Um inquisidor da igreja de 6º nível ou superior é capaz de induzir uma criatura a assumir sua forma natural. O personagem deve obter sucesso num ataque de toque contra a criatura; depois disso, precisa realizar um teste de conjurador, como se tivesse lançado *dissipar magia* contra o efeito de metamorfose. O bônus de +4 nos testes de dissipar do inquisidor (o poder concedido pelo domínio Inquisição) também é aplicado a esse teste. Essa habilidade dissipa os efeitos de *alterar-se*, *metamorfosar*, *alterar forma* e as habilidades de mudança de forma, sejam extraordinárias, similares a magia ou sobrenaturais. A criatura afetada não conseguirá alterar sua forma durante 1d6 rodadas. Essa habilidade não tem limite diário de utilização.

Imunidade à Possessão (Ext): Um inquisidor da igreja de 8º nível ou superior é imune às magias *recipiente arcano*, *prender a alma*, *aprisionar a alma*, à habilidade *posseção* dos fantasmas e a qualquer magia ou efeito que possa deslocar ou substituir a força vital do personagem. Ele ainda será capaz de viajar através dos planos usando *projeção astral*, se desejar.

Discernir Mentiras (SM): Três vezes por dia, um inquisidor da igreja de 9º nível ou superior é capaz de conjurar *discernir mentiras* como uma habilidade similar a magia.

Revelar a Verdade (Sob): Ao tocar uma criatura que tenha mentido para ele, um inquisidor de 9º nível ou superior poderá forçá-la a dizer a verdade. A criatura deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do inquisidor + bônus de Carisma) para anular esse efeito de ação mental [compulsão]. Caso fracasse no teste de resistência, ela deve contar toda a verdade omitida. O inquisidor da igreja pode empregar essa habilidade 3 vezes/dia.

EXEMPLO DE INQUISIDOR DA IGREJA

Darek Rochavelha: Anão clérigo de Moradin 5/inquisidor da igreja 4; ND 9; humanoíde (Médio); 5d8+5

mais 4d8+4 DV; 53 PV; Inic. -1; Desl. 6 m; CA 22, toque 9, surpresa 22; Atq Base +6; Agr +8; Atq corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9 (dano: 1d8+3); Atq Ttl corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9/+4 (dano: 1d8+3); AE magias, expulsar mortos-vivos 2/dia (+1, 2d6+4, 5º); QE visão no escuro 18 m, *detectar o mal*, características de anão, imunidade a feitiços, transpor disfarces, transpor ilusões; Tend. LB; TR Fort +6† (+8† contra venenos), Ref +1†, Von +11†; For 14, Des 8, Con 12, Int 14, Sab 16, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +13 (+17 para conjurar na defensiva), Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (religião) +9, Decifrar Escrita +5, Identificar Magia +5, Observar +7 (+11 contra a perícia Disfarces), Procurar +5, Sentir Motivação +10; Armas Gloriosas*, Foco em Perícia (Sentir Motivação), Magia Penetrante, Magias em Combate.

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

Detectar o Mal (SM): Darek pode usar *detectar o mal*, sem limite diário, como a magia homônima.

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

Quando estiver em pé sobre chão firme, o anão é excepcionalmente estável, e recebe +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização. Eles possuem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides. Os anões recebem +4 de bônus na Classe de Armadura contra gigantes. Sua raça também lhes fornece +2 de bônus nos testes de Avaliação ou Ofícios relacionados a objetos de metal ou pedra.

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

Imunidade a Feitiços (Ext): Darek é imune a todas as magias e efeitos de Encantamento (*feitiço*).

Transpor Disfarces (Sob): Darek recebe +4 de bônus de competência em testes de Observar contra a perícia Disfarces.

Transpor Ilusões (Sob): Darek consegue transpor ilusões e disfarces, sem limite de uso diário. Sempre que ele estiver perante qualquer tipo de magia de ilusão ou disfarce, imediatamente realiza um teste de resistência de Vontade para neutralizá-la. Ele não precisa interagir ou tocar a ilusão: o contato visual é suficiente para o teste de resistência de Vontade.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/6/5/3/2; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia, nível de conjurador: 9º): 0 — *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magias*, *luz*, *orientação*, *virtude*; 1º — *benção*, *comando*, *detectar o caos**, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *santuário*; 2º — *ajuda*, *imobilizar pessoa*, *proteger outro*, *remover paralisia*, *vigor do urso*, *zona da verdade**; 3º — *dissipar magia (2)*, *luz cegante*, *proteção contra energia**, *purgar invisibilidade*; 4º — *expulsão*, *poder divino*, *resistência à magia**; 5º — *força dos justos*, *visão da verdade**.

* Magias de Domínio. Domínios: Inquisição (+4 de bônus em todos os testes de dissipar), Ordem (conjura magias com o descritor [Ordem] com +1 nível efetivo de conjurador), Proteção (escudo de proteção fornece +5 de bônus no próximo teste de resistência, 1/dia).

Equipamento: Armadura de batalha +1, escudo grande de aço +1, maça pesada +1, filacteria da fé, amuleto da armadura natural +1, pedra de alerta, símbolo sagrado de prata de Moradin.

LÂMINA RELUZENTE DE HEIRONEOUS

Os ensinamentos de Heironeous giram em torno da promoção do bem através da força das armas. Aqueles entre seus servos, tanto clérigos quanto paladinos, que aspiram a se tornar parte do arsenal de sua divindade na guerra eterna contra o mal, anseiam por um dia ingressar nas lâminas reluzentes. As lâminas reluzentes de Heironeous são uma ordem de cavaleiros dedicados à maestria do combate corporal, adquirida através de orações, devoção e ascetismo. Os membros das lâminas têm um estilo de vida austero e simples, renunciando a todas as riquezas materiais e vários prazeres terrenos em sua missão de se tornar apenas um instrumento nas mãos de Heironeous.

A maioria dos membros dessa classe é composta por clérigos ou paladinos. Alguns membros da ordem crêem que um treinamento mínimo como clérigo, combinado ao intenso treinamento marcial do guerreiro, é o ideal para alcançar os objetivos de uma lâmina reluzente, enquanto outros seguem apenas uma carreira. Pouquíssimos ladinos, monges ou conjuradores arcanos multiclasse sentem-se atraídos à organização.

As lâminas reluzentes do Mestre provavelmente são os cruzados mais devotados, obstinados e motivados em todo o mundo. Consumidos pela paixão pelo caminho que escolheram, têm pouca paciência com os que se deixam "cegar" pelo desejo por bens materiais ou poder pessoal. Tudo o que importa, segundo o que eles acreditam e pregam, é a luta contra o mal; enquanto o mal tiver forças, haverá trabalho a fazer.

Adaptação: Essa classe de prestígio poderia facilmente se chamar lâmina reluzente de Apolo, lâmina reluzente de Rá, ou qualquer outra divindade que combata o mal e tenha paladinos. No entanto, se optar por alterar a divindade, assegure-se também de mudar a arma. Uma classe equivalente a esta, dedicada a Moradin, seria chamada de machados reluzentes, ao passo que, para Corellon Larethian, o nome poderia ser "flechas reluzentes" (com um poder de 9º nível diferente).

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS:

Para se tornar uma lâmina reluzente de Heironeous, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +7.

Bônus Base de Resistência: Vontade +3.

Tendência: Leal e Bom.

Perícias: 7 graduações em Conhecimento (religião).

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Especial: Deve ser um devoto de Heironeous.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de uma lâmina reluzente de Heironeous (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os lâminas reluzentes de Heironeous sabem usar todas as armas simples e comuns e todas as armaduras e escudos.

Lâmina Elétrica (Sob): Duas vezes por dia, como uma ação padrão, a lâmina reluzente de Heironeous é capaz de transformar uma arma cortante ou perfurante que esteja empunhando numa arma elétrica, infligindo 1d6 pontos de dano adicional de eletricidade a cada ataque. A arma permanece com essa característica durante uma quantidade de rodadas equivalente ao nível do personagem mais seu modificador de Carisma (se houver), mas ele deve continuar empunhando a arma. Caso seja desarmado ou entregue a arma a outro personagem, o efeito mágico cessa imediatamente.

Conjuração: A cada dois níveis como lâmina reluzente de Heironeous, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o

TABELA 2-14: A LÂMINA RELUZENTE DE HEIRONEOUS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Lâmina elétrica 2/dia	—
2º	+2	+3	+0	+3	—	+1 nível de classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+3	Lâmina elétrica 3/dia	—
4º	+4	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+5	+4	+1	+4	Lâmina sagrada 4/dia	—
6º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nível de classe divina anterior
7º	+7	+5	+2	+5	Lâmina sagrada 5/dia	—
8º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+9	+6	+3	+6	Lâmina brilhante 6/dia	—
10º	+10	+7	+3	+7	—	+1 nível de classe divina anterior

personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas de 1º nível antes de se tornar uma lâmina reluzente de Heironeous, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias e conhecidas.

Lâmina Sagrada (Sob): No 5º nível, a lâmina reluzente de Heironeous consegue imbuir sua arma com duas características mágicas. Essa habilidade sobrenatural substitui a Lâmina Elétrica e pode ser utilizada três vezes por dia. A cada uso dessa habilidade, o personagem pode escolher entre transformar sua arma numa arma elétrica que inflige +1d6 pontos de dano ou numa arma sagrada que inflige +2d6 pontos de dano adicional contra criaturas malignas. A arma permanece com essa característica durante uma quantidade de rodadas equivalente ao nível do personagem mais seu modificador de Carisma (se houver), mas ele deve continuar empunhando a arma. Caso seja desarmado ou entregue a arma a outro personagem, o efeito mágico cessa imediatamente. Os dois usos dessa habilidade podem ser empregados simultaneamente, portanto em um combate, a lâmina reluzente pode gastar uma ação padrão para tornar sua arma sagrada e outra para torná-la elétrica. A arma não pode ser duplamente sagrada ou duplamente elétrica.

Lâmina Brilhante (Sob): No 9º nível, a lâmina reluzente consegue imbuir sua arma com três características mágicas. Essa habilidade sobrenatural substitui a Lâmina Sagrada e pode ser utilizada seis vezes por dia. A cada uso dessa habilidade, o personagem pode escolher entre transformar sua arma numa arma elétrica que inflige +1d6 pontos de dano, numa arma sagrada que inflige +2d6 pontos de dano adicional contra criaturas malignas ou numa arma de energia brilhante, que emite luz como uma tocha e ignora a matéria inanimada (incluindo armaduras, mortos-vivos, construtos e objetos). A arma permanece com essa característica durante uma quantidade de rodadas equivalente ao nível do personagem mais seu modificador de Carisma (se houver), mas ele deve continuar empunhando a arma. Caso seja desarmado ou entregue a arma a outro personagem, o efeito mágico cessa imediatamente. Os três usos dessa habilidade podem ser empregados simultaneamente, portanto em um combate, a lâmina reluzente pode gastar uma ação padrão para tornar sua arma sagrada, outra para torná-la elétrica e mais uma para torná-la de energia brilhante. A arma não pode ser duplamente sagrada, duplamente elétrica ou duplamente brilhante.

EXEMPLO DE LÂMINA RELUZENTE DE HEIRONEOUS

Dekelor: Humano clérigo 4/paladino 4/lâmina reluzente de Heironeous 3; ND 11; humanóide (Médio); 4d8+3 mas 4d10+4 mais 3d10+3 mais 3 DV; 74 PV; Inic. +4; Desl. 6 m; CA 24, toque 10, surpresa 24; Atq Base +10; Agr +14; Atq corpo a corpo: *espada longa* +2 +17 (dano: 1d8+6, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +2 +17/+12 (dano: 1d8+6, dec. 19–20); AE lâmina elétrica 3/dia, destruir o mal 1/dia, magias, expulsar mortos-vivos 5/dia (+4, 2d6+8, 6º); QE aura do Bem, detectar o mal, graça divina, cura pelas mãos, aura

de coragem, saúde divina; Tend. LB; TR Fort +14, Ref +5, Von +15; For 18, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 14.

Perícias e Talentos: Diplomacia +9, Conhecimento (religião) +6; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa)^B, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespasar, Vitalidade.

Aura de Coragem (Sob): Dekelor é imune ao medo (mágico ou mundano). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 metros recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo. Essa habilidade funciona enquanto o personagem estiver consciente, mas não quando estiver inconsciente ou morto.

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do Bem de Dekelor (consulte a magia *detectar o bem*) equivale ao seu nível de paladino, exatamente como a aura de um clérigo de uma divindade do Bem.

Detectar o Mal (SM): Sem limite diário, como a magia homônima.

Graça Divina (Sob): Dekelor recebe um bônus em todos os seus testes de resistência equivalente ao seu modificador de Carisma (+2).

Saúde Divina (Sob): Dekelor é imune a todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como a podridão da múmia e a licantropia).

Cura pelas Mãos (Sob): Dekelor é capaz de curar ferimentos (dele ou de outras pessoas) por meio do toque. A cada dia, ele consegue recuperar 8 pontos de vida. O personagem pode dividir esse valor entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião. Ativar a *cura pelas mãos* exige uma ação padrão.

Lâmina Elétrica (Sob): Duas vezes por dia, como uma ação padrão, Dekelor é capaz de transformar uma arma cortante ou perfurante que esteja empunhando numa arma elétrica, infligindo 1d6 pontos de dano adicional de eletricidade a cada ataque. A arma permanece com essa característica durante 5 rodadas, mas ele deve empunhar a arma. Caso seja desarmado ou entregue a arma a outro personagem, o efeito mágico cessa imediatamente.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, Dekelor pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ao fazê-lo, ele soma +2 na sua jogada de ataque, infligindo 4 pontos de dano adicional. Se ele, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/4/2; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *consertar, criar água, detectar magia, detectar venenos, luz*; 1º — *arma mágica**, *benção, escudo entrópico, escudo da fé, névoa obscurecente*; 2º — *ajuda, arma espiritual**, *explosão sonora, resistência à energia*; 3º — *purgar invisibilidade, roupa encantada**.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), Guerra (Talentos Usar Arma Comum e Foco em Arma para a espada longa). Nível de Conjurador: 5º.

Magias de Paladino Preparadas (1; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *restauração menor*.

Equipamento: Armadura de batalha +2, escudo grande de aço +2, espada longa +2, manoplas da força de ogro, varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), poção de vigor do urso, 25 PL, 5 PO.

LIBERTADOR SAGRADO

O libertador é um guerreiro sagrado, um parente distante do paladino, dedicado a eliminar a tirania não importa onde ela esteja. Esses campeões da liberdade e da igualdade são determinados, independentes e virtuosos. Seus esforços se concentram principalmente contra as sociedades Leais e Más (ditaduras ou plutocracias), contra os escravocratas e mercadores de escravos e contra os governos poderosos e corruptos, mas eles também identificam a tirania em potencial existente nos estados anárquicos (onde os indivíduos mais fortes impõem sua vontade contra os fracos).

Essa classe de prestígio atrai membros de todas as classes — com a exceção gritante dos monges. Em geral, os guerreiros e rangers Caóticos e Bons serão excelentes libertadores sagrados, pois complementam seu treinamento especializado de combate com as habilidades sagradas dessa classe de prestígio. Muitos clérigos também se tornam libertadores — em especial os clérigos Caóticos de Pelor e alguns clérigos de Kord. Finalmente, diversos ladinos escolhem a classe, usando a furtividade e o aço em prol da liberdade.

Normalmente, os libertadores sagrados do Mestre são solitários, embora possam organizar forças rebeldes em uma nação tirânica. Com frequência, eles têm aliados divinos poderosos, desde animais celestiais até eladrins ghaele, que os auxiliam em suas causas; mesmo assim, eles tendem a operar como uma rede pouco organizada, nunca uma associação estruturada ou hierárquica. Como os libertadores raramente acatam ordens, eles também relutam em proferi-las, preferindo forjar alianças e laços de amizade em vez de manipular servos ou asseclas.

Adaptação: Em sua campanha, os libertadores sagrados podem vagar pelos planos em busca de escravaturas para destruir, ou apoiar rebeliões contra um governo particularmente cruel. Os libertadores sagrados podem agir como guerrilheiros, treinando e conclamando a população local a resistir à tirania.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Caótico e Bom.

Talento: Vontade de Ferro.

Perícias: 5 graduações em Diplomacia, 5 graduações em Sentir Motivação.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um libertador sagrado (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os libertadores sagrados sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Magias Diárias: A partir do 1º nível, um libertador sagrado adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do libertador sagrado são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um libertador recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), adquire somente magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las.

TABELA 2-15: O LIBERTADOR SAGRADO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Aura do Bem, detectar o mal, destruir o mal 1/dia	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Remover Fadiga	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Aura de determinação	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Cancelar encantamento 1/semana, graça divina	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1	Destruir o mal 2/dia	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+2	Companheiro celestial	1	1	1	0
7º	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	1
8º	+8	+6	+2	+2	Cancelar encantamento 2/semana	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+3	Destruir o mal 3/dia	2	2	2	1

O libertador sagrado utiliza a lista de magias do paladino, com algumas modificações: sua lista não inclui nenhuma magia com o descritor [Ordem]. As seguintes magias devem ser acrescentadas à lista do libertador: 1º — *proteção contra a ordem*; 2º — *heroísmo*; 3º — *círculo mágico contra a ordem*; 4º — *dissipar a ordem, movimentação livre*. Um libertador sagrado prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a conversão espontânea para lançar magias de *cura* ou de *infligir*).

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do Bem de um libertador sagrado (consulte a magia *detectar o mal*) equivale ao seu nível de classe mais quaisquer níveis como clérigo que tiver.

Detectar o Mal (SM): O libertador sagrado pode usar *detectar o mal* como uma habilidade similar a magia, sem limite diário.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um libertador sagrado pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, infligindo 1 ponto de dano adicional por nível de experiência. Por exemplo, um libertador de 9º nível empunhando uma espada longa causaria 1d8+9 pontos de dano, além do dano devido à sua Força ou outros efeitos mágicos. Se o libertador, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

No 5º nível, o libertador sagrado consegue destruir o mal duas vezes por dia, e no 10º, três vezes por dia.

Remover Fadiga (Sob): Um libertador sagrado de 2º nível ou superior é capaz de eliminar a fadiga de qualquer criatura que tocar. Ativar essa habilidade é uma ação padrão; o personagem pode empregá-la uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Aura de Determinação (Ext): A partir do 3º nível, o libertador sagrado adquire imunidade a todos os efeitos de feitiço e compulsão. Sua mente pertence apenas a ele, e nenhuma outra criatura é capaz de controlar seus pensamentos e ações. Cada aliado num raio de 3 m recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço ou compulsão. Essa habilidade funciona enquanto o libertador sagrado estiver consciente, mas não quando estiver inconsciente ou morto.

Graça Divina (Sob): O libertador sagrado de 4º nível ou superior aplica seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como um bônus em todos os seus testes de resistência.

Cancelar Encantamento (SM): A partir do 4º nível, o libertador sagrado é capaz de conjurar *cancelar encantamento* uma vez por semana. Ele consegue utilizar essa habilidade duas vezes por semana a partir do 8º nível.

Companheiro Celestial (SM): Ao alcançar o 6º nível, o libertador sagrado passa a contar com os serviços de um companheiro celestial (um gato, uma águia, um falcão, um cavalo de guerra, uma coruja, um pônei, um cachorro de montaria ou um lobo) que o servirá em sua luta contra a tirania (consulte a página 31 do *Livro dos Monstros*).

Essa criatura pode atuar voluntariamente como guardião (no caso de uma águia), ajudante (no caso de um gato) ou montaria (no caso de um cavalo).

Código de Conduta:

O libertador sagrado deve manter a tendência Caótico e Bom e perderá todas as habilidades especiais de classe se cometer um ato maligno voluntariamente. Conforme esperado dessa tendência, o código de conduta dos libertadores está limitado a essa diretriz — não há regras formais e rígidas.

Conforme esperado dessa tendência, o código de conduta dos libertadores está limitado a essa diretriz — não há regras formais e rígidas.

LIBERTADORES EX-PALADINOS

Não é completamente incomum um paladino se afastar do inabalável caminho da ordem durante sua exaustiva luta pelo bem, tornando-se um libertador sagrado. Na maioria das vezes, o ex-paladino que seleciona essa classe de prestígio nunca mais recupera suas habilidades da classe anterior. Entretanto, os níveis de paladino são cumulativos com os níveis de libertador sagrado para determinar o nível de conjurador das magias do personagem e o poder de sua habilidade destruir o mal.

EXEMPLO DE LIBERTADOR SAGRADO

Shallas, o Voluntarioso: Meio-elfo guerreiro 7/libertador sagrado 6; ND 13; humanóide (Médio — elfo); 7d10+7 DV mais 6d10+6; 84 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 16, toque 10, surpresa 17; Atq Base +13, Agr +17; Atq corpo a corpo: *espada longa* +2 +20 (1d8+10, dec. 17–20); Atq Ttl corpo a corpo: *espada longa* +2 +20/+15/+10 (1d8+10, dec. 17–20); AE destruir o mal 2/dia; QE aura do Bem, detectar o mal, remover fadiga 5/dia, aura de determinação, graça divina, cancelar encantamento 1/semana, companheiro celestial; Tend. CB; Tr Fort +16, Ref +9, Von +11; For 18, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 14.



Shallas, o Voluntarioso, um libertador sagrado

Ilustração de F. Köhnenkel

COMPANHEIRO CELESTIAL

O companheiro celestial de um libertador sagrado é superior a um animal normal do mesmo tipo. Ele possui o modelo celestial, descrito no *Livro dos Monstros*. Além disso, recebe mais DVs e habilidades especiais de acordo com o nível do libertador sagrado (consulte a tabela).

Nível do Personagem	DV Adicional	Armadura		Int	Especial
		Natural	Destreza		
12° ou menos	+2	+1	+1	6	Vínculo empático, evasão aprimorada, deslocamento aprimorado +3 m, partilhar testes de resistência, partilhar magias
13° – 15°	+4	+3	+2	7	Falar com o libertador sagrado
16° – 18°	+6	+5	+3	8	Vínculo de sangue, deslocamento aprimorado +6 m
19° – 20°	+8	+7	+4	9	Resistência à magia

Consulte a caixa de texto A Montaria do Paladino no *Livro do Jogador* para obter a definição dos termos dessa tabela, com a exceção dos termos indicados abaixo.

Destreza: Adicione o bônus indicado aos valores de Destreza do companheiro.

Deslocamento Aprimorado (Ext): O deslocamento da montaria aumenta em +3 m para um personagem de 15° nível ou inferior. A partir do 16° nível, o deslocamento da montaria aumenta +6 m (no total).

Vínculo de Sangue (Ext): O companheiro recebe +2 de bônus em todas as jogadas de ataque e testes de resistência, de perícia e de habilidade caso testemunhe o libertador sagrado sendo ameaçado ou ferido.

Resistência à Magia (Ext): A resistência à magia de um companheiro é igual ao nível de classe do libertador +10.

Perícias e Talentos: Diplomacia +13, Intimidação +8, Saltar +12, Sentir Motivação +12; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado^B, Especialização em Arma (espada longa)^B, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa)^B, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa)^B, Trespasar, Vontade de Ferro.

Magias Preparadas (2/1; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1° — *abençoar arma, auxílio divino*; 2° — *heroísmo*.

Destruir o Mal (Sob): Shallas pode tentar destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ao fazê-lo, ele soma +2 na sua jogada de ataque, infligindo 6 pontos de dano adicional. Se ele, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja maligna, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do Bem de Shallas (consulte a magia *detectar o mal*) equivale ao de um clérigo de 6° nível.

Remover Fadiga (Sob): O toque de Shallas elimina a fadiga como uma ação padrão.

Aura de Determinação (Ext): Shallas é imune a todos os efeitos de feitiço e compulsão. Cada aliado num raio de 3 m recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço ou compulsão.

Detectar o Mal (SM): Como a magia homônima, sem limite diário.

Graça Divina (Sob): Shallas aplica seu modificador de Carisma como um bônus em todos os seus testes de resistência (inclusive nas estatísticas acima).

Cancelar Encantamento (SM): Como a magia homônima, 1/semana.

Companheiro Celestial (SM): Shallas tem uma águia como seu companheiro celestial. Ela possui o modelo celestial, 4

Dados de Vida adicionais, armadura natural +3, +2 de Destreza, Int 7, evasão aprimorada e +3 m de deslocamento. Shallas mantém um vínculo empático com o animal, e pode partilhar seus testes de resistência e magias. Ele pode convocá-la dos reinos celestiais uma vez por dia durante até 12 horas. A águia consegue conversar com o personagem.

Equipamento: *camisão de mitral +2, manto de proteção +3, espada longa +2, manoplas da força de ogro +2, braçadeiras da saúde +2.*

ORÁCULO DIVINO

Algumas pessoas os consideram loucos — e certamente vários oráculos divinos tornaram-se insanos em função das suas visões. Muitos fiéis duvidam de suas palavras — e de fato, alguns foram amaldiçoados a nunca terem credibilidade. Contudo, em qualquer lugar onde os deuses se comuniquem com os mortais, sempre haverá indivíduos capazes de ouvir essas mensagens com clareza e vislumbrar o passado, o presente e o futuro utilizando sua faculdade incomum. Os oráculos divinos são esses indivíduos abençoados, ou amaldiçoados, pelas visões de suas divindades.

Todos os oráculos divinos são conjuradores e a maior parte já foi um clérigo ou um druida antes de adotar a classe de prestígio. Não importa sua classe anterior, todos os oráculos compartilham uma dedicação especial à escola de magia Adivinhação e dominaram todas as formas disponíveis de vislumbrar o futuro.

Com frequência, os oráculos do Mestre vivem em lugares de difícil acesso, embora perto o bastante da civilização para permitir que as pessoas com indagações urgentes sobre o futuro sejam capazes de encontrá-los e obter algumas

respostas. Muitas vezes, eles habitam santuários ou templos antigos, e raramente participam dos assuntos mundanos.

Adaptação: O oráculo divino foi desenvolvido para ser usado da mesma forma com conjuradores arcanos ou divinos; o conceito dessa classe é que o personagem está recebendo orientações divinas que se manifestam de várias maneiras. Mas não precisa ser necessariamente assim. Ajustando os pré-requisitos, o Mestre pode levar a classe em direção ao arcano ou ao divino. Também é fácil acrescentar um pré-requisito que a limite aos devotos de uma divindade do tempo, do destino ou da adivinhação.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

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

Talento: Foco em Perícia (Conhecimento [religião]).

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (religião).

Magias: Capacidade de conjurar pelo menos 2 magias de adivinhação.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um oráculo divino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Conjuração: Os oráculos divinos nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas habilidades de classe. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele

não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, forma selvagem, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de oráculo divino é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada. Por exemplo, Cassandra, uma clériga de 10º nível, adquire um nível de oráculo divino, e recebe novas magias como se tivesse atingido o 11º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de clérigo, tornando-se uma clériga 11/oráculo 1, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 12º nível.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um oráculo divino, 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.

Domínio do Oráculo: Quando seleciona a classe oráculo divino, o personagem adquire acesso ao domínio do Oráculo, descrito no Capítulo 7: Domínios e Magias. O personagem recebe o poder concedido desse domínio (conjurar magias de adivinhação com +2 níveis efetivos de conjurador) e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Bônus de Vidência (Sob): Um oráculo divino recebe +1 de bônus sagrado na CD para o teste de resistência contra todas as suas magias de Adivinhação (vidência).

Premonição (Ext): A partir do 2º nível, quando obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade contra qualquer ataque apropriado (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), o oráculo divino não sofrerá nenhum dano, uma vez que sua premonição lhe permite evitar o perigo com velocidade maior. Esta variante da evasão funciona a despeito do tipo de armadura que o oráculo estiver usando, diferente da habilidade Evasão dos monges e ladinos.

Sentir Armadilhas (Ext): No 2º nível, o oráculo divino adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de

TABELA 2-16: O ORÁCULO DIVINO

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Domínio do Oráculo, bônus de vidência	+1 nível de classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Premonição, sentir armadilhas +1	+1 nível de classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Adivinhação aprimorada	+1 nível de classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA)	+1 nível de classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Sentir armadilha +2	+1 nível de classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Esquiva sobrenatural aprimorada (não pode ser flanqueado)	+1 nível de classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	—	+1 nível de classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Sentir armadilhas +3	+1 nível de classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	—	+1 nível de classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Imunidade a surpresa	+1 nível de classe anterior

esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 8º.

Adivinhação Aprimorada (Ext): A partir do 3º nível, o oráculo divino pode lançar os dados duas vezes e escolher o melhor resultado ao conjurar magias de adivinhação, como *augúrio* ou *adivinhação*.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 4º nível, o oráculo divino adquire a habilidade de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam da forma normal. O personagem 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 imobilizado).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 6º nível, o oráculo divino não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos oponentes de ambos os lados tão facilmente como se estivesse reagindo a um único atacante. Essa defesa impedirá que os ladinos realizem ataques furtivos quando estiverem flanqueando o personagem. A única exceção a essa esquiva se aplica aos ladinos de quatro ou mais níveis superiores ao oráculo, que poderão flanqueá-lo e realizar seu ataque furtivo.

Se o personagem já possuir níveis de uma classe que também oferece a habilidade *Esquiva Sobrenatural*, os níveis dessa classe são cumulativos para determinar o nível mínimo para que um ladino possa flanquear o personagem.

Imunidade a Surpresa (Ext): No 10º nível, a sensibilidade do oráculo divino ao perigo fica tão aguçada que é impossível surpreendê-lo. Ele sempre poderá realizar uma ação padrão durante a rodada surpresa, a menos que esteja imobilizado. Essa habilidade é inútil se não houver uma rodada surpresa.

EXEMPLO DE ORÁCULO DIVINO

Templeton: Humano clérigo 5/oráculo divino 3; ND 8; humanoíde (Médio); 5d8+10 mais 3d6+6 DV; 52 PV; Inic. -1; Desl. 6 m; CA 21, toque 9, surpresa 21; Atq Base +4; Agr +5; Atq corpo a corpo: *maça pesada* +1 +7 (dano: 1d8+2); Atq Ttl corpo a corpo: *maça pesada* +1 +7 (dano: 1d8+2) ou à distância: *besta leve* +3 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE magias, expulsar mortos-vivos 4/dia (+3, 2d6+6, 5º); QE adivinhação aprimorada, domínio do Oráculo, premonição, bônus de vidência, sentir armadilhas +1; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +1, Von +13; For 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 17, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +12, Conhecimento (religião) +12, Cura +12, Diplomacia +2; Foco em Arma

(*maça pesada*), Foco em Perícia (Conhecimento [religião]), Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Domínio do Oráculo: Templeton tem acesso ao domínio do Oráculo, descrito no Capítulo 7: Domínios e Magias. Ele recebe o poder concedido desse domínio (conjurar magias de adivinhação com +2 níveis efetivos de conjurador) e é capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Bônus de Vidência (Sob): Templeton recebe +1 de bônus sagrado na CD para o teste de resistência contra todas as suas magias de adivinhação (vidência).

Premonição (Ext): Quando obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade contra qualquer ataque apropriado (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), Templeton não sofrerá nenhum dano, uma vez que sua premonição lhe permite evitar o perigo com mais velocidade. Esta variante da evasão funciona a despeito do tipo de armadura que o oráculo estiver usando, diferente da habilidade *Evasão* dos monges e ladinos.

Sentir Armadilhas (Ext): Templeton recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas.

Adivinhação Aprimorada (Ext): Um oráculo divino pode lançar os dados duas vezes e escolher o melhor resultado ao conjurar magias de adivinhação, como *augúrio* ou *adivinhação*.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/5/4; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (3), *luz* (2), *orientação*; 1º — *arma divina*, *arma mágica*, *benção*, *detectar o mal*, *escudo da fé*, *identificação**; 2º — *augúrio**, *explosão sonora*, *imobilizar pessoa*, *restauração menor*, *vigor do urso*; 3º — *adivinhação**, *dissipar magia*, *luz cegante*, *proteção contra energia*, *purgar invisibilidade*; 4º — *arma mágica maior*, *neutralizar venenos*, *restauração*, *vidência**.

* Magia de Domínio. Domínios: Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), Cura (conjura magias de cura com +1 nível efetivo de conjurador), Oráculo (conjura magias de adivinhação com +2 níveis efetivos de conjurador).

Equipamento: *Armadura de batalha* +1, *escudo grande de aço* +1, *maça pesada* +1, *besta leve*, 10 virotes, *varinha de curar ferimentos leves* (33 cargas), *pérola* (100 PO), *incenso*, *oferendas divinatórias* (25 PO), *pó de diamante* (100 PO).



Templeton, um oráculo divino

PEREGRINO DA ILHA DAS BRUMAS

Há milênios, dizem que uma flecha disparada perfeitamente por Corellon Larethian vazou um dos olhos de Gruumsh. Mas Gruumsh e Kurtulmak conspiraram para se vingar da divindade élfica. Utilizando magias poderosas (e sacrificando milhares de orcs, kobolds e elfos cativos), as divindades malignas conseguiram fazer desaparecer uma das comunidades élficas mais belas: a Ilha das Brumas. Nem o poder pessoal de Corellon Larethian nem a habilidade combinada de todos os videntes das nações élficas foram capazes de obter sequer um indício de onde Gruumsh e Kurtulmak ocultaram a Ilha das Brumas — eles apenas sabem que os elfos residentes sobreviveram, embora estejam aprisionados e incapacitados de contatar seus irmãos.

Assim nasceu uma ordem de elite entre os elfos: os peregrinos da Ilha das Brumas. Desde que esse local desapareceu, os peregrinos vagam por todo o mundo, procurando pacientemente pelos elfos perdidos. Mesmo entre uma raça de vida tão longa, doze gerações de peregrinos já viveram e morreram sem descobrir mais do que algumas pistas dispersas sobre a localização da ilha. No entanto, eles continuam procurando, e dedicar sua vida a essa causa é um dos mais nobres sacrifícios que um elfo pode realizar.

Unir-se aos peregrinos é um processo árduo, pois a ordem admite apenas indivíduos capazes de sobreviver a longas viagens em terras hostis. E como a procura pela Ilha das Brumas é uma tarefa para a vida toda, as fileiras de peregrinos são repletas daqueles que não mais se “enquadram” entre os elfos: os desiludidos, os infelizes e os exilados. Muitos têm pelo menos algum treinamento como ranger ou druida, pois as vastidões inóspitas vasculhadas pelos peregrinos têm seus próprios desafios. Personagens multiclasse, como bárbaros/druidas e clérigos/rangers também obtêm benefícios com esse treinamento.

Os peregrinos da Ilha das Brumas do Mestre são encontrados praticamente em qualquer região, pois Gruumsh e Kurtulmak podem ter escondido um portal para a Ilha em qualquer lugar, desde os esgotos de uma cidade ou uma montanha solitária até as próprias profundezas do Abismo. Os peregrinos não costumam ficar muito tempo no mesmo local, mas se unirão a qualquer busca que sequer indique uma chance de trazer progresso à sua procura pela Ilha das Brumas.

Adaptação: Essa classe de prestígio é específica tanto para uma raça quanto para uma religião, mas é possível eliminar os detalhes específicos e utilizá-la para qualquer grupo de peregrinos de elite. A idéia dessa classe é criar uma versão romântica da Legião Estrangeira — um grupo composto de pessoas que desejam recomeçar a vida, longe de tudo o que conheciam.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um peregrino da Ilha das Brumas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Perícias: 4 graduações em Conhecimento (religião), 8 graduações em Sobrevivência.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Especial: Deve ser apresentado à ordem por outro membro.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um peregrino da Ilha das Brumas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idioma (nenhum), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os peregrinos da Ilha das Brumas sabem usar todas as armas comuns e todas as armaduras leves e médias.

Domínio Adicional: O peregrino da Ilha das Brumas adquire o poder concedido e acesso às magias do Domínio da Viagem no 1º nível e do Domínio da Magia no 7º. Para uma explicação sobre como os personagens que não são clérigos recebem magias de domínio, consulte a seção Domínios Adicionais no início deste capítulo.

TABELA 2-17: O PEREGRINO DA ILHA DAS BRUMAS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Diárias/Magias Conhecidas
1º	+0	+2	+2	+0	Domínio adicional (Viagem)	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+3	+0	—	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+3	+1	—	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+4	+4	+1	Passo ligeiro	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+4	+1	Percepção de Corellon, passo seguro	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+5	+5	+2	Encontrar o caminho	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+5	+2	Domínio adicional (Magia)	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+6	+6	+2	—	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+6	+3	Visão arcana	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+7	+7	+3	Discernir localização	+1 nível de classe divina anterior

Conjuração: A cada nível de peregrino da Ilha das Brumas, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na classe de conjurador anterior que lhe permitia conjurar magias divinas de 2º nível. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, habilidade *forma selvagem*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de peregrino da Ilha das Brumas é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas de 2º nível antes de se tornar um peregrino da Ilha das Brumas, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível como peregrino da Ilha das Brumas.

Passo Ligeiro (Ext): No 4º nível, o peregrino consegue ignorar a penalidade de -5 por deslocamento acelerado ao utilizar as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência (para rastrear). Sua penalidade para testes acelerados de Acrobacia é reduzida de -10 para -5.

Percepção de Corellon (Ext): Um peregrino da Ilha das Brumas de 5º nível tem visão e audição muito melhores que um elfo comum, e sentidos treinados para investigar constantemente seus arredores. Ele recebe +5 de bônus racial nos testes de Ouvir, Procurar e Observar. Além disso, pode tentar avistar ou escutar algo que não tenha conseguido perceber anteriormente uma vez por rodada por perícia, como uma ação livre (normalmente essas tentativas são consideradas ações de movimento).

Passo Seguro (Ext): Como um efeito colateral dos seus sentidos aguçados, o peregrino da Ilha das Brumas observa constantemente o terreno ao seu redor. Por isso, desenvolve uma compreensão sobrenatural de mínimos detalhes da paisagem que pode usar ao seu favor. Ele pode ignorar os modificadores na CD dos testes de Equilíbrio, Furtividade e Acrobacia advindos da superfície ou do terreno.

Encontrar o Caminho (SM): Um peregrino de 6º nível é capaz de conjurar *encontrar o caminho* sobre si mesmo, uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

Visão Arcana (SM): Três vezes por dia, os olhos de um peregrino da Ilha das Brumas de 9º nível emitem um brilho azul, que lhe permite utilizar *visão arcana* como a magia homônima lançada por um conjurador de nível equivalente ao nível de classe de conjuração divina mais alto do personagem.

Discernir Localização (SM): Um peregrino de 10º nível pode usar *discernir localização* uma vez por semana como uma

habilidade similar a magia. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe.

EXEMPLO DE PEREGRINO DA ILHA DAS BRUMAS

Eandarrial: Elfa ranger 2/clériga 3/ peregrina da Ilha das Brumas 4; ND 9; humanoíde (Médio), 2d8+2 mais 3d8+3 mais 4d8+4 DV; 54 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 17, toque 13, surpresa 14; Atq Base +7; Agr +7; Atq à distância: arco longo composto +12 (dano: 1d8+2, dec. ×3) ou corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +11 (dano: 1d6+1, dec. 19-20); Atq Ttl à distância: arco longo composto +10/+10/+5 (dano: 1d8+2, dec. ×3) ou corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +11/+6 (dano: 1d6+1, dec. 19-20); AE inimigo predileto orcs +2, expulsar mortos-vivos 2/dia (-1, 2d6+2, 3º); QE

características de elfo, visão na penumbra, passo ligeiro, empatia com a natureza +1; Tend. CB; TR Fort +11, Ref +10, Von +6; For 13, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +5, Equilíbrio +7, Escalar +10, Esconder-se +17, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Procurar +6, Sobrevivência +14; Acuidade com Arma, Foco em Arma (arco longo), Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido.

Inimigo Predileto (Ext): Eandarrial recebe +2 de bônus em seus testes de Blefar, Ouvir Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando estiver utilizando essas perícias contra orcs. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano contra orcs.

Características de Elfo: Os elfos são imunes a efeitos mágicos de *sono*. Um elfo que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente.

Passo Ligeiro (Ext): Eandarrial consegue ignorar a penalidade de -5 por deslocamento acelerado ao utilizar as seguintes perícias: Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade e Sobrevivência (para rastrear). Sua penalidade para testes acelerados de Acrobacia é reduzida de -10 para -5.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/3/2; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *criar água, detectar magia, detectar venenos, luz, purificar alimentos, resistência*; 1º — *auxílio divino, bênção, detectar o mal, escudo da fé, passos longos**, suportar elementos; 2º — *ajuda**, arma espiritual, encontrar armadilhas, restauração menor, vigor do urso; 3º — *luz do dia, proteção contra energia, vôo**; 4º — *neutralizar venenos, porta dimensional**.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador), Proteção (escudo de proteção fornece +3 de bônus no próximo teste de resistência, 1/dia), Viagem (*movimentação livre* durante 3 rodadas/dia; Sobrevivência como perícia de classe). Nível de Conjurador: 7º.

Equipamento: Camisão de mitral +1, arco longo composto +1 (bônus de For +1), 20 flechas, espada curta (obra-prima), manoplas da força de ogro, manto élfico, poção de agilidade do gato, 100 PO.



Eandarrial, uma peregrina da Ilha das Brumas

PERSEGUIDOR CONSAGRADO

O perseguidor consagrado, também conhecido como inquiridor, atua como um caçador de recompensas para a sua religião ou organização. Enquanto os inquisidores procuram o mal e corrupção dentro da igreja e outros campeões do bem enfrentam as ameaças externas sem distinção, o perseguidor consagrado caça os blasfemadores, os hereges e os indivíduos acusados de traição ou ataques diretos à igreja. Por exemplo, um deles poderia ser responsável por rastrear e eliminar um ogro que profanou um santuário ou por capturar e conduzir hereges perante um tribunal eclesiástico. Todas as missões estão sempre relacionadas a uma acusação, única e específica, de blasfêmia ou profanação, ou à própria fonte de uma heresia. A igreja designa essas missões ou alvos conforme necessário.

A caçada aos inimigos declarados da igreja requer várias perícias famosas entre os caçadores de recompensa. Embora o perseguidor seja capaz de lidar com seus alvos depois de encontrá-los, ele ainda precisa localizá-los. Esses personagens devem ser sutis e espertos, além de conservar sua própria fé. Uma vez que seus adversários também podem ter habilidades mágicas ou de conjuração, sua determinação e preparação não devem ser negligenciadas. Na maioria das vezes, os melhores perseguidores são os paladinos e os clérigos, em função de seu valor elevado de Carisma. Os rangers também são excelentes candidatos, devido às suas capacidades aprimoradas de rastreamento. Os ladinos quase sempre possuem a sutileza e as perícias sociais necessárias para localizar seus alvos.

É muito difícil notar um perseguidor consagrado. Eles utilizam suas perícias, magias e habilidades para ocultar suas intenções, até que possam confrontar seus alvos. A maioria é composta de indivíduos cordiais e agradáveis, que sempre têm uma piada ou história para contar. Essa fachada esconde sua verdadeira natureza implacável, permitindo-lhes reunir pistas sem chamar atenção ou levantar suspeitas. Alguns inimigos muito poderosos ou bem-protegidos atraem pequenos grupos de perseguidores consagrados, que se aliam a outras classes para enfrentar seu alvo.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

TABELA 2-18: O PERSEGUIDOR CONSAGRADO

Nível	Bônus Base					Especial	Magias Por Dia			
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade			1º	2º	3º	4º
1º	+1	+0	+0	+2	+2	Benção das escrituras +2, detectar o caos	0	—	—	—
2º	+2	+0	+0	+3	+3	Visão santificada	1	—	—	—
3º	+3	+1	+1	+3	+3	Dissipar magia	1	0	—	—
4º	+4	+1	+1	+4	+4	Desespero esmagador	1	1	—	—
5º	+5	+1	+1	+4	+4	Benção das escrituras +4	1	1	0	—
6º	+6	+2	+2	+5	+5	Visão falsa	1	1	1	—
7º	+7	+2	+2	+5	+5	—	2	1	1	0
8º	+8	+2	+2	+6	+6	Caçada implacável	2	1	1	1
9º	+9	+3	+3	+6	+6	—	2	2	1	1
10º	+10	+3	+3	+7	+7	Benção das escrituras +6, caçada inequívoca	2	2	2	1

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Qualquer Leal.

Talentos: Rastrear.

Perícias: 5 graduações em Disfarces, 5 Graduações em Obter Informação.

Especial: O candidato deve aceitar uma missão, imposta pela igreja, que envolva localizar e destruir um inimigo específico da instituição. Caso fracasse, precisará aguardar durante um ano e um dia antes de fazer uma nova petição. Se obtiver sucesso, a igreja o aceitará como um inquiridor e ele poderá adquirir níveis de perseguidor consagrado.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um perseguidor consagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Obter Informação (Car), Procurar (Int), Profissão (Sab), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Magias Diárias: O perseguidor consagrado adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um personagem de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do perseguidor consagrado são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando o perseguidor recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), adquire somente magias adicionais.

O perseguidor consagrado utiliza a lista de magias do ranger, com as seguintes adições: 1º — *animar corda, acalmar emoções, comando, desespero, transformação momentânea*; 2º —

detectar pensamentos, enfeitiçar pessoa, imobilizar pessoa, luz do dia; 3º — clarividência/clariaudiência, discernir mentiras, proteção contra a morte, ver o invisível; 4º — dominar pessoa, expulsão, lendas e histórias, marca da justiça.

Benção das Escrituras (Sob): Todos os perseguidores consagrados recebem +2 de bônus sagrado em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando estiverem no encalço do alvo indicado pela sua igreja. Quando esse alvo for um grupo, o bônus será aplicado ao líder. Eles recebem o mesmo bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo (ou desarmado) contra esses alvos. O bônus aumenta para +4 no 5º nível e para +6 no 10º nível.

Detectar o Caos (SM): O perseguidor consagrado pode usar *detectar o caos* sem limite diário, como um clérigo do seu nível de personagem.

Visão Santificada (Sob): A partir do 2º nível, o perseguidor consagrado recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência contra ilusões.

Dissipar Magia (SM): Um perseguidor consagrado de 3º nível é capaz de conjurar *dissipar magia* como uma habilidade similar a magia. Ele pode acrescentar seu bônus da benção das escrituras nos testes de dissipar sempre que empregar essa habilidade. É possível utilizar essa habilidade uma quantidade de vezes diárias equivalente ao modificador de Sabedoria do inquiridor (no mínimo 1).

Desespero Esmagador (SM): A partir do 4º nível, o perseguidor consagrado é capaz de conjurar *desespero esmagador* como uma habilidade similar a magia. É possível utilizar essa habilidade uma quantidade de vezes diárias equivalente ao modificador de Sabedoria do inquiridor (no mínimo 1).

Visão Falsa (SM): Um perseguidor consagrado de 6º nível é capaz de conjurar *visão falsa* como uma habilidade similar a magia. O efeito deve estar centrado no personagem. Ele pode empregar essa habilidade uma quantidade de vezes diárias equivalente ao modificador de Sabedoria do inquiridor (no mínimo 1).

Caçada Implacável (Sob): A partir do 8º nível, se o perseguidor consagrado ferir um alvo e este conseguir escapar, ele sempre saberá a direção da vítima e a distância aproximada (com uma margem de 10%) entre ambos. Se o alvo estiver a menos de 15 m, o personagem é capaz de determinar sua localização exata. Essa habilidade só funciona se o perseguidor consagrado e seu alvo estiverem no mesmo

plano de existência. É possível utilizar a caçada implacável simultaneamente contra vários adversários distintos, contanto que todos façam parte do mesmo grupo e, em conjunto, formem o alvo principal da missão atual do perseguidor. Essa habilidade somente funcionará se todos estiverem no mesmo plano de existência.

Caçada Inequívoca (Sob): No 10º nível, caso o perseguidor estabeleça uma caçada implacável, será capaz de intensificá-la e transformá-la numa caçada inequívoca, o que permitirá localizar seu alvo mesmo em outros planos. Diferente da caçada implacável, que consegue afetar vários indivíduos ao mesmo tempo, a caçada inequívoca só pode ser estabelecida contra um único alvo simultaneamente. Para que o perseguidor consiga ativar essa habilidade, deverá abandonar qualquer outra caçada inequívoca que já esteja conduzindo.

Código de Conduta: O perseguidor consagrado tem que revelar a sua identidade e o motivo de sua presença ao seu alvo antes de enfrentá-lo. Ele não pode desferir ataques furtivos contra o alvo. Ele está proibido de eliminar seu alvo num campo de batalha antes de revelar sua identidade e sua motivação. Intencionalmente, cada perseguidor se apresenta ou declara seu código de conduta de maneira vaga, para manter alguma flexibilidade em campo. Qualquer perseguidor que não

proceda de acordo com esse código de honra deve se submeter a um ato de

penitência (veja a descrição da magia *penitência* no Livro do Jogador); caso contrário, será impossível adquirir níveis nessa classe de prestígio.

Observação para Multiclasse: Um paladino que se tornar um perseguidor consagrado poderá continuar avançando em sua classe original.

EXEMPLO DE PERSEGUIDOR CONSAGRADO

Raina Derrylan: Halfling ladina 1/ranger 5/perseguidora consagrada 3; ND 9; humanoíde (Pequeno); 1d6+1 mais 5d8+5 mais 3d10+3 DV; 54 PV; Inic. +3; Desl. 6 m; CA 21, toque 14, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +3; Atq corpo a corpo: machado de arremesso Pequeno +1 +7 (dano: 1d4), ou à distância: arco curto composto Pequeno +1 +13 (dano: 1d6) ou machado de arremesso Pequeno +1 +13 (dano: 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: machado de arremesso Pequeno +1 +7/+2 (dano: 1d4), ou à distância: arco curto composto Pequeno +1 +13/+8 (dano: 1d6) ou machado de arremesso Pequeno +1 +13 (dano: 1d4); AE estilo de combate (arquearia), inimigo predileto extra-planares +4, inimigo predileto goblinóides +2, ataque furtivo +1d6, magias; QE companheiro animal (vínculo, partilhar magias), benção das escrituras, *detectar o caos*, *dissipar magia*, características de halfling, visão santificada, encontrar, armadi-



Raina Derrylan, uma perseguidora consagrada

lhas, empatia com a natureza +6; Tend. LB; TR Fort +6, Ref +10, Von +6 (+10 contra ilusões); For 8, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Blear +9, Concentração +9, Conhecimento (local) +8, Diplomacia +11, Disfarces +12, Escalar +1, Furtividade +5, Intimidação +3, Observar +10, Obter Informação +10, Ouvir +12, Procurar +13, Saltar +1, Sobrevivência +10, Usar Cordas +7; Foco em Arma (arco longo), Rastrear^B, Saque Rápido, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido^B, Tolerância^B.

Companheiro Animal (Ext): Raina possui um lobo chamado Prata como seu companheiro animal (consulte o *Livro dos Monstros*). A ranger e Prata desfrutam das qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Raina pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre. Ela recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu companheiro animal.

Partilhar Magias (Ext): Raina é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. A criatura deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. A ranger também é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre seu companheiro animal.

Benção das Escrituras (Sob): Raina recebe +2 de bônus sagrado nos testes de Blear, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando estiver no encaço do alvo designado pela igreja. Ela recebe o mesmo bônus no dano.

Estilo de Combate (Ext): Raina escolheu arquearia. Ela recebe o talento Tiro Rápido sem precisar atender aos pré-requisitos.

Detectar o Caos (SM): Raina pode usar *detectar o caos*, sem limite diário, como uma clériga de 3º nível.

Dissipar Magia (SM): Raina pode usar *dissipar magia* quatro vezes por dia. Ela pode acrescentar seu bônus de benção das escrituras sempre que empregar essa habilidade similar a magia contra as magias ou efeitos similares a magia de um alvo designado.

Inimigo Predileto (Ext): Raina recebe +4 de bônus em seus testes de Blear, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando empregar essas perícias contra extraplanares malignos. Ela recebe o mesmo bônus no dano.

Contra goblinóides, ela recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e nas jogadas de dano.

Características de Halfling (Ext): Os halflings possuem +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra medo e +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com armas de arremesso e fundas.

Visão Santificada (Sob): Raina recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos de ilusão.

Ataque Furtivo (Ext): +1d6 pontos de dano contra oponentes surpreendidos num raio de 9 m, ou contra alvos que Raina esteja flanqueando. As criaturas desprovidas de anatomia discernível ou imunes a sucessos decisivos não são afetadas por essa habilidade.

Encontrar Armadilhas (Ext): Raina é capaz de usar um teste de Procurar para localizar uma armadilha quando a tarefa possuir CD 20 ou maior.

Magias de Perseguidor Consagrado Preparadas (2/1; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 1º — *animar cordas*, *transformação momentânea*; 2º — *detectar pensamentos*.

Equipamento: *camisão de mitral* +1, *machado de arremesso* +1, *arco longo composto Pequeno* +1, *anel de proteção* +1, *manto da resistência* +1, 40 flechas.

PUNHO SAGRADO

Os punhos sagrados são organizações independentes encontradas em vários templos. Seus membros ascéticos interiorizaram sua magia divina, harmonizando seus corpos e suas almas.

Os punhos sagrados abdicam do uso de armas ou armaduras pesadas. Eles acreditam que seus corpos e mentes são presentes de sua divindade, e que seria um pecado não desenvolver esse dom até seu potencial máximo. A conjuração não desonra a eles ou à sua divindade. A fé, a determinação e o físico desses indivíduos são poderosos. Os clérigos são excelentes candidatos para as ordens de punhos sagrados; os paladinos também são capazes de trilhar esse caminho, mas dificilmente abandonarão as amarras sublimes de sua vocação. Os guerreiros, ladinos, bardos e mesmo ex-monges também são candidatos em potencial, mas precisam de alguns níveis numa classe que lhes conceda magias divinas. Os druidas ocasionalmente consideram úteis as habilidades de combate dessa classe, mas os feiticeiros e os magos não encontram muito que desperte seu interesse.

Os punhos sagrados do Mestre variam conforme a sua religião. Em geral, eles viajam sozinhos pelo mundo, uti-

TABELA 2-19: O PUNHO SAGRADO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Bônus na CA	Deslocamento sem Armadura	Magias Por Dia
1º	+1	+2	+2	+0	Dano desarmado	+1	+0 m	+1 nível de classe divina anterior
2º	+2	+3	+3	+0	—	+1	+0 m	+1 nível de classe divina anterior
3º	+3	+3	+3	+1	—	+1	+3 m	+1 nível de classe divina anterior
4º	+4	+4	+4	+1	Chamas sagradas 1/dia	+1	+3 m	+1 nível de classe divina anterior
5º	+5	+4	+4	+1	—	+2	+3 m	+1 nível de classe divina anterior
6º	+6	+5	+5	+2	Sentido cego 3 m	+2	+6 m	+1 nível de classe divina anterior
7º	+7	+5	+5	+2	—	+2	+6 m	+1 nível de classe divina anterior
8º	+8	+6	+6	+2	Chamas sagradas 2/dia	+2	+9 m	+1 nível de classe divina anterior
9º	+9	+6	+6	+3	—	+2	+9 m	+1 nível de classe divina anterior
10º	+10	+7	+7	+3	Armadura interior	+3	+9 m	+1 nível de classe divina anterior

lizando suas capacidades em favor daqueles que necessitam de proteção ou ajuda. Enquanto um punho sagrado de um templo de Pelor auxiliaria humildemente quase todos os que requisitassem, um seguidor de Erythnul ajudaria somente quem lhe oferecesse alguma retribuição. Os punhos sagrados dos templos de Kord tendem a ser lutadores cordiais, humildes na vitória e graciosos na derrota. Todos os punhos sagrados buscam desafios que lhes permitam desenvolver ainda mais suas habilidades de combate.

Adaptação: Essa classe de prestígio foi baseada na idéia de um monge que sacrifica seu repertório de habilidades sobrenaturais, e em vez disso conjura magias. Os punhos sagrados (quer mantenham esse nome ou não) poderiam ser uma ordem esotérica de monges que aliam um rigoroso treinamento de autodefesa à oração praticamente constante. Caso sejam ligados a uma divindade específica que não seja Leal, os punhos sagrados poderiam ser uma boa maneira de criar uma exceção à regra de que "todos os monges devem ser Leais".

Dado de Vida: d8.

Ilustração de W. Reynolds



Alaraster,
um punho sagrado

PRÉ-REQUISITOS:

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

Base de Ataque: +4.

Talentos: Magias em Combate, Reflexos de Combate, Ataque Desarmado Aprimorado e Ataque Atordoante.

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (arcano).

Magia: Capacidade conjurar magias divinas de 1º nível.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um punho sagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia, Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Identificar Magia (Int), Profissão (Sab), Saltar (For). Consulte o

Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE:

Usar Armas e Armaduras: Os punhos sagrados não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicionais.

Bônus na CA (Ext): Um punho sagrado recebeu um treinamento intensivo para se esquivar de golpes, e possui um sexto sentido que lhe permite desviar até mesmo de ataques de surpresa. Quando não estiver sobrecarregado e sem armadura, ou vestindo uma armadura leve, o personagem adquire +1 de bônus em sua CA. Esse bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 10º.

Esse bônus na CA é aplicado até mesmo contra ataques de toque ou quando o punho sagrado for surpreendido. Ele perde essa vantagem quando estiver imobilizado ou indefeso, quando veste uma armadura média ou pesada, quando carrega um escudo ou uma carga média ou pesada.

Conjuração: A cada nível adquirido na classe de prestígio, o punho sagrado adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na classe de conjurador que lhe permitia conjurar magias divinas antes de ingressar na classe de prestígio. No entanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, habilidade *forma selvagem*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de punho sagrado é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Se o personagem já possuía mais de uma classe de prestígio que lhe permitiam conjurar magias divinas antes de se tornar um punho sagrado, deve escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Dano Desarmado (Ext): O nível de classe de um punho sagrado é somado aos seus níveis de monge (se houver) para determinar seu dano desarmado. Se o punho sagrado não possuía níveis como monge antes de ingressar nessa classe, trate-o como um monge de nível equivalente ao seu nível de punho sagrado para determinar os efeitos de seu ataque desarmado.

Movimento Rápido (Ext): No 3º nível, o punho sagrado recebe um bônus de aprimoramento em seu deslocamento, conforme descrito na Tabela 2-19: O Punho Sagrado. Um punho sagrado usando armadura média ou pesada ou portando uma carga média ou pesada perderá o deslocamento adicional.

Chamas Sagradas (Sob): No 4º nível, o punho sagrado pode empregar uma ação padrão para invocar chamas sagradas ao redor de suas mãos e pés. Essas chamas aumentam o seu dano desarmado em um valor equivalente ao seu nível de classe mais seu modificador de Sabedoria (se houver). Metade do dano é por fogo (arredonde para baixo), e o resto é de energia sagrada, e portanto não está sujeito a efeitos que reduzam o dano por fogo. As chamas sagradas duram 1 minuto e podem ser invocadas uma vez por dia. No 8º nível, é possível utilizar essa habilidade duas vezes por dia.

Sentido Cego (Sob): Um punho sagrado de 6º nível adquire sensibilidade a vibrações, odores e ruídos, que lhe proporcionam sentido cego num raio de 3 m.

Armadura Interior (Ext): No 10º nível, a tranquilidade interior de um punho sagrado o protege das ameaças externas. Ele pode invocar +4 de bônus na CA, +4 de bônus em todos os testes de resistência e Resistência à Magia 25 por uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Sabedoria. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.

Código de Conduta: Um membro de uma ordem de punhos sagrados deve se recusar a empunhar qualquer tipo de arma. Caso transporte ou utilize intencionalmente qualquer arma, ele perderá todas as suas magias e características da classe — e não conseguirá adquirir níveis na classe de prestígio — até que faça uma penitência (veja a descrição da magia penitência no Livro do Jogador).

Como os membros de qualquer outra classe, o punho sagrado pode ser um personagem multiclasse, mas enfrenta uma restrição especial: caso adquira um nível em qualquer outra classe, jamais poderá voltar a progredir na classe de prestígio, embora conserve todas as suas habilidades adquiridas como punho sagrado. A trilha do punho sagrado requer atenção constante. Se adotar essa classe, o personagem deve abrir mão de todas as outras opções de carreira. Se abandonar o caminho, nunca mais poderá retornar.

EXEMPLO DE PUNHO SAGRADO

Alaraster: Humano clérigo 1/monge 6/punho sagrado 4; ND 11; humanóide (Médio); 1d8+2 mais 6d8+12 mais 4d8+8 DV; 75 PV; Desl. 18 m; CA 21, toque 1, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +10; Atq corpo a corpo: ataque desarmado +10 (dano: 1d10+2); Atq Ttl corpo a corpo: rajada de ataques desarmados +9/+9 (dano: 1d10+2); AE ataque *chi* (mágico), chamas sagradas, magia, expulsar mortos-vivos 2/dia (+1, 2d6+0, 1º);

QE evasão, pureza corporal, queda lenta, mente tranqüila; Tend. LN; TR Fort +13, Ref +12, Von +11; For 14, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +15, Concentração +14, Conhecimento (religião) +8, Cura +18, Equilíbrio +11, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +27; Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Evasão (Ext): Sempre que Alaraster se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Ataque Chi (Sob): O ataque desarmado de Alaraster é considerado uma arma mágica para causar dano em criaturas com a habilidade Redução de Dano.

Pureza Corporal (Ext): Alaraster é imune a todas as doenças, exceto as doenças mágicas ou sobrenaturais.

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente a uma parede ou muralha, Alaraster reduzirá a queda efetiva (e o dano apropriado) em 9 metros.

Mente Tranqüila (Ext): Alaraster recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra magias ou efeitos da escola de Encantamento.

Magias de Clérigo Preparadas (5/5/4; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *consertar, criar água, detectar magia, detectar venenos, luz*; 1º — *aumentar pessoa*, bênção, escudo da fé, escudo entrópico, névoa obscuramente*; 2º — *ajuda, despedaçar*, explosão sonora, sabedoria da coruja*.

* Magias de Domínio. Domínios: Destruição (destruir 1/dia; +4 no ataque, +4 no dano), Força (1/dia recebe +4 de bônus em Força durante 1 rodada). Nível de Conjurador: 4º.

Equipamento: Braçadeiras da armadura +3, amuleto da saúde +2, luvas da Destreza +2, anel de saltar, varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), poção de força do touro, pergaminho de poder divino, 12 PL, 5 PO.

SACERDOTE UR

Os sacerdotes ur desprezam os deuses. Entretanto, um pequeno número deles aprendeu a acessar o poder divino e usá-lo para suas próprias finalidades, sem orar ou cultuar uma divindade. Ao invés disso, todos os dias eles entram em

TABELA 2-20: O SACERDOTE UR

Nível	Bônus Base					Magias Por Dia								
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Fascinar mortos-vivos	5	3	0	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	Resistência à Magia Divina 15	6	3	2	1	0	—	—	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—
6º	+4	+2	+2	+5	Canalizar Poder Mágico	6	3	3	3	2	1	0	—	—
7º	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—
8º	+6	+2	+2	+6	Resistência à Magia Divina 20	6	4	4	3	3	3	2	1	0
9º	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1
10º	+7	+3	+3	+7	Roubar Habilidade Similar a Magia	6	5	5	4	4	4	4	3	2

transe e roubam mentalmente o poder que os deuses canalizam para seus clérigos devotos. Os sacerdotes ur são astutos e habilidosos, e jamais roubam muito poder de uma mesma divindade. Em vez disso, infiltram-se metafisicamente, extraem o poder necessário para suas magias e desaparecem em seguida da corrente energética. Eles aprendem a desenvolver certa resistência ao poder divino e a serem criativos com as energias que furtam. Os maiores sacerdotes ur comandam o mesmo nível de poder que os clérigos mais poderosos, embora não possuam a mesma variedade de opções de conjuração.

Os membros de qualquer classe podem se tornar sacerdotes ur, até mesmo — de fato, especialmente — ex-clérigos.

Os sacerdotes ur com frequência trabalham sozinhos, embora ocasionalmente encontrem utilidade em se aliar a membros de outras classes. Eles não se reúnem em nenhum lugar semelhante a um templo, pois temem que muitos “canalizadores” num mesmo local poderiam atrair uma atenção divina indesejada. E, é óbvio, raramente se associam a clérigos ou outros conjuradores divinos, que enxergam como lacaios e que, por sua vez, os consideram abominações.

Adaptação: Essa classe de prestígio foi desenvolvida para descrever personagens que roubam o poder das divindades e o empregam como bem entendem. No entanto, também é uma boa escolha para ex-clérigos de deuses que, de alguma forma, perderam sua conexão com a divindade (pois esta morreu, desapareceu, ou deixou de existir por falta de adoradores). Poderia haver sociedades secretas de sacerdotes ur com o propósito declarado de elevar (ou retornar) alguém ou algo à condição de divindade.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Resistência: Fort +3, Von +3.

Tendência: Qualquer Mau.

Talentos: Vontade de Ferro, Foco em Magia (Mal).

Perícias: 6 graduações em Blefar, 5 graduações em Conhecimento (arcano), 5 graduações em Conhecimento (planos), 8 graduações em Conhecimento (religião), 8 graduações em Identificar Magia.

Especial: O personagem não pode ter qualquer capacidade de conjuração divina. Se ele possuía essa capacidade

anteriormente (como no caso de um ex-clérigo), renunciará a ela para sempre.

O personagem deve ser treinado por outro sacerdote ur.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um sacerdote ur (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os sacerdotes ur sabem usar todas as armas simples, mas não armaduras ou escudos.

Magias Diárias: Um sacerdote ur adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para preparar ou conjurar uma magia, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um sacerdote de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do sacerdote ur são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um sacerdote ur recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 2º nível no 2º nível de experiência), adquire somente magias adicionais daquele nível, de acordo com seu valor de Sabedoria.

A lista de magias do sacerdote ur é idêntica à lista do clérigo. Ele tem acesso a qualquer magia da lista e as prepara como um clérigo, exceto que não precisa orar, apenas tomá-las. Ele conjura as magias da mesma forma que o clérigo, mas não possui a capacidade de conversão espontânea, nem possui magias de domínio ou poderes concedidos. Ele não tem restrições para magias com tendência. Para determinar o nível de conjurador de um sacerdote ur, adicione o nível na classe de prestígio à metade de seus níveis em outras classes de conjuração (os níveis da classe clérigo de um ex-clérigo não são computados).

Fascinar Mortos-Vivos: Um sacerdote ur de 2º nível ou superior pode fascinar mortos-vivos como um clérigo maligno. Ele utiliza seu nível na classe de prestígio como nível de



*Malsaern, o Iluminado,
um sacerdote ur*

clérigo para determinar o sucesso e o dano (consulte Fascinar ou Expulsar Mortos-Vivos no Livro do Jogador).

Resistência à Magia Divina (Sob): No 4º nível, o sacerdote ur adquire RM 15, mas apenas contra magias divinas e habilidades similares a magia de extra-planares. No 8º nível, a resistência à magia aumenta para 20.

Canalizar Poder Mágico (Ext): Como tendem a roubar todo o poder que conseguirem, os sacerdotes ur aprendem a manipular a energia de formas que os demais conjuradores não compreendem. Um sacerdote ur de 6º nível ou superior pode sacrificar temporariamente duas ou mais magias de nível inferior e utilizá-las para preparar uma de nível superior. A magia de nível superior deve pertencer a um nível acessível ao personagem. Só é possível realizar uma substituição como essa a cada dia. Os níveis das magias inferiores são somados, e depois reduzidos a três quartos (arredondado para baixo) para determinar o nível da magia superior. Por exemplo, um sacerdote ur que sacrifique uma magia de 3º nível e outra de 5º nível agora conseguiria preparar outra magia de 6º nível ($3 + 5 = 8$, e $8 \times \frac{3}{4} = 6$).

Roubar Habilidade Similar a Magia (Sob): Os mais poderosos sacerdotes ur conseguem usar as mesmas técnicas que empregam ao extrair o poder das divindades para surrupiar as habilidades similares a magia de outra criatura. Uma vez por dia, quando uma criatura com habilidades similares a magia estiver num raio de 15 m de um sacerdote ur de 10º nível, ele será capaz de selecionar uma das habilidades similares a magia do monstro e assimilá-la. O personagem pode usar a habilidade com a mesma frequência que a vítima, ou três vezes por dia (o que for menor). O sacerdote ur ativa a habilidade da mesma forma que a criatura, no que diz respeito ao nível de conjurador e à CD para o teste de resistência. Essa habilidade dura apenas 24 horas. O detentor da habilidade não a perde quando o sacerdote ur a roubar. Se o personagem tentar usurpar uma habilidade que a criatura não possui, ou que é sobrenatural em vez de similar a magia, a tentativa fracassa automaticamente.

Por exemplo, se um sacerdote ur estiver próximo a uma salamandra nobre, pode roubar a habilidade *bola de fogo* e utilizá-la três vezes por dia, ou roubar *dissipar magia* e utilizá-la uma vez. Se estiver próximo a um lorde das profundezas, poderia roubar *teletransporte exato* (pessoal e mais 25 kg de objetos) e usá-la três vezes por dia, pois o senhor das profundezas pode empregá-la sem limite diário. Ele poderia roubar até mesmo a habilidade *desejo*, mas como o senhor das profundezas só pode utilizá-la uma vez por ano, ele incorreria na mesma limitação: não poderia roubar esse mesmo poder de outra criatura durante um ano.

EXEMPLO DE SACERDOTE UR

Malsaern, o Iluminado: Humano clérigo 4/ladino 1/sacerdote ur 4; ND 9; humanoíde (Médio); 4d8+4 mais 1d6+1 mais 4d8+1 DV; 48 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 24, toque 11, surpresa 24; Atq Base +6; Agr +8; Atq corpo a corpo: *maça-estrela* +1 +9 (dano: 1d8+3); Atq Ttl corpo a corpo: *maça-estrela* +1 +9/+4 (dano: 1d8+3); AE fascinar mortos-vivos 2/dia (+1, 2d6+7, 8º), ataque furtivo +1d6, magias; QE resistência à magia divina 20, encontrar armadilhas; Tend.

LM; TR Fort +6, Ref +4, Von +14; For 12, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 19, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (planos) +8, Conhecimento (religião) +9, Identificar Magia +9; Foco em Arma (maça-estrela), Foco em Magia (mal), Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Poder Mágico Divino*.

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

Ataque Furtivo (Ext): +1d6 pontos de dano adicional contra inimigos surpreendidos num raio de 9 m, ou contra alvos que Malsaern esteja flanqueando. As criaturas sem anatomia discernível ou imunes a sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo.

Encontrar Armadilhas (Ext): Malsaern é capaz de usar um teste de Procurar para localizar uma armadilha quando a tarefa possuir CD 20 ou maior.

Magias de Sacerdote Ur Preparadas (6/4/3/2/1; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (3), *ler magias, luz* (2); 1º — *auxílio divino, benção, curar ferimentos leves*(2), *escudo da fé*; 2º — *curar ferimentos moderados, onda de tristeza E, vigor do urso*; 3º — *dissipar magia, ruína E*; 4º — *poder divino*.

E Magias do Mal (CD para o teste de resistência 15 + nível da magia).

Equipamento: Amuleto da armadura natural +1, armadura de batalha +2, escudo pequeno de aço +2, anel de proteção +1, maça-estrela +1, periapto da Sabedoria +2, 500 PO.

SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Os devotos de Olidammara não possuem muitos templos próprios, mas alguns deles passam bastante tempo nos templos de outras divindades — roubando qualquer item de valor que tenham alguma chance de conseguir carregar. Os saqueadores de templos são um círculo de ladrões de elite que cultuam o Ladino Sorridente e se especializaram em surrupiar itens valiosos e conhecimentos secretos dos templos de outras divindades. Poucas missões são tão perigosas quanto invadir um templo, e por isso Olidammara concede uma habilidade limitada de conjuração aos saqueadores a seu serviço.

Os saqueadores de templos estão sempre com os ouvidos abertos, atrás de novidades sobre grandes fortunas ou segredos sombrios no interior dos templos das demais divindades, e investigam com ansiedade qualquer rumor sobre relicários ocultos e templos perdidos de eras passadas. No entanto, eles costumam ter muito tempo livre entre essas incursões, que dedicam a aventuras normais, freqüentemente com a benção de sua divindade. Afinal, a exploração de masmorras aprimora as capacidades que o saqueador de templos precisa para missões especiais — como liberar os espólios de guerra que os clérigos do templo de St. Cuthbert estão trazendo para guardar em casa.

Os ladinos e os bardos geralmente possuem as habilidades necessárias para um saqueador de templos, ao passo que somente alguns clérigos, mesmo entre os servos de

Olidammara, conseguem abrir uma fechadura ou sabotar uma armadilha com a perícia necessária para satisfazer os padrões dos saqueadores. Alguns rangers também acabam desenvolvendo um apreço pela vida como saqueador.

Os saqueadores de templos do Mestre geralmente trabalham em pequenas equipes, utilizando furtividade, disfarces ou magia para se infiltrar secretamente em um templo rival. Uma vez dentro, eles saqueiam os tesouros, roubam relíquias religiosas e surrupiam quaisquer segredos que os clérigos tenham deixado por escrito. Se tudo correr bem, eles se retiram despercebidos, mas não hesitam em lutar para alcançar a liberdade. Eles sabem que a penalidade por roubar um templo costuma ser a morte, e por isso logo desembainham

as espadas quando a captura parece iminente. Os clérigos que veneram outras divindades consideram os saqueadores de templos, uma ameaça, por isso a maioria se passa por ladinos, bardos ou até mesmo clérigos de Olidammara. Os PJs podem encontrar os saqueadores do Mestre fugindo da cidade, com suas mais recentes vítimas em seu encaço, ou planejando o próximo ataque.

Adaptação: Qualquer divindade dos ladinos, dos ladrões ou do conhecimento secreto poderia ser o patrono de um saqueador do templo. Outras campanhas podem apresentar itens ou tesouros específicos guardados pelas igrejas, que levariam um saqueador a tentar roubá-las.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um saqueador de templos de Olidammara, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:



Jernit, um saqueador de templos de Olidammara

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Qualquer Caótico.

Perícias: 4 graduações em Operar Mecanismo, 1 graduação em Conhecimento (religião), 4 graduações em Abrir Fechaduras, 8 graduações em Procurar.

Especial: O personagem deve ser um devoto de Olidammara e ser convidado a juntar-se às fileiras dos saqueadores de templos por três membros atuantes da classe de prestígio.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um saqueador de templos de Olidammara (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Escalar (For), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Operar Mecanismo (Int), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (religião) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fechaduras (Des), Procurar (Int), Observar (Sab), Acrobacia (Des), Usar Instrumento Mágico (Car), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os saqueadores de templos sabem usar todas as armas simples e sabres. Além disso, sabem usar armaduras leves e médias.

Magias Diárias: O saqueador de templos adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, um personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um saqueador de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do saqueador de templos são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando o saqueador recebe 0 magias de um determinado

TABELA 2-21: O SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+2	Encontrar armadilhas, sentir armadilhas +1	0	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+3	Esquiva sobrenatural	1	0	—	—
4º	+3	+1	+4	+4	Sentir armadilhas +2	1	1	—	—
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	1	1	0	—
6º	+4	+2	+5	+5	Esquiva sobrenatural aprimorada	1	1	1	—
7º	+5	+2	+5	+5	Sentir armadilhas +3	2	1	1	0
8º	+6	+2	+6	+6	Ataque furtivo +3d6	2	1	1	1
9º	+6	+3	+6	+6	Maestria em perícia	2	2	1	1
10º	+7	+3	+7	+7	Domínio da Sorte, sentir armadilhas +4	2	2	2	1

nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), adquire somente magias adicionais daquele nível, de acordo com seu valor de Sabedoria. A lista de magias do saqueador de templos está descrita abaixo. O personagem tem acesso a qualquer magia da lista e pode escolher livremente quais preparar, da mesma forma que um clérigo. O saqueador prepara e conjura magias exatamente como o clérigo (embora não possa utilizar conversão espontânea para obter magias de *curar* ou *infligir ferimentos*).

O saqueador de templos deve passar 1 hora por noite contemplando e suplicando silenciosamente a Olidammara para recuperar suas magias diárias. O tempo que passar descansando não tem qualquer efeito sobre a preparação das magias.

Encontrar Armadilhas (Ext): Assim como os ladinos, os saqueadores de templos podem usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Eles também podem usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas.

Um saqueador de templos que obtenha um sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la (junto com seus companheiros) sem desarmá-la.

Sentir Armadilhas (Ext): O saqueador de templos possui um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis subsequentes (para +2 no 4º nível, +3 no 7º e +4 no 10º).

Ataque Furtivo (Ext): No 2º nível, o saqueador de templos adquire a habilidade de desferir ataques furtivos contra seus oponentes. Isso funciona exatamente como a habilidade de ataque furtivo do ladino (consulte Ladino no Capítulo 3

do *Livro do Jogador*). No 2º nível, o dano adicional que o saqueador inflige num ataque bem-sucedido será +1d6, e aumenta em +1d6 a cada três níveis de classe subsequentes. Se já possuir a habilidade ataque furtivo de outra classe, o dano adicional se acumula.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 3º nível, o saqueador de templos adquire a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra os ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando estiver imobilizado.

Caso o saqueador de templos tenha a habilidade esquiva sobrenatural oriunda de uma classe diferente, automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (descrita abaixo).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 6º nível, o saqueador de templos não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a um único atacante. Essa defesa impede que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o personagem, a menos que o atacante tenha (no mínimo) 4 níveis de ladino acima do nível de classe atual do saqueador.

Caso o personagem tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente, os níveis das classes que concedem essa habilidade se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o saqueador. Por exemplo, apenas um ladino de 17º nível ou superior é capaz de flanquear um ladino 7/saqueador de templos 6.

Maestria em Perícia (Ext): No 9º nível, o saqueador de templos se torna tão seguro ao empregar certas perícias que consegue resultados confiáveis mesmo em circunstâncias

Esconderijo de Olidammara nos Esgotos



adversas. Ao adquirir essa habilidade, o personagem seleciona uma quantidade de perícias equivalente a 3 + seu modificador de Inteligência. Ao realizar um teste das perícias escolhidas, ele pode escolher 10 mesmo sujeito a tensão e distrações que normalmente o impediriam de fazê-lo.

Domínio da Sorte: No 10º nível, a sorte de Olidammara contagia o saqueador de templos, concedendo-lhe acesso ao domínio da Sorte. Ele pode usar o poder concedido pelo domínio e acrescenta as magias à sua lista (mas não às listas de outras classes que tiver). Caso já possua o Domínio da Sorte, ele pode utilizar seu poder concedido uma segunda vez por dia.

LISTA DE MAGIAS DO SAQUEADOR DE TEMPLOS

Os saqueadores de templos escolhem suas magias da seguinte lista:

1º Nível: *detectar a ordem, detectar portas secretas, invisibilidade contra mortos-vivos, névoa obscurecente, proteção contra a ordem, transformação momentânea.*

2º Nível: *agilidade do gato, augúrio, dissimular tendência, invisibilidade, restauração menor, retardar envenenamento, visão no escuro.*

3º Nível: *círculo mágico contra a ordem, dificultar detecção, localizar objetos, obscurecer objeto, remover maldição, resistência à energia, ver o invisível.*

4º Nível: *andar no ar, confusão, imunidade à magia, movimentação livre, neutralizar venenos, proteção contra a morte, restauração.*

Além disso, saqueadores de templos de 10º nível acrescentam as magias de 1º a 4º nível do Domínio da Sorte à sua lista de magias.

EXEMPLO DE SAQUEADOR DE TEMPLOS DE OLIDAMMARA

Jernit: Meio-elfo ranger 5/saqueador de templos de Olidammara 3; ND 8; humanoíde (Médio — elfo); 5d8+10 mais 3d6+6 DV; 52 DV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 19, toque 15, surpresa 15; Atq Base +7; Agr +8; Atq corpo a corpo: adaga +13 (dano: 1d4+2); Atq Ttl corpo a corpo: adaga +11/+11/+6 (dano: 1d4+2); AE estilo de combate (combater com duas armas), inimigo predileto gigantes +4, inimigo predileto humanoídes monstruosos +2, ataque furtivo +1d6; QE companheiro animal (vínculo, partilhar magias), características de meio-elfo, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural, empatia com a natureza +4; Tend. CN; TR Fort +7, Ref +11, Von +5; For 14, Des 18, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +15, Conhecimento (religião) +1, Esconder-se +17, Furtividade +17, Observar +12, Operar Mecanismo +4, Procurar +11, Sobrevivência +7; Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas^B, Esquiva, Foco em Arma (adaga), Rastrear^B, Sorrateiro, Tolerância.

Inimigo Predileto (Ext): Jernit recebe o bônus indicado em seus testes de Blefar, Ouvir Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando estiver utilizando essas perícias contra o tipo apropriado de criaturas. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano contra criaturas desse tipo.

Ataque Furtivo (Ext): +1d6 pontos de dano adicional contra inimigos surpreendidos num raio de 9 m, ou contra alvos que Jernit esteja flanqueando. As criaturas sem anatomia discernível ou imunes a sucessos decisivos não são afetadas pelo ataque furtivo.

Companheiro Animal (Ext): Jernit possui uma coruja chamada Vanya como companheiro animal (consulte o *Livro dos Monstros*). O ranger e Vanya desfrutam das qualidades especiais vínculo e partilhar magias.

Vínculo (Ext): Jernit pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre. Ele recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu companheiro animal.

Partilhar Magias (Ext): Jernit é capaz de partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu companheiro animal. A criatura deve estar num raio de 1,5 metro do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. O ranger também é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre seu companheiro animal.

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

Sentir Armadilhas (Ext): Jernit recebe +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Jernit possui a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa.

Magias de Ranger Preparadas (1; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — *passos longos.*

Magias de Saqueador de Templos Preparadas (2; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — *névoa obscurecente, invisibilidade contra mortos-vivos.*

Equipamento: *Corselete de couro batido +1, anel de proteção +1, 3 adagas (obra-prima), luvas da Destreza +2, varinha de curar ferimentos leves (25 cargas), poção de vigor do urso, 6 PL, 5 PO.*

SENHOR DAS TEMPESTADES

A maioria dos senhores das tempestades são clérigos, druidas ou clérigos/feiticeiros, embora outras combinações de classe, especialmente as que incluem guerreiro ou mesmo bárbaro, não sejam novidade. Os magos possuem suas próprias formas de destruir as coisas, e os bardos dificilmente conseguem gerar energia suficiente com suas magias para que o Destruidor os considere dignos.

Os senhores da tempestade costumam viver como mercenários, satisfazendo seus desejos por riquezas, comida, itens de luxo e comportamento dissoluto enquanto anseiam por atos de violência espetaculares e despropositados. É comum que se passem por lunáticos, para pregar a palavra de Talos, e adotem disfarces para investigar as recompensas que depois tentarão obter à força.

Adaptação: Se o deus Talos não existir em seu jogo, essa classe de prestígio obviamente serviria para qualquer deus das tempestades, mas também seria apropriada para divindades da natureza ou para clérigos e druidas que venerem a natureza ou o clima como idéia abstrata, sem cultivar uma divindade específica.

Dado de Vida: d8.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um senhor das tempestades, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Resistência: Fort +4.

Talentos: Tolerância, Fortitude Maior, Foco em Arma (qualquer lança ou azagaia).

Divindade: Talos.

Especial: O personagem deve ter sido atingido por um relâmpago, seja natural ou mágico, e sobrevivido.



Krotan, o Senhor das Tempestades

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Conjuração: A cada nível de senhor das tempestades, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, inimigos prediletos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um senhor das tempestades, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível como senhor das tempestades.

Azagaias Aprimoradas: Qualquer azagaia arremessada por um senhor das tempestades é tratada

como uma arma mágica +1. Esse bônus aumenta para +2 no 6º nível e para +3 no 10º.

Resistência à Eletricidade (Ext): Conforme adquire níveis na classe de prestígio, o senhor das tempestades torna-se cada vez mais resistente à energia elétrica, obtendo resistência à eletricidade conforme indicado na Tabela 2–22. No 9º nível, o personagem recebe imunidade à eletricidade.

Arma Elétrica (Sob): Qualquer lança ou azagaia empunhada por um senhor das tempestades de 2º nível ou superior é tratada como uma arma elétrica (infligindo 1d6 pontos de dano adicional de eletricidade). A arma perde essa habilidade 1 rodada após deixar as mãos do personagem.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um senhor das tempestades (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Disfarces (Car), Intimidação (Car), Natação (For), Obter Informação (Car), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

TABELA 2–22: O SENHOR DAS TEMPESTADES

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Azagaias aprimoradas +1, resistência à eletricidade 5	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Arma elétrica	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Atravessar a tempestade	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+4	+1	+4	Resistência à eletricidade 10	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Arma trovejante	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+5	+2	+5	Cavalgar a tempestade, azagaias aprimoradas +2	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Resistência à eletricidade 15	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+6	+2	+6	Arma da explosão elétrica	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Imunidade a eletricidade, azagaias aprimoradas +3	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+7	+3	+7	Tempestade da fúria elemental	+1 nível de classe divina anterior

Atravessar a Tempestade (Ext): A partir do 3º nível, o senhor das tempestades (e sua montaria, caso a possua) pode caminhar ou cavalgar através de tempestades (naturais ou mágicas) com seu valor normal de deslocamento, sem sofrer qualquer efeito dos ventos fortes (incluindo *lufada de vento*), precipitação constante ou intermitente, objetos atirados pelo vento (que de alguma forma nunca conseguem acertá-lo), trovões intensos, relâmpagos naturais e quaisquer outros sintomas naturais da fúria de Talos.

Arma Trovejante (Sob): Qualquer lança ou azagaia empunhada por um senhor das tempestades de 5º nível ou superior é tratada como uma arma trovejante (consulte o *Livro do Mestre*). A arma perde essa habilidade 1 rodada após deixar as mãos do personagem. Esse efeito é cumulativo ao da habilidade Arma Elétrica.

Cavalgar a Tempestade (SM): No 6º nível, o senhor das tempestades adquire a habilidade de voar durante qualquer intempérie, como se estivesse sob o efeito da magia *vôo*. Condições de vento adverso não o afetam; por exemplo, até mesmo um furacão não seria capaz de desviar seu curso ou derrubá-lo enquanto estiver voando.

Arma da Explosão Elétrica (Sob): Qualquer lança ou azagaia empunhada por um senhor das tempestades de 8 nível ou superior é tratada como uma arma da explosão elétrica. A arma perde essa habilidade 1 rodada após deixar as mãos do personagem. Esse efeito é cumulativo ao da habilidade Arma Trovejante.

Tempestade da Fúria Elemental (SM): No 10º nível, o senhor das tempestades pode convocar uma intempérie de grande magnitude e poder. Uma vez por dia, o personagem pode conjurar *tempestade da fúria elemental* como se fosse um clérigo de 17º nível.

EXEMPLO DE SENHOR DAS TEMPESTADES

Krotan, o Senhor das Borrascas: Humano clérigo 5/senhor das tempestades 3; ND 8; humanóide (Médio); 5d8+10 mais 3d8+6 DV; 56 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +5; Agr +7; Atq corpo a corpo: *lança* +1 +9 (dano: 1d8+4/+1d6 de eletricidade, dec. ×3), ou à distância: *azagaia* +8 (dano: 1d6+3/+1d6 de eletricidade, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *lança* +1 +9 (dano: 1d8+4/+1d6 de eletricidade, dec. ×3), ou à distância: *azagaia* +8 (dano: 1d6+3/+1d6 de eletricidade, dec. ×3); AE azagaias apri-

moradas, fascinar mortos-vivos 3/dia (+0, 2d6+5, 5º), arma elétrica; QE resistência à eletricidade 5, atravessar a tempestade; Tend. CN; TR Fort +12, Ref +4, Von +12; For 14, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 18, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +13, Conhecimento (religião) +7, Intimidação +3; Foco em Arma (azagaia), Foco em Arma (lança), Fortitude Maior, Tolerância.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/5/4; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia (2), ler magias, luz, resistência*; 1º — *causar medo, curar ferimentos leves, desespero, detectar o bem, maldição menor, proteção contra o bem**; 2º — *curar ferimentos moderados, despedaçar**, *drenar força vital, força do touro, tendência em arma*; 3º — *caminhar no vento, curar ferimentos graves, dissipar magia, luz cegante, praga**; 4º — *controlar a água, curar ferimentos críticos, nuvem profana**, *poder divino*.

D Magia de Domínio. Domínios: Destruição (destruir 1/dia, +4 no ataque, +5 no dano), Mal (conjura magias com o descritor [Mal] com +1 nível efetivo de conjurador).

Equipamento: Peitoral de aço +1, lança +1, 10 azagaias, peripato da Sabedoria +2, manto da resistência +1, varinha de curar ferimentos leves (50 cargas).

Azagaias Aprimoradas: As azagaias arremessadas por Krotan são tratadas como armas mágicas +1. Esse bônus está incluído nas estatísticas acima.

Arma Elétrica (Sob): Qualquer lança ou azagaia empunhada por Krotan é tratada como uma arma elétrica (infligindo 1d6 pontos de dano adicional de eletricidade). Esse dano adicional está incluído nas estatísticas acima.

Atravessar a Tempestade (Ext): Krotan pode caminhar através de tempestades com seu valor normal de deslocamento.

SERVIÇAL DO ARCO-ÍRIS

Nas profundezas da selva existem zigurates ocultos por magia, onde as serpentes aladas conhecidas como couatl ensinam seus segredos a conjuradores arcanos ansiosos para adquirir um pouco de poder divino. Os que aprendem o que os templos das serpentes emplumadas têm a oferecer tornam-se conhecidos como serviçais do arco-íris, pois concordam em seguir a filosofia de virtude e esperança dos couatl, por mais que se afastem da selva, em troca do poder obtido.

TABELA 2–23: O SERVIÇAL DO ARCO-ÍRIS

Nível	Bônus Base					Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade			
1º	+0	+0	+0	+2	—	<i>Detectar o mal</i> , domínio adicional (Bem)	+1 nível de classe arcana anterior
2º	+1	+0	+0	+3	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
3º	+1	+1	+1	+3	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
4º	+2	+1	+1	+4	—	Domínio adicional (do Ar), asas	+1 nível de classe arcana anterior
5º	+2	+1	+1	+4	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
6º	+3	+2	+2	+5	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
7º	+3	+2	+2	+5	—	<i>Detectar o caos</i> , domínio adicional (Ordem)	+1 nível de classe arcana anterior
8º	+4	+2	+2	+6	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
9º	+4	+3	+3	+6	—	—	+1 nível de classe arcana anterior
10º	+5	+3	+3	+7	—	Acesso a magias de clérigo, <i>detectar pensamentos</i>	+1 nível de classe arcana anterior

A maioria dos serviçais do arco-íris é composta por feiticeiros e magos, e ocasionais bardos que se dispõem a viajar pela selva. Há mais feiticeiros que magos entre os serviçais do arco-íris, pois o acesso aos domínios dos clérigos é um alvo tentador quando se conhece poucas magias.

Os serviçais do arco-íris passam a maior parte do tempo viajando em missões para corrigir alguma injustiça. Os couatl possuem uma extensa rede de informações, por isso quando surgem para dar instruções a um serviçal do arco-íris, freqüentemente estarão de posse de informações que os vilões acreditavam estar mantendo em segredo. Mas os serviçais não passam todo o tempo à disposição de seus mestres reptílicos; os couatl reconhecem que seus servidores possuem objetivos próprios. Um serviçal do arco-íris só precisa se lembrar de que, a qualquer momento, um couatl pode aparecer subitamente em sua vida, descrevendo um mal terrível que deve ser neutralizado.

Os serviçais do arco-íris do Mestre viajam pelo mundo — sem mencionar a maioria dos Planos Exteriores — combatendo malfeitores e inspirando coragem e compaixão por onde passam. A menos que estejam se mantendo incógnitos, os serviçais do arco-íris se identificam por uma pluma bem visível em seus chapéus ou elmos. Indivíduos que já completaram diversas missões para seus benfeitores couatl recebem uma *capa emplumada dos couatls* como sinal de distinção.

Adaptação: O aspecto relacionado aos couatl é indissociável do restante dessa classe de prestígio, mas é possível desenvolver classes semelhantes para outros extra-planos do Bem, como os lammasu, eladrin ou arcontes. Também é simples inverter a tendência e criar uma classe de serviçais parecida e conectada, por exemplo, aos rakshasa. E os templos na selva dos couatl apresentam várias possibilidades para inventar sua própria organização — desde monges sigilosos a conjuradores estranhos, passando por bárbaros amigáveis, que poderiam habitar os templos ou suas proximidades.

Dado de Vida: d4.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um serviçal do arco-íris, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer um, exceto Mal ou Caótico.

Perícias: 4 Graduações em Conhecimento (arcano).

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

Especial: Deve encontrar o templo secreto dos couatl na selva.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um serviçal do arco-íris (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os servos radiantes de Pelor não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Detectar o Mal (SM): Um serviçal do arco-íris pode usar *detectar o mal* sem limite diário, como a magia homônima.

Domínio Adicional: O serviçal do arco-íris recebe o poder concedido e acesso às magias do Domínio do Bem no 1º nível, do Domínio do Ar no 4º nível, e do Domínio da Ordem no 7º nível. Eles geralmente utilizam uma pena de couatl multicolorida como foco divino. Para uma explicação sobre como os personagens que não são clérigos recebem magias de domínio, consulte a seção Domínios Adicionais no início deste capítulo.

Conjuração: Quando o serviçal do arco-íris atinge um novo nível na classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na classe de conjurador anterior que lhe permitia conjurar magias arcanas de 3º nível. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, habilidade *forma selvagem*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de serviçal do arco-íris é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias arcanas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas de 3º nível antes de se tornar um serviçal do arco-íris, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível como serviçal do arco-íris.



Anya Za Nan, uma serviçal do arco-íris

Asas (Sob): A partir do 4º nível, o serviçal do arco-íris pode fazer com que asas emplumadas multicoloridas, semelhantes às asas de um couatl, cresçam em suas costas. Essas asas, que concedem um deslocamento de voo de 18 m com boa capacidade de manobra, permanecem ativas durante 1 minuto por nível de classe por dia. Esse intervalo de tempo pode ser dividido conforme o personagem desejar. É preciso uma ação padrão para expelir as asas ou recolhê-las. Roupas apertadas e qualquer tipo de armadura impedem o processo, e o serviçal do arco-íris é incapaz de expeli-las enquanto estiver envolvido na manobra Agarrar.

Detectar o Caos (SM): Um serviçal do arco-íris de 7º nível ou superior pode usar *detectar o caos* livremente, como a magia homônima.

Acesso a Magias de Clérigo: Um serviçal do arco-íris de 10º nível é capaz de aprender e conjurar magias da lista do clérigo, mesmo que elas não constem da lista das classes de conjurador que ele possui. Essas magias são conjuradas como magias divinas se não estiverem nas listas do feiticeiro/mago ou do bardo. Essa habilidade de classe dá acesso às magias, mas não fornece magias adicionais. O serviçal do arco-íris de 10º nível também consegue ler pergaminhos com magias divinas e utilizar varinhas e cajados que contenham magias de clérigo.

Detectar Pensamentos (SM): Um serviçal do arco-íris de 10º nível pode usar *detectar pensamentos* sem limite diário, como a magia homônima. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

EXEMPLO DE SERVIÇAL DO ARCO-ÍRIS

Anya Za Nan: Humana feiticeira 6/serviçal do arco-íris 4; ND 10; humanoíde (Médio); 6d4+12 mais 4d4+8 DV; 46 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 14, toque 12, surpresa 12; Atq Base +5; Agr +4; Atq corpo a corpo: *bordão* +1/+0 +5 (dano: 1d6) ou à distância: besta leve (obra-prima) +8 (dano: 1d8, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: *bordão* +1/+0 +5 (dano: 1d6) ou à distância: besta leve (obra-prima) +8 (dano: 1d8, dec. 19–20); AE magias; QE *detectar o mal*, familiar, benefícios do familiar (Prontidão, vínculo empático, partilhar magias), asas; Tend. NB; TR Fort +7, Ref +5, Von +10; For 8, Des 14, Com 14, Int 10, Sab 12, Car 18.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +6, Diplomacia +9, Furtividade +5, Identificar Magia +8, Observar +6*, Ouvir +3*, Sentir Motivação +3; Foco em Magia (Encantamento), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Potencializar Magia.

Detectar o Mal (SM): Anya pode usar *detectar o mal* sem limite diário, como a magia homônima.

Familiar: Anya possui um gato familiar chamado Shasara. O familiar utiliza os bônus base de resistência de seu mestre ou os seus, o que for maior. As habilidades e características dessa criatura são descritas abaixo.

Shasara, Gato Familiar: ND —; animal (Miúdo); 6 DV; 23 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 17, toque 14, surpresa 15; Atq Base +5; Agr -7; Atq corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d2–4); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d2–4); AE transmitir magias de toque; QE evasão aprimorada, visão na penumbra, faro, falar com o mestre; Tend. NB; TR Fort +3, Ref +5, Von +9; For 3, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder-se

+16*, Furtividade +8, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +10; Sorrateiro, Acuidade com Arma^B.

Transmitir Magias de Toque (Sob): Shasara consegue transmitir a magia de toque para Anya (consulte Familiares no *Livro do Jogador*).

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, Shasara não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e receberá apenas metade do dano se fracassar.

Falar com o Mestre (Ext): Shasara pode se comunicar verbalmente com Anya. As demais criaturas não entendem essa comunicação sem auxílio mágico.

Perícias: Os gatos possuem +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade, e +8 nos testes de Saltar e Equilíbrio. Eles usam seu modificador de Destreza em vez de Força para testes de Escalar e Saltar.* Em áreas de matagal ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

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

Prontidão (Ext):* Shasara concede ao seu mestre o talento Prontidão sempre que estiver a 1,5 m.

Vínculo Empático (Sob): Anya pode se comunicar por telepatia com seu familiar a uma distância de até 1,5 km. O mestre partilha a mesma conexão com itens ou locais que o familiar.

Partilhar Magias (Sob): Anya consegue partilhar qualquer magia conjurada sobre si com seu familiar, desde que este esteja a 1,5 metro de distância. Além disso, ela é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre seu familiar.

Asas (Sob): Anya pode expelir asas emplumadas multicoloridas, semelhantes às asas de um couatl, de suas costas. Essas asas, que concedem um deslocamento de voo de 18 m com boa capacidade de manobra, permanecem ativas durante 1 minuto por nível de classe por dia. Esse intervalo de tempo pode ser dividido conforme Anya desejar. É preciso uma ação padrão para expelir ou recolher as asas. Roupas apertadas e qualquer tipo de armadura impedem o processo, e Anya é incapaz de fazê-las crescer enquanto estiver envolvida na manobra Agarrar.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/6/4; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia, nível de conjurador 8º): 0 — *detectar magia*, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar†, raio de ácido, raio de gelo, resistência; 1º — enfeitiçar pessoa†, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, mísseis mágicos; 2º — invisibilidade, raio ardente, riso histérico de Tasha†; 3º — relâmpago, sugestão†; 4º — metamorfosear.

† Devido ao Foco em Magia (Encantamento), a CD base para o teste de resistência contra essas magias é 15 + nível da magia).

Domínios e Poderes Concedidos: Ar (expulsar criaturas da terra ou fascinar criaturas do ar até 7 vezes por dia), Bem (conjura magias com o descritor [Bem] com +1 nível efetivo de conjurador).

Equipamento: *Bordão* +1/+0, *braçadeiras da armadura* +2, *manto do Carisma* +2, *anel de contra-mágica*, *varinha de detec-*

tar portas secretas, varinha de teia, 4 poções de curar ferimentos leves, besta leve (obra-prima), adaga de ferro frio, 20 virotes, 2 pérolas (100 PO cada uma), 161 PO.

SERVO RADIANTE DE PELOR

Pelor ensina a demonstrar a força do Bem através da caridade e da modéstia. Embora isso pareça contraditório, a idéia é que os indivíduos verdadeiramente fortes não precisam colocar seu poderio a prova. Pelor incita seus sacerdotes e seus rebanhos a executar tantas boas ações que o mal não encontre espaço para existir, mas ele reconhece que há momentos em que o mal deve ser derrotado num confronto direto. Os servos radiantes de Pelor adotam esse dogma como prática diária. Assim como seu nome indica, os irmãos e irmãs dos servos radiantes de Pelor prestam um juramento de serviço — cuidar das necessidades dos seguidores de sua divindade e das pessoas de bom coração de toda parte. Embora combater o mal, especialmente os mortos-vivos, seja parte importante desse serviço, de forma alguma é a única. Os servos radiantes de Pelor são curandeiros, conselheiros, fontes de apoio espiritual e (ocasionalmente) financeiro, e protetores.

Praticamente todos os servos radiantes de Pelor iniciaram suas carreiras como clérigos. Alguns são clérigos/paladinos ou clérigos/rangers, e até mesmo clérigos/druídas.

Os servos radiantes de Pelor do Mestre podem ser encontrados onde existam humanos passando por necessidades — em meio à peste e à fome, atrás das linhas inimigas numa guerra, em aldeias atormentadas por assombrações e cidades assoladas pelo crime.

Adaptação: Como mencionado na introdução desse capítulo, essa classe de prestígio não precisa estar vinculada a Pelor, mas funcionaria da mesma forma para qualquer outra divindade solar cujos clérigos costumem expulsar mortos-vivos, e visto o poder concedido pelo Domínio do Sol, seria estranho um deus-sol que não desejasse que seus sacerdotes eliminassem essas criaturas.

Dado de Vida: d6.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um servo radiante de Pelor, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Resistência: Vontade +5.

Tendência: Neutro e Bom.

Talento: Expulsão Adicional.

Perícias: 5 graduações em Cura, 9 graduações em Conhecimento (religião)

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível e acesso ao Domínio do Sol.

Especial: Deve ser um devoto de Pelor.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um servo radiante de Pelor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Os servos radiantes de Pelor sabem usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Radiância: Quando um servo radiante de Pelor conjura qualquer magia com o descritor [Luz], o raio de iluminação é dobrado, e a magia é tratada como se fosse um nível superior ao normal para todos os propósitos, incluindo determinar se é possível anular uma magia com o descritor [Escurecimento]. Assim, a magia *luz do dia* conjurada por um servo radiante de Pelor ilumina um raio de 36 m e é considerada uma magia de 4º nível, permitindo que sirva de contra-mágica e dissipe qualquer magia de escurecimento de 4º nível ou inferior.

Expulsão Aprimorada Adicional: O servo radiante de Pelor pode executar uma Expulsão Aprimorada (o poder concedido pelo Domínio do Sol) um número de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Conjuração: Quando o servo radiante de Pelor atinge um novo nível na classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias e conhecidas (se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, habilidade *forma selvagem*, etc.).

TABELA 2-24: O SERVO RADIANTE DE PELOR

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+2	Expulsão aprimorada adicional, radiância, expulsar mortos-vivos	+1 nível de classe divina anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Saúde divina, potencializar cura	+1 nível de classe divina anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Aura de proteção	+1 nível de classe divina anterior
4º	+3	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Domínio adicional	+1 nível de classe divina anterior
6º	+4	+5	+2	+5	Maximizar cura	+1 nível de classe divina anterior
7º	+5	+5	+2	+5	—	+1 nível de classe divina anterior
8º	+6	+6	+2	+6	Explosão de energia positiva	+1 nível de classe divina anterior
9º	+6	+6	+3	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
10º	+7	+7	+3	+7	Cura suprema	+1 nível de classe divina anterior

Essencialmente, isso significa que o nível de servo radiante de Pelor é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas de 1º nível antes de se tornar um servo radiante de Pelor, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível como servo radiante de Pelor.

Expulsar Mortos-Vivos: Um servo radiante de Pelor acrescenta seus níveis na classe de prestígio aos seus níveis de clérigo para todos os propósitos relacionados a expulsar mortos-vivos.

Saúde Divina (Ext): A partir do 2º nível, o servo radiante de Pelor torna-se imune a todas as doenças, inclusive de origem mágica, como a podridão da múmia e a licantropia.

Potencializar Cura (Ext): Quando um servo radiante de Pelor de 2º nível ou superior conjura uma magia do Domínio da Cura, o efeito é alterado pelo talento Potencializar Magia. A conjuração não usará uma magia de nível superior.

Aura de Proteção (Sob): A partir do 3º nível, o servo radiante e todos os aliados num raio de 3 m recebem +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência de Vontade.

Domínio Adicional: Um servo radiante de 5º nível recebe mais um dos domínios de Pelor como seu terceiro domínio de clérigo, ou pode selecionar o domínio da Glória ou da Purificação. Ele receberá o poder concedido do novo domínio, e pode escolher magias das listas dos três domínios ao escolher suas magias de domínio diárias.

Maximizar Cura (Ext): Quando um servo radiante de Pelor do 6º nível ou superior conjura uma magia do Domínio da Cura, o efeito é alterado pelo talento Maximizar Magia. Esse poder substitui a habilidade Potencializar Magia até que o personagem atinja o 10º nível.

Explosão de Energia Positiva (Sob): Como uma ação padrão, um servo radiante de Pelor de 8º nível ou superior é capaz de criar uma explosão de energia positiva que inflige 1d6 pontos de dano por nível de classe a todos os mortos-vivos num raio de 30 m de distância. Os mortos-vivos devem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível de classe do servo radiante) para reduzir o dano à metade. Essa habilidade sobrenatural consome duas tentativas de expulsão. O servo radiante não consegue usá-la se não dispor de pelo menos mais duas tentativas de expulsão para aquele dia.

Cura Suprema (Ext): Quando um servo radiante de Pelor de 10º nível conjura uma magia do Domínio da Cura, o efeito é alterado pelos talentos Potencializar Magia e Maximizar Magia. A conjuração não usará uma magia de nível superior.

EXEMPLO DE SERVO RADIANTE DE PELOR

Thouvan: Humano clérigo 6/servo radiante de Pelor 3; ND 9; humanoíde (Médio); 6d8+6 mais 3d6+3 DV; 50 PV; Inic.

-1; Desl. 6 m; CA 21, toque 9, surpresa 21; Atq Base +6; Agr +8; Atq corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9 (dano: 1d8+3) ou à distância: *besta leve* +5 (dano: 1d8); Atq Ttl corpo a corpo: *maça pesada* +1 +9/+4 (dano: 1d8+3) ou à distância: *besta leve* +5 (dano: 1d8); AE expulsar mortos-vivos 9/dia (expulsão aprimorada 5/dia) (+4, 2d6+11, 9º); QE aura de proteção, saúde divina, potencializar cura, radiância; Tend. NB; TR Fort +9, Ref +2, Von +12; For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 18, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +4, Cura +16, Conhecimento (religião) +9; Acelerar Expulsão*, Cura Ampliada*, Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional, Potencializar Magia.

* Novos talentos descritos no Capítulo 3.

Aura de Proteção (Sob): Thouvan e todos os seus aliados num raio de 3 m recebem +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência de Vontade.

Saúde Divina (Ext): Thouvan é imune a todas as doenças, inclusive de origem mágica, como a podridão da múmia e a licantropia.

Potencializar Cura (Ext): Quando Thouvan conjura uma magia do Domínio da Cura, o efeito é alterado pelo



*Thouvan,
um servo
radiante
de Pelor*

talento Potencializar Magia. A conjuração não usará uma magia de nível superior.

Radiância: Quando Thouvan conjura qualquer magia com o descritor [Luz], o raio de iluminação é dobrado, e a magia é considerada de um nível superior ao normal para todos os propósitos, incluindo determinar se é possível anular uma magia com o descritor [Ecuridão].

Magias Preparadas (6/6/6/5/4/2; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *ler magias, luz* (3); 1° — *benção, curar ferimentos leves**, *escudo da fé* (2), *favor divino*; 2° — *ajuda, consagrar, esquentar metal**, *imobilizar pessoa, tendência em arma, vigor do urso*; 3° — *dissipar magia, luz cegante**, *luz do dia, proteção contra energia, purgar invisibilidade*; 4° — *curar ferimentos graves**, *neutralizar venenos, poder divino, proteção contra a morte*; 5° — *arma do rompimento, coluna de chamas**.

* Magias de Domínio. Domínios: Cura (conjurar magias de cura com +1 nível efetivo de conjurador), Sol (expulsão Aprimorada contra mortos-vivos 2/dia).

Equipamento: *armadura de batalha +1, escudo grande de aço +1, maça pesada +1, besta leve, periapto da Sabedoria +2, pergaminhos de neutralizar venenos (2), restauração menor (3), remover paralisia (3), remover doenças, remover cegueira/surdez e remover maldição, 10 virotes.*

TEMPLÁRIO PIEDOSO

Defensores juramentados de um santuário e seu território, os templários piedosos são guerreiros sagrados, abençoados por suas divindades com a pujança na guerra e uma resistência inabalável. Eles empunham a arma predileta de seu deus no campo de batalha e enfrentam seus inimigos sem hesitar ou questionar. Além de defenderem o próprio santuário, um templário recebe outras incumbências — entre elas, realizar campanhas para eliminar os adversários em sua terra natal.

Os fiéis de qualquer classe podem se associar às fileiras dos templários; os clérigos e os paladinos são apenas os mais comuns. Alguns templos (como os de Boccob ou Wee Jas) aceitam magos e feiticeiros como templários, aprimorando as capacidades arcanas desses indivíduos com o treinamento marcial da classe de prestígio. Da mesma forma, os templos de Olidammara são protegidos por ladinos/templários, que mesclam as táticas de combate aos seus ataques furtivos. Os rangers/templários servem nos templos de Ehlonna e Obad-Hai, enquanto os bárbaros/templários são comuns nos tem-

plos de Kord e Erythnul. Somente os monges, com seu próprio treinamento especializado de combate, são candidatos improváveis a adotar essa classe.

Normalmente, os templários do Mestre vivem enclausurados em templos ou quartéis próximos.

Adaptação: Essa classe de prestígio funciona melhor quando está ligada a uma divindade específica. Se você quiser personalizar ainda mais o templário piedoso, é possível modificar sua lista de magias para refletir as inclinações de deuses específicos ou criar uma ordem interna à qual pertencem todos os templários piedosos de uma determinada religião.

Dado de Vida: d10.

PRÉ-REQUISITOS

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Fé Verdadeira*, Foco em Arma (arma favorita de sua divindade).

Perícias: 8 graduações em Conhecimento (religião).

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um templário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Têmpera (Sob): A benção especial dos templários piedosos lhes permite ignorar os efeitos mágicos capazes de prejudicá-los. Caso o personagem obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude ou Vontade que normalmente reduziria o efeito de uma magia ou habilidade similar, ele anulará por completo os efeitos dessa magia. Somente as magias que possuem a indicação "Vontade parcial", "Fortitude para reduzir à metade" ou semelhante na

TABELA 2-25: O TEMPLÁRIO PIEDOSO

Nível	Bônus Base					Magias Por Dia			
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Têmpera	0	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+3	Destruição 1/dia	1	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+3	Redução de Dano 1/—, especialização em arma	1	0	—	—
4°	+4	+4	+1	+4	Talento adicional	1	1	—	—
5°	+5	+4	+1	+4	—	1	1	0	—
6°	+6	+5	+2	+5	Destruição 2/dia	1	1	1	—
7°	+7	+5	+2	+5	Redução de Dano 2/—	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+6	Talento adicional	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+6	—	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+7	Destruição 3/dia	2	2	2	1

descrição de seus Testes de Resistência são afetadas por esta habilidade.

Magias Diárias: A partir do 1º nível, um templário piedoso adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Para conjurar magias, o personagem deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto, um templário de Sabedoria 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do templário piedoso são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um templário recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), adquire somente magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. O templário tem acesso a qualquer magia da lista pertinente à sua tendência e as prepara e conjura magias exatamente como o clérigo (embora não possa utilizar conversão espontânea para obter magias de curar ou infligir ferimentos).

Um templário Bom (ou Neutro que venere um divindade Boa) utiliza a lista de magias do paladino. Um templário Mau (ou Neutro que venere um divindade Má) utiliza a lista de magias do algoz. Um templário que não seja Bom ou Mau, e cuja divindade também seja Neutra nesse aspecto, deve selecionar a lista de magias do paladino ou do algoz quando adquirir a classe de prestígio. Depois de realizada, essa escolha não pode ser alterada.

Destruição (Sob): Uma vez por dia, um templário piedoso de 2º nível ou superior pode tentar destruir um adversário usando um ataque corpo a corpo regular. Ao fazê-lo, ele recebe +4 de bônus na jogada de ataque e infligindo 1 ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. Ele precisa declarar a ativação da habilidade antes de realizar a jogada (portanto, um fracasso desperdiçaria a tentativa). A partir do 6º nível, o templário adquire uma ativação diária dessa habilidade, e no 10º nível ele poderá usar a destruição 3 vezes por dia.

Caso tenha a habilidade destruir o mal/bem ou destruição de outra classe (como um clérigo ou paladino com acesso ao Domínio Destruição), ele conseguirá utilizar essa habilidade uma vez adicional por dia (3/dia no 7º nível). Os bônus de ataque não aumentam, mas o dano adicional será baseado no nível combinado das classes pertinentes (templário e paladino/clérigo).

Redução de Dano: A partir do 3º nível, o templário piedoso adquire a habilidade de ignorar parte do dano sofrido a cada golpe ou ataque. Ele recebe Redução de Dano 1/—. No 7º nível, a Redução de Dano aumenta para 2/—.

Especialização em Arma: No 3º nível, o templário recebe o talento Especialização em Arma com a arma predileta da sua divindade.

Talentos Adicionais: No 4º e 8º níveis, o templário piedoso recebe um talento adicional. Esses talentos devem ser escolhidos na lista dos talentos adicionais do guerreiro (no Livro do Jogador e em outras fontes).

Quando o templário escolher um talento que se aplica a uma arma específica (como Sucesso Decisivo Aprimorado), ele somente poderá selecionar a arma de sua divindade para obter os benefícios do talento.

EXEMPLO DE TEMPLÁRIO PIEDOSO

Graaghya: Meia-orc guerreira 5/templária piedosa 3 de Gruumsh; ND 8; humanoíde (Médio); 5d10+10 mais 3d10+6 DV; 64 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 20, toque 11, surpresa 19; Atq Base +8; Agr +12; Atq corpo a corpo: *lança* +1 +14 (dano: 1d8+7); ou à distância: *lança* +1 +10 (dano: 1d8+7); Atq Ttl corpo a corpo: *lança* +1 +14/+9 (dano: 1d8+7) ou à distância: *lança* +1 +10 (dano: 1d8+7); AE Destruição 1/dia; QE Redução de Dano 1/—, têmpera; Tend. CN; TR Fort +10, Ref +4, Von +7; For 18, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +3; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fé Verdadeira*, Foco em Arma (lança), Separar Aprimorado, Trespasar.

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

Destruição (Sob): Uma vez por dia, Graaghya pode destruir um adversário usando um ataque corpo a corpo regular. Ela adiciona +4 na jogada de ataque, causando 3 pontos de dano adicional.

Têmpera (Sob): A benção especial de Graaghya lhe permite ignorar os efeitos mágicos capazes de prejudicá-la. Caso obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude ou Vontade que normalmente reduziria o efeito de uma magia ou habilidade similar, ela anulará por completo os efeitos dessa magia. Somente as magias que possuem a indicação "Vontade parcial", "Fortitude para reduzir à metade" ou semelhante na descrição de seus Testes de Resistência são afetadas por esta habilidade.

Magias Preparadas (2/1; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *auxílio divino*, *arma mágica*; 2º — *força do touro*.

Equipamento: *armadura de batalha* +1 (com cravos), 2 *lança* +1, *manto de resistência* +1.



Graaghya, um Templário Piedoso



Ilustração de Scott Rolley

Muitos personagens empregam talentos para expandir sua conexão com o divino. Os talentos e as regras variantes deste capítulo fornecem opções para personagens de todas as classes. A conclusão traz uma seção sobre personagens divinos épicos que apresenta alguns talentos épicos e aborda a criação de versões épicas de classes de prestígio, como aquelas descritas no Capítulo 2.

TALENTOS

Os talentos a seguir complementam os descritos no *Livro do Jogador*.

TALENTOS DIVINOS

Mantendo a idéia de expandir as opções para todas as classes, os talentos dessa categoria possuem características em comum que os tornam inacessíveis para guerreiros (sem níveis em outras classes). Em primeiro lugar, todos exigem como pré-requisito a capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos. Portanto, são adequados para clérigos, paladinos de 3º nível ou superior, e membros de classes de prestígio ou criaturas que disponham dessa habilidade.

Em segundo lugar, a força que impulsiona um talento divino é a habilidade de canalizar energia positiva ou negativa para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Cada ativação de um talento divino custa ao personagem pelo menos uma tentativa de expulsão, retirada do seu limite diário normal. Se o personagem não dispuser de mais nenhuma tentativa de expulsar ou fascinar, não poderá utilizar o talento divino. Expulsar ou

fascinar mortos-vivos é uma ação padrão (a menos que o personagem possua uma habilidade especial que especifique o contrário). Esses talentos frequentemente exigem uma ação padrão para serem ativados, mas também podem precisar de outros tipos de ação, quando especificado. Qualquer que seja o caso, só é possível ativar um único talento divino (ou utilizar a habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos uma vez) por rodada, embora a sobreposição de durações possa permitir que o personagem desfrute dos benefícios de mais de um talento divino simultaneamente.

Em terceiro lugar, fascinar ou expulsar mortos-vivos é uma habilidade sobrenatural e uma ação padrão que não provoca um ataque de oportunidade e conta como um ataque. Ativar um talento divino também é uma habilidade sobrenatural que não provoca ataques de oportunidade, a menos que sua descrição especifique o contrário. Ativar um talento divino não será considerado um ataque, a menos que essa ação inflija dano diretamente a um personagem. Destruir Aprimorado, por exemplo, acrescenta +1d6 pontos de dano a um ataque de destruir, mas não inflige dano direto a um oponente quando é ativado; portanto, não é considerado um ataque.

Os paladinos, em especial, devem considerar a aquisição desses talentos. Como a habilidade de expulsão dessa classe é sempre menor que a capacidade do clérigo em toda a progressão da classe, um paladino que escolher dois ou três talentos divinos terá mais opções do que somente expulsar os mortos-vivos com eficiência limitada.

TABELA 3-1: TALENTOS

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Acelerar Expulsão	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Consegue expulsar mortos-vivos como uma ação livre
Conjurador Experiente	4 graduações em Identificar Magia	Seu nível de conjurador aumenta em +4, mas não excede seus DVs
Cura Ampliada	4 graduações em Cura	Os resultados das magias de cura aumentam em +2 por nível
Cura Espontânea	Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (religião), não pode ser maligno	Converte magias da lista em magias de <i>cura</i>
Destruir Aprimorado	Car 13, habilidade destruir	O ataque destruir adquire tendência para ignorar RD e +1d6 de dano
Discípulo Arcano	4 graduações em Conhecimento (religião), 4 graduações em Identificar Magia, tendência idêntica à da divindade	Acrescenta magias de domínio à lista da classe
Foco em Domínio	Acesso ao domínio apropriado	+1 nível de conjurador para um domínio
Foco em Magia (Caos, Ordem, Bem, Mal)	Tendência apropriada	+1 de bônus nos testes de resistência das magias com o descritor de tendência
Infligir Espontâneo	Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (religião), não pode ser bom	Converte magias da lista em magias de <i>infligir</i>
Invocação Espontânea	Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (natureza), tendência parcialmente neutra	Converte magias da lista em magias de <i>invocar aliado da natureza</i>
Potencializar Expulsão	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Consegue expulsar mais mortos-vivos
Talentos Divinos	Pré-Requisitos	Benefício
Armas Gloriosas	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	As armas dos aliados adquirem tendência para ignorar RD
Cura Elemental	Habilidade de expulsar ou fascinar elementais	Sacrifica tentativas de expulsar/fascinar para curar os elementais nas proximidades
Cura Sagrada	8 graduações em Cura, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Os aliados adquirem cura acelerada 3 por um curto período
Destruir Elementais	Habilidade de expulsar ou fascinar elementais	Sacrifica tentativas de expulsar/fascinar para destruir um elemental
Discípulo do Sol	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos, tendência: bom	Sacrifica mais uma tentativa de expulsar mortos-vivos para destruí-los
Domínio Espontâneo	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Sacrifica tentativas de expulsar/fascinar para conjurar espontaneamente uma magia de domínio
Fé Verdadeira	Devoção a um deus, tendência a um passo da divindade	Adquire +2 de bônus em um teste de resistência por dia
Impulso Profano	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Magias de <i>infligir</i> na área ficam maximizadas por 1 rodada
Impulso Sagrado	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Magias de <i>cura</i> na área ficam maximizadas por 1 rodada
Metamagia Divina	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Sacrifica tentativas de expulsar/fascinar para imbuir uma magia com um talento metamágico
Poder Mágico Divino	Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos	Sacrifica tentativas de expulsar/fascinar para aumentar o nível de conjurador
Talentos de Criação de Itens	Pré-Requisitos	Benefícios
Santificar Relíquia	Qualquer outro talento de criação de itens, 7º nível de conjurador	Cria itens mágicos com uma conexão divina
Talentos Metamágicos	Pré-Requisitos	Benefícios
Consagrar Magia	Tendência: Bom (qualquer)	Magias adquirem o descritor [Bem]
Corromper Magia	Tendência: Mal (qualquer)	Magias adquirem o descritor [Mal]
Magia de Alcance	—	Magias de toque tornam-se raios com 9 m de alcance
Magia Rápida	—	Reduz o tempo de execução de algumas magias
Magia Transdimensional	—	Afeta criaturas incorpóreas, de sombras e etéreas
Talentos Selvagens	Pré-Requisitos	Benefícios
Asas da Águia	Habilidade forma selvagem	Desenvolve asas por 1 hora
Bote do Leão	Habilidade forma selvagem	Desfere um ataque total numa investida
Couro de Elefante	Habilidade de adotar a forma selvagem de criaturas Grandes	Adquire +7 de bônus de armadura natural por 1 hora
Ferocidade do Javali	Habilidade forma selvagem	Luta com pontos de vida negativos
Forma Selvagem Acelerada	Habilidade forma selvagem	<i>Forma selvagem</i> como ação equivalente a movimento
Forma Selvagem Adicional	Habilidade forma selvagem	Adquire mais dois usos diários da habilidade forma selvagem
Fúria do Carcaju	Habilidade forma selvagem	Fúria durante 5 rodadas
Garras do Urso	Habilidade forma selvagem	Adquire garras durante 1 hora
Nadar Como um Peixe	Habilidade forma selvagem	Nada sob as águas por 1 hora
Resistência do Carvalho	Habilidade de adotar a forma selvagem de uma planta	Torna-se um vegetal e adquire as imunidades correspondentes
Velocidade do Guepardo	Habilidade forma selvagem	Deslocamento torna-se 15 m por 1 hora
Veneno da Serpente	Habilidade forma selvagem	Adquire um ataque de mordida com veneno durante 1 minuto

TALENTOS SELVAGENS

Todos os talentos selvagens possuem como pré-requisito a habilidade forma selvagem. Portanto, estão disponíveis para druidas de 5º nível ou superior, bem como qualquer personagem que receba a habilidade forma selvagem de uma classe de prestígio ou outra fonte.

Cada ativação de um talento selvagem geralmente custará uma utilização diária da habilidade forma selvagem. Se o personagem não dispuser de mais nenhum uso da habilidade, não poderá empregar o talento selvagem. Exceto quando especificado o contrário, alterar para a forma selvagem ou ativar um talento selvagem é uma ação padrão. A habilidade forma selvagem só pode ser utilizada para mudar de forma ou ativar um talento selvagem na mesma rodada, embora a sobreposição de durações possa permitir que o personagem desfrute dos benefícios de mais de um talento selvagem simultaneamente.

Ativar um talento selvagem é uma habilidade sobrenatural e não provoca um ataque de oportunidade, a menos que sua descrição diga o contrário. Ativar um talento selvagem não será considerado um ataque, a menos que essa ação inflija dano diretamente a um personagem. Garras do Urso, por exemplo, concede ao personagem um ataque com garras, mas não inflige dano direto a um oponente ao ser ativado; portanto não é considerado um ataque.

ACELERAR EXPULSÃO [GERAL]

O personagem consegue expulsar ou fascinar mortos-vivos em instantes.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de expulsar ou fascinar mortos-vivos como uma ação padrão. Ele ainda será capaz de usar apenas uma tentativa de expulsão por rodada.

ARMAS GLORIOSAS [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia positiva ou negativa para imbuir uma tendência nas armas de seus aliados.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar como uma ação padrão para imbuir uma tendência (Bom para canalizadores de energias positivas, e Mau para canalizadores de energias negativas) nas armas de ataque corpo a corpo (incluindo as armas naturais) de seus aliados numa explosão de 18 m. Essas armas passarão a ignorar a Redução de Dano como se possuísem a tendência apropriada. O efeito permanece ativo até o final do próximo turno do personagem.

ASAS DA ÁGUIA [SELVAGEM]

O personagem pode decolar e voar com a graça de uma águia.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem é capaz de gastar uma utilização de sua forma selvagem para expelir asas emplumadas de suas costas. Elas lhe permitem voar com deslocamento de 18 m (capacidade de manobra média). As asas permanecem ativas durante 1 hora.

BOTE DO LEÃO [SELVAGEM]

O personagem consegue desferir um ataque temível ao final de uma investida.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefícios: Durante uma Investida, o personagem pode gastar uma utilização de sua forma selvagem, como uma ação livre, para desferir um ataque completo ao final da manobra.

Normal: Sem esse talento, o personagem só pode realizar um ataque simples após uma investida.

CONJURADOR EXPERIENTE [GERAL]

Escolha uma classe de conjurador do personagem. As magias dessa classe tornam-se mais poderosas.

Pré-Requisito: 4 graduações em Identificar Magia.

Benefícios: Seu nível de conjurador para a classe escolhida aumenta em +4. Esse talento não pode aumentar o nível de conjurador do personagem além dos seus Dados de Vida. Entretanto, mesmo que ele não possa se beneficiar imediatamente do bônus integral, se mais tarde adquirir DVs provenientes de classes que não conjuram magias, poderá aplicar o restante do bônus.

Por exemplo, um humano clérigo 5/ guerreiro 3 que escolher esse talento aumentaria seu nível de conjurador como clérigo de 5º para 8º (já que possui 8 DVs). Se, mais tarde, ele adquirir um nível de guerreiro, receberia o restante do bônus e seu nível de conjurador como clérigo passaria a 9º (pois agora ele possui 9 DVs).

Um personagem com duas ou mais classes de conjurador (como um bardo/feiticeiro ou um ranger/druida) deve escolher qual classe é afetada pelo talento.

O talento não afeta as magias diárias ou conhecidas. Apenas aumenta o nível de conjurador, que ajuda a penetrar RM e aumenta a duração e outros efeitos das magias.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele deve ser aplicado a uma classe de conjurador diferente. Por exemplo, um clérigo 4/mago 5 que escolhesse esse talento duas vezes poderia conjurar magias de clérigo com 8º nível de conjurador e magias de mago com 9º nível de conjurador.

CONSAGRAR MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem consegue imbuir suas magias com a energia bruta do Bem.

Pré-Requisito: Tendência: Bom (qualquer).

Benefício: Uma magia modificada por este talento recebe o descritor [Bem]. Além disso, caso inflija dano, metade do valor (arredondado para baixo) é resultado direto do poder divino e portanto não pode ser neutralizado pela resistência ou imunidade a ataques baseados em energia. Por exemplo, uma *tempestade de fogo* consagrada conjurada por um clérigo de 16º nível inflige 16d6 pontos de dano, metade por fogo e metade por poder divino bruto. Portanto, as criaturas imunes a fogo ainda sofrerão metade do dano. Uma magia consagrada ocupa o lugar de uma magia de um nível superior.

CORROMPER MAGIA [METAMÁGICO]

O personagem consegue imbuir suas magias com a energia perversa do Mal.

Pré-Requisito: Tendência: Mau (qualquer).

Benefício: Esse talento acrescenta o descritor [Mal] à magia. Além disso, caso inflija dano, metade do valor (arredondado para baixo) é resultado direto do poder divino e portanto não pode ser neutralizado pela resistência ou imunidade a ataques baseados em energia. Uma magia corrompida ocupa o lugar de uma magia de um nível superior.

COURO DE ELEFANTE [SELVAGEM]

O personagem consegue engrossar sua pele até atingir a resistência de um elefante.

Pré-Requisito: Habilidade de adotar a forma selvagem de criaturas Grandes.

Benefício: O personagem pode gastar uma utilização de forma selvagem para obter +7 de bônus de armadura natural. Esse valor não se acumula com nenhuma armadura natural que ele já possua. O efeito permanece ativo durante 10 minutos.

CURA AMPLIADA [GERAL]

Pré-Requisito: 4 graduações em Cura.

Benefício: Acrescente +2 pontos por nível de magia ao dano recuperado por qualquer magia de Conjuração [Cura] que o personagem conjurar.

Por exemplo, um clérigo de 1º nível com este talento, ao conjurar *curar ferimentos leves*, restauraria 3d8+3 PV. Um clérigo de 8º nível com o domínio da Cura e este talento, ao conjurar *curar ferimentos moderados*, restauraria 2d8+13 PV (9 por seu nível de conjurador, incluindo +1 de bônus devido ao domínio da Cura, e +4 pelo talento). Um druida de 13º nível conjurando *cura completa* restauraria 144 PV (130 pelo nível de conjurador + 14 pelo talento, já que *cura completa* é uma magia de 7º nível para druidas).

CURA ELEMENTAL [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia elemental para curar criaturas de um subtipo elemental específico.

Pré-Requisito: Habilidade de fascinar criaturas com um subtipo elemental.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de expulsão, como uma ação padrão, e emitir um pulso de energia curativa numa explosão de 18 m. Isso afeta todas as criaturas com o subtipo elemental que ele conseguiria fascinar; elas recuperam 1d8 pontos de dano para cada 2 níveis de clérigo.

Por exemplo, um clérigo com o domínio do Fogo poderia empregar esse talento para curar um elemental do fogo ou qualquer criatura com o subtipo [fogo] (já que normalmente é capaz de utilizar o poder concedido pelo domínio para fascinar criaturas com esse subtipo).

Especial: Só é possível ativar esse talento gastando uma tentativa de fascinar de domínio, que normalmente seria empregada contra criaturas com um subtipo elemental específico (ar, terra, fogo ou água). Ao contrário de outros talentos divinos, não é possível utilizar uma tentativa de expulsar ou fascinar mortos-vivos (ou outro tipo de expulsão) para ativar essa capacidade.

CURA ESPONTÂNEA [GERAL]

O personagem consegue converter magias da sua lista de classe em magias de cura.

Pré-Requisito: Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (religião), qualquer tendência (exceto Mau), capaz de conjurar qualquer magia de *curar ferimentos*.

Benefício: O personagem pode utilizar sua habilidade de conjuração para lançar magias de cura espontaneamente (pertencentes à sua lista de magias de classe) exatamente como um clérigo. Ele é capaz de ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Sabedoria.

CURA SAGRADA [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia positiva para conceder a habilidade de recuperar ferimentos rapidamente às criaturas ao seu redor.

Pré-Requisito: 8 graduações em Cura, habilidade de expulsar mortos-vivos.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de expulsão, como uma ação de rodada completa, para conceder cura acelerada 3 a todas as criaturas vivas numa explosão de 18 m. A cura acelerada permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 1 + modificador de Carisma (mínimo 1 rodada).

DESTRUIR APRIMORADO [GERAL]

A habilidade destruir do personagem inflige mais dano a oponentes específicos, e ele consegue ferir criaturas com Redução de Dano baseada em tendência.

Pré-Requisito: Car 13, Habilidade destruir.

Benefício: Sempre que o personagem desferir um ataque destruir, este ignora Redução de Dano como se possuísse uma tendência, e inflige +1d6 pontos de dano adicional aos alvos de uma tendência específica.

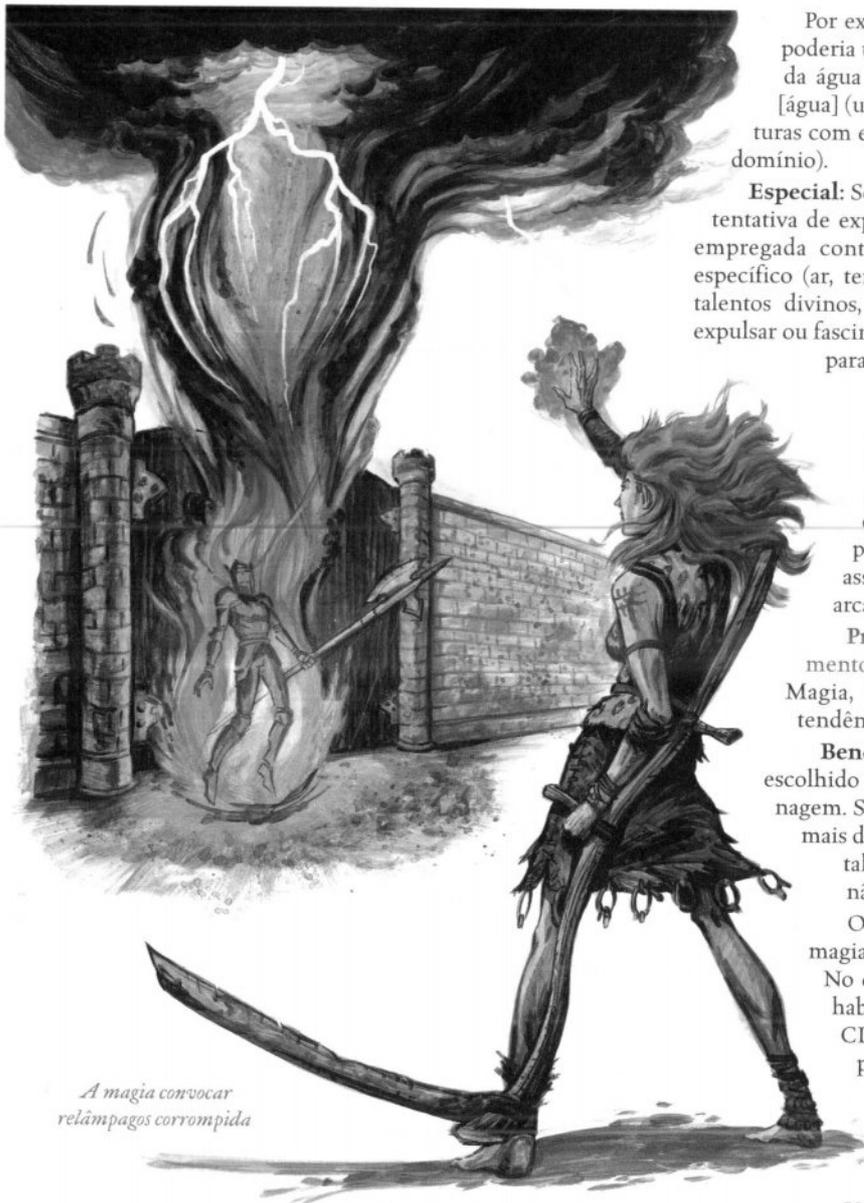
Se a habilidade destruir já estiver associada a uma tendência, infligirá seu dano adicional aos personagens dessa tendência (+1d6) e considere que ela possui a tendência oposta para ignorar a Redução de Dano. Por exemplo, a habilidade destruir o mal de um paladino seria considerada um ataque sagrado e causaria +1d6 pontos de dano contra alvos malignos, enquanto a habilidade destruir o bem de um algoz seria tratada como um ataque profano e infligiria +1d6 pontos de dano a alvos bons.

Se a habilidade destruir não estiver associada a uma tendência, o personagem deve escolher um componente de tendência (Caótico, Mau, Bom ou Leal) quando adquirir o talento. Seus ataques de destruir ignoram a Redução de Dano, como se possuíssem essa tendência, e infligem +1d6 pontos de dano contra adversários da tendência oposta.

Por exemplo, um clérigo Leal e Neutro de St. Cuthbert com o Domínio da Destruição e que escolheu esse talento precisa relacionar sua habilidade destruir com a tendência: Leal (e esses ataques infligiriam +1d6 pontos de dano a inimigos Caóticos). Um clérigo Leal e Mau de Hextor com o Domínio da Destruição poderia optar entre as tendências Leal ou Mau (e esses ataques infligiriam +1d6 pontos de dano a inimigos Caóticos ou Bons, respectivamente).

Não é possível escolher um componente de tendência que o personagem não possua, e uma vez feita a escolha, não será possível alterá-la. Se mais tarde a tendência do personagem se modificar, de forma que não mais possua o componente escolhido, ele perderá os benefícios desse talento.

Especial: Se o personagem recebe a habilidade destruir de mais de uma classe, o efeito do talento se aplica a todas elas, e será possível escolher tendências diferentes para cada uma (desde que todas as opções sejam válidas). Por exemplo, um paladino/clérigo com o Domínio da Destruição deve escolher



A magia convocar relâmpagos corrompida

Mau para sua habilidade destruir o Mal, mas poderia escolher Leal para a habilidade destruição do poder concedido pelo seu domínio.

DESTRUIR ELEMENTAIS [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia elemental para infligir dano extra a criaturas relacionadas a um elemento específico.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar criaturas com um subtipo elemental.

Benefício: Uma vez por rodada, o personagem é capaz de gastar uma tentativa de expulsão como ação livre enquanto desfere um ataque corpo a corpo. Se conseguir atingir a criatura que poderia ser expulsa naquela tentativa (graças a seu subtipo elemental), ele pode acrescentar um bônus na sua jogada de ataque equivalente ao seu nível como clérigo. Caso seu ataque fracasse, a tentativa de expulsão é perdida sem surtir qualquer efeito.

Por exemplo, um clérigo com o domínio do Fogo poderia usar esse talento para destruir um elemental da água ou qualquer outra criatura com o subtipo [água] (uma vez que normalmente expulsaria as criaturas com esse subtipo graças ao poder concedido pelo domínio).

Especial: Só é possível ativar esse talento gastando uma tentativa de expulsão de domínio, que normalmente seria empregada contra criaturas com um subtipo elemental específico (ar, terra, fogo ou água). Ao contrário de outros talentos divinos, não é possível utilizar uma tentativa de expulsar ou fascinar mortos-vivos (ou outro tipo de expulsão) para ativar esse efeito.

DISCÍPULO ARCANO [GERAL]

Escolha uma divindade, e depois um domínio disponível para seus clérigos. O personagem será capaz de conjurar as magias associadas com esse domínio como magias arcanas.

Pré-Requisito: 4 graduações em Conhecimento (religião), 4 graduações em Identificar Magia, capacidade de conjurar magias arcanas, tendência idêntica à da divindade.

Benefício: Acrescente as magias do domínio escolhido à lista de magias arcanas da classe do personagem. Se ele for capaz de lançar magias arcanas em mais de uma classe, é preciso escolher qual delas o talento afetará. Uma vez feita, essa decisão não poderá ser alterada.

O personagem é capaz de aprender essas magias normalmente, de acordo com sua classe. No entanto, ele utilizará Sabedoria (em vez da habilidade normal da classe) para determinar a CD para o teste de resistência. Além disso, ele precisa de uma pontuação em Sabedoria igual a 10 + nível da magia para preparar e conjurar as magias adquiridas através deste talento.

Todos os dias, o personagem consegue preparar (ou conjurar, caso lance magias espontaneamente) no máximo uma dessas magias de domínio para cada nível.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele deve escolher um domínio diferente pertencente à mesma divindade. Por exemplo, um personagem que escolheu Heironeous e o domínio do Bem na primeira aquisição poderia optar entre os domínios da Ordem e da Guerra se viesse a escolher esse talento novamente, mas não poderia selecionar o domínio da Proteção, já que este domínio não está disponível para os clérigos de Heironeous.

DISCÍPULO DO SOL [DIVINO]

O personagem consegue destruir mortos-vivos, em vez de simplesmente expulsá-los.

Pré-Requisito: Capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos, tendência: Bom.

Benefício: O personagem pode gastar duas tentativas de expulsão em vez de apenas uma. Nesse caso, ele destruirá os mortos-vivos em vez de expulsá-los.

DOMÍNIO ESPONTÂNEO [DIVINO]

O personagem está tão familiarizado com um de seus domínios que consegue converter outras magias preparadas em magias daquele domínio.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: Cada vez que escolher este talento, o personagem deve escolher um domínio a que tenha acesso. Ele poderá converter magias divinas preparadas em qualquer magia daquele domínio. É preciso gastar uma magia de nível equivalente ou superior, bem como uma tentativa de expulsar mortos-vivos. Esse talento funciona exatamente da mesma forma que a conversão espontânea dos clérigos para magias de cura.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a um domínio diferente.

FÉ VERDADEIRA [GERAL]

Sua divindade recompensa sua dedicação e fé inabaláveis.

Pré-Requisito: O personagem deve venerar uma única divindade. Sua tendência deve estar no máximo a um passo da tendência do deus.

Benefício: Uma vez por dia, quando estiver prestes a realizar um teste de resistência, o personagem pode declarar que está usando esse talento para obter +2 de bônus de intuição nessa jogada.

Esse talento também permite que o personagem utilize uma relíquia (consulte relíquias, no Capítulo 4) da divindade que venera.

FEROCIDADE DO JAVALI [SELVAGEM]

O personagem consegue continuar lutando mesmo à beira da morte.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: Caso os pontos de vida do personagem sejam reduzidos a 0 ou menos (mas ele ainda não estiver morto), ele poderá gastar uma utilização de sua forma selvagem, como uma ação livre (mesmo que não seja seu turno), para continuar lutando como se não estivesse incapacitado ou morrendo. O efeito permanece ativo durante um minuto.

Normal: Quando estiver reduzido a 0 PV, o personagem fica incapacitado e só pode executar uma única ação padrão ou de movimento por rodada. Quando estiver entre -1 e -9 pontos, estará morrendo e inconsciente.

FOCO EM DOMÍNIO [GERAL]

O personagem dominou as sutis complexidades do poder divino que venera.

Pré-Requisito: Acesso ao domínio apropriado.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar as magias associadas a um de seus domínios com +1 nível efetivo de conjurador. Esse benefício também se aplica a testes de conjurador necessários para ignorar a Resistência à Magia de um alvo, assim como a outras variáveis, como a duração da magia. Se ele conjurar uma magia que não gaste uma das suas magias diárias de domínio, esse talento não poderá ser empregado, mesmo que a magia conste na relação das magias de domínio.

FOCO EM MAGIA

(CAOS, MAL, BEM OU ORDEM) [GERAL]

Suas magias com descritor de tendência são mais potentes que o normal.

Pré-Requisito: Tendência apropriada.

Benefício: Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra as magias com um descritor de tendência (Caos, Mal, Bem ou Ordem) que corresponda à sua tendência. Esse bônus não se acumula com qualquer outro do talento Foco em Magia.

Especial: Esse talento pode ser escolhido duas vezes, mas deve ser aplicado a um descritor diferente em cada ocasião.

FORMA SELVAGEM ACELERADA

[SELVAGEM]

O personagem consegue assumir uma forma selvagem mais rápido e com mais facilidade.

Pré-Requisito: Des 13, habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem adquire a capacidade de utilizar forma selvagem como uma ação equivalente a movimento.

Normal: Um druida utiliza forma selvagem como uma ação padrão.

FORMA SELVAGEM ADICIONAL

[SELVAGEM]

O personagem consegue utilizar a forma selvagem mais vezes.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem utiliza a habilidade forma selvagem duas vezes a mais por dia do que o normal. Caso seja capaz de empregar essa habilidade para assumir a forma de um elemental, também adquire mais uma utilização diária de forma selvagem elemental.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele concederá o mesmo benefício.

FÚRIA DO CARCAJÚ [SELVAGEM]

O personagem consegue se enfurecer quando é ferido.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

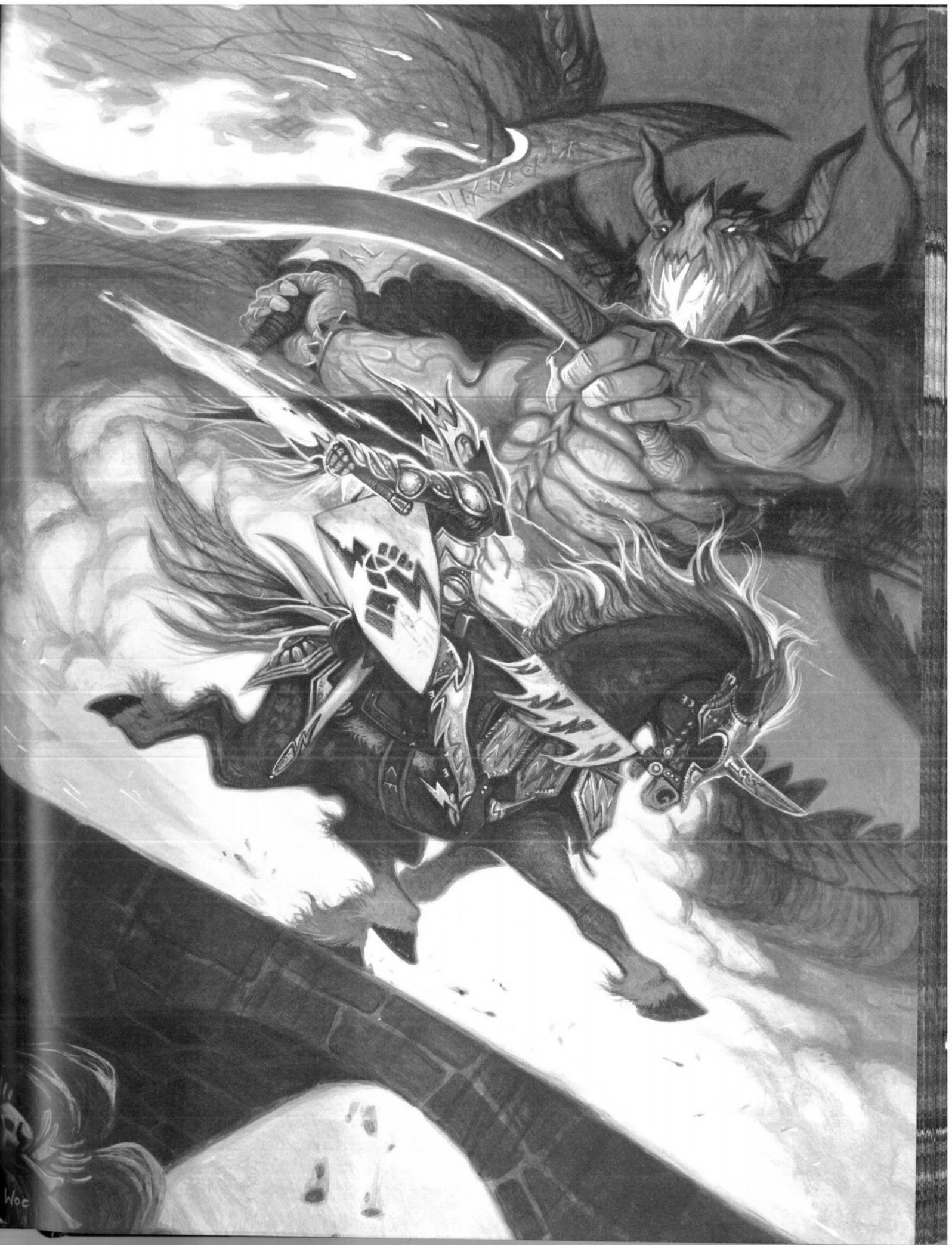
Benefício: Se o personagem sofreu dano na rodada anterior, no seu turno ele poderá gastar uma utilização de forma selvagem como ação livre para se enfurecer. Nesse estado, ele adquire +2 de bônus em Constituição, e sofre -2 de penalidade na CA. A fúria permanece ativa durante 5 rodadas e não pode ser terminada voluntariamente.

GARRAS DO URSO [SELVAGEM]

O personagem consegue expelir garras afiadas, como um urso.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem gasta uma utilização de sua forma selvagem para adquirir dois ataques primários com garras (ambos com seu bônus base de ataque somado ao modificador de Força). As garras infligem dano perfurante e cortante equivalente a uma espada curta apropriada ao tamanho do personagem (1d6 para criaturas Médias ou 1d4 para Pequenas). As garras permanecem ativas durante 1 hora.



Especial: Caso o personagem já possua um ataque com garras, esse talento as substitui.

IMPULSO PROFANO [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia negativa para aumentar o poder das magias de *infligir ferimentos* ao seu redor.

Pré-Requisito: Habilidade de fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de fascinar, como uma ação padrão, para implantar uma aura de energia negativa em cada criatura numa explosão de 18 m. Qualquer magia de *infligir* conjurada sobre uma dessas criaturas antes do final do seu próximo turno será maximizada automaticamente, sem ajuste no nível da magia ou no tempo de execução.

IMPULSO SAGRADO [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia positiva para aumentar o poder das magias de *curar ferimentos* ao seu redor.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar mortos-vivos.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de expulsão, como uma ação padrão, para implantar uma aura de energia positiva em cada criatura numa explosão de 18 m. Qualquer magia de *cura* conjurada sobre uma dessas criaturas antes do final do seu próximo turno será maximizada automaticamente, sem ajuste no nível da magia ou no tempo de execução.

INFLIGIR ESPONTÂNEO [GERAL]

O personagem consegue converter magias da sua lista de classe em magias de *infligir*.

Pré-Requisito: Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (religião), qualquer tendência (exceto Bom), capaz de conjurar qualquer magia de *infligir ferimentos*.

Benefício: O personagem pode utilizar sua habilidade de conjuração para lançar magias de *infligir* espontaneamente (pertencentes à sua lista de magias de classe) exatamente como um clérigo. Ele é capaz de ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Sabedoria.

INVOCAÇÃO ESPONTÂNEA [GERAL]

O personagem consegue converter magias da sua lista de classe em magias de *invocar aliado da natureza*.

Pré-Requisito: Sab 13, 4 graduações em Conhecimento (natureza), qualquer tendência neutra (NB, LN, N, CN ou NM), capacidade de conjurar qualquer magia *invocar aliado da natureza*.

Benefício: O personagem consegue conjurar espontaneamente as magias *invocar aliado da natureza* (pertencentes à sua lista de classe) da mesma forma que um druida. Ele é capaz de ativar essa habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu modificador de Sabedoria.

MAGIA DE ALCANCE [METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar magias de toque à distância.

Benefício: O personagem é capaz de conjurar uma magia que normalmente teria alcance de toque a uma distância de até 9 m. A magia se torna um raio, por isso ele deve obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo.

Uma magia de alcance ocupa o lugar de uma magia de dois níveis superiores.

MAGIA RÁPIDA [METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar magias com tempo de execução prolongado mais rapidamente.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: Apenas magias com tempo de execução superior a 1 ação padrão são afetadas por esse talento. Uma magia rápida com tempo de execução de 1 rodada completa pode ser conjurada como uma ação padrão. Uma magia rápida com tempo de execução medido em rodadas pode ser conjurada em 1 rodada completa. Magias rápidas com tempo de execução em minutos podem ser conjuradas em 1 minuto, e magias com execução em horas, em 1 hora. Uma magia rápida ocupa o lugar de uma magia de um nível superior.

Especial: Uma magia só pode ser rápida e acelerada caso seu tempo de execução original seja 1 rodada completa. Esse talento pode ser aplicado a uma magia conjurada espontaneamente, desde que seu tempo de execução original seja mais longo que 1 rodada completa.

MAGIA TRANSDIMENSIONAL

[METAMÁGICO]

O personagem consegue conjurar magias que afetam alvos que estejam espreitando de planos coexistentes ou espaços extra-dimensionais, cujas entradas fiquem no interior da área da magia.

Benefício: Uma magia transdimensional afeta normalmente, e com toda sua força, as criaturas no Plano Etéreo e no Plano das Sombras, e as criaturas no interior de um espaço extra-dimensional na área afetada. Essas criaturas incluem seres etéreos, criaturas sob o efeito de *pisar* ou *andar nas sombras*, fantasmas materializados e criaturas no espaço extra-dimensional criado pelo *truque da corda* ou *buraco portátil*.

O personagem deve ser capaz de enxergar a criatura para conjurar a magia sobre ela, mas não é necessário ver uma criatura para apanhá-la na área de uma explosão, de um cone, de uma emanção ou de uma dispersão.

Uma magia transdimensional ocupa o lugar de uma magia de um nível superior.

Normal: Apenas magias e efeitos de energia conseguem afetar as criaturas etéreas, e nenhum ataque no Plano Material afeta as criaturas no Plano das Sombras ou no interior de um espaço extra-dimensional. Há 50% de chance de que qualquer magia que não seja um efeito de energia fracasse contra uma criatura incorpórea.

METAMAGIA DIVINA [METAMÁGICO]

O personagem consegue canalizar energia para algumas de suas magias divinas, tornando-as mais poderosas.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefícios: Ao adquirir este talento, escolha um talento metamágico que o personagem já possui, que será o único talento vinculado à Metamagia Divina. Como uma ação livre,

o personagem pode utilizar a energia empregada para expulsar ou fascinar mortos-vivos e utilizá-la para aplicar um talento metamágico a uma magia divina. Ele deve gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar, e mais uma para cada nível adicional do talento empregado. Por exemplo, Jozan, o clérigo, poderia sacrificar três tentativas de expulsão para potencializar a magia *destruição sagrada* ao conjurá-la. Como o personagem estará utilizando energia positiva ou negativa para afetar a magia, o nível do efeito metamágico não se altera.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a um talento metamágico diferente.

NADAR COMO UM PEIXE [SELVAGEM]

O personagem consegue respirar e nadar sob a água com graça e facilidade.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem pode gastar uma utilização de sua forma selvagem para desenvolver guelras, que lhe permitem respirar embaixo d'água (mantendo a capacidade de respirar ar). Membranas crescem entre seus dedos das mãos e dos pés, fornecendo deslocamento de natação de 12 m e +8 de bônus nos testes de Natação. O efeito permanece ativo durante uma hora.

PODER MÁGICO DIVINO [DIVINO]

O personagem consegue canalizar energia positiva ou negativa para aprimorar sua habilidade de conjuração.

Pré-Requisito: Habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos, capacidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Benefício: O personagem pode gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar como uma ação livre e realizar um teste de expulsão (com +3 de bônus especial, mais quaisquer outros modificadores que normalmente seriam aplicados a esse teste). Trate o resultado do teste de expulsão como um modi-

ficador para o seu nível de conjurador na próxima magia divina conjurada na mesma rodada.

Por exemplo, se um clérigo empregasse esse talento e obtivesse 16 em seu teste de expulsão, acrescentaria +2 de bônus ao seu nível de conjurador para a próxima magia divina conjurada nessa rodada. Caso obtivesse um 8, teria em vez disso -1 de penalidade em seu nível de conjurador para a próxima magia divina que conjurar nessa rodada.

Caso o personagem não conjure qualquer magia divina antes do seu próximo turno, perderá o efeito do teste de expulsão. Esse talento não surte efeito sobre conjurações arcanas.

POTENCIALIZAR EXPULSÃO [GERAL]

O personagem consegue expulsar ou fascinar mais mortos-vivos numa única tentativa de expulsão.

Pré-Requisito: Capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de expulsar ou fascinar mais mortos-vivos que o normal. Após acrescentar seu nível de clérigo e seu modificador de Carisma ao dano de expulsão, multiplique esse valor por 1,5.

RESISTÊNCIA DO CARVALHO [SELVAGEM]

O personagem consegue assumir a estabilidade de um poderoso carvalho.

Pré-Requisito: Habilidade de adotar a forma selvagem de uma planta.

Benefício: O personagem pode gastar uma utilização de sua forma selvagem para adquirir imunidade a sucessos decisivos, veneno, sono, paralisia, metamorfose e atordoamento. Ele também adquire uma grande estabilidade, que lhe concede +8 de bônus nos testes para evitar as manobras Encontrar e Imobilizar. O efeito permanece ativo durante 10 minutos.

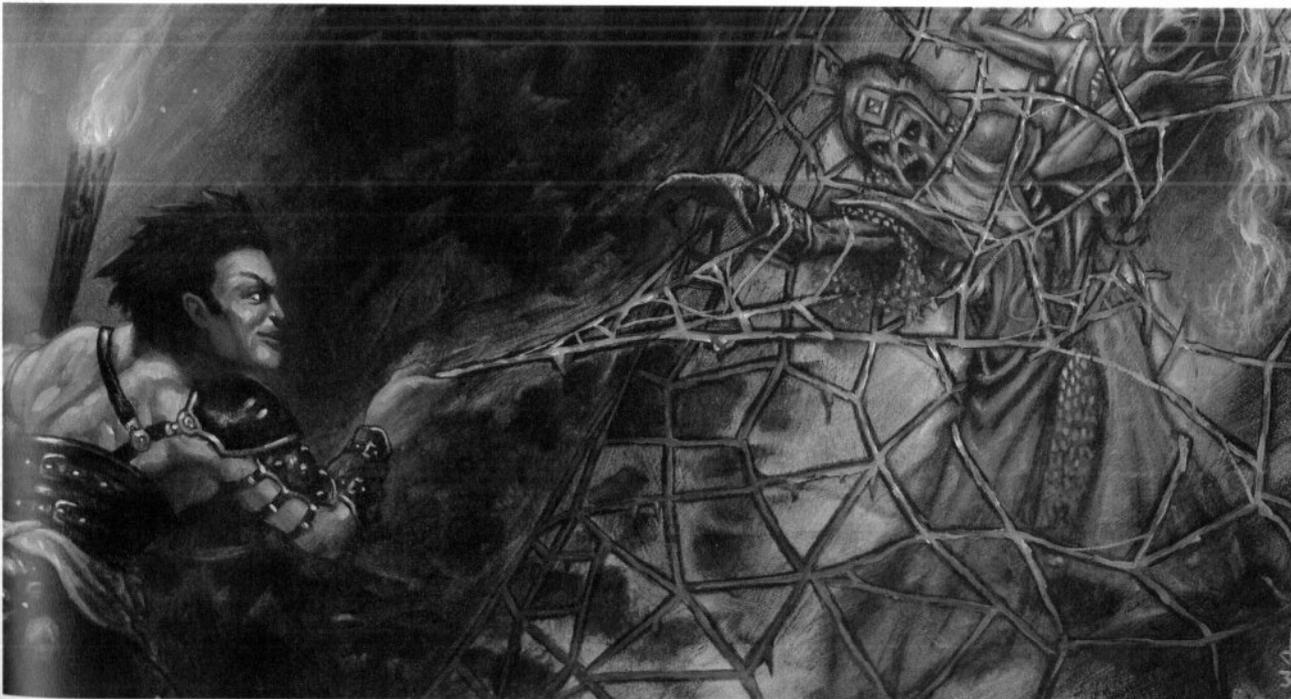


Ilustração de J. Paetec

SANTIFICAR RELÍQUIA [CRIAÇÃO DE ITEM]

O personagem consegue criar itens mágicos imbuídos de uma conexão com a sua divindade.

Pré-Requisito: Qualquer outro talento de criação de itens.

Benefício: As relíquias são itens mágicos — em geral, mas nem sempre, itens maravilhosos — que dependem de uma conexão divina com uma divindade específica para funcionar. Elas são descritas com mais detalhes no Capítulo 4.

VELOCIDADE DO GUEPARDO [SELVAGEM]

O personagem consegue correr com a velocidade de um guepardo.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem pode gastar uma utilização de sua forma selvagem para adquirir deslocamento base terrestre de 15 m. Ele também pode utilizar a habilidade corrida: uma vez por hora, ele percorre dez vezes o deslocamento normal como parte de uma Investida. Esse efeito permanece ativo durante uma hora.

VENENO DA SERPENTE [SELVAGEM]

O personagem consegue desferir uma mordida tóxica, como uma vibora.

Pré-Requisito: Habilidade forma selvagem.

Benefício: O personagem pode gastar uma utilização de sua forma selvagem para adquirir um ataque secundário de mordida (com seu bônus base -5 e acrescentando ½ do bônus de Força) que inflige dano por concussão, perfurante e cortante equivalente a uma adaga do tamanho apropriado (1d4 para criaturas Médias, 1d3 para Pequenas). Além disso, a mordida inocula um veneno tóxico (Fortitude CD 10 + ½ da quantidade de DV + modificador de Con; 1d6 Con/1d6 Con).

Especial: Se o personagem já possui um ataque de mordida, expelirá somente o veneno.

VARIAÇÃO: TALENTOS DE FÉ

Os talentos com a indicação fé concedem ao personagem uma quantidade de pontos de fé, que podem ser gastos para adquirir diversos bônus e benefícios durante o jogo. Exceto quando especificado o contrário, só é possível utilizar um ponto de fé a cada rodada. Gastar um ponto de fé não é uma ação — não é preciso sequer fazê-lo no turno do personagem — mas a forma como ele é usado pode constituir uma ação. Isso estará indicado na descrição do talento.

A fé impõe restrições significativas no comportamento do personagem, que dependem de decisões do Mestre. Dessa forma, pode não ser apropriada para certas campanhas.

Talentos de Fé	Pré-Requisitos	Benefício
Defesa Piedosa*	2 graduações em Conhecimento (religião)	Gasta um ponto de fé para evitar um dano mortífero
Alma Piedosa*	2 graduações em Conhecimento (religião)	Gasta um ponto de fé para obter +1d6 em uma jogada de ataque, teste ou teste de resistência
Magia Piedosa*	4 graduações em Conhecimento (religião)	Gasta pontos de fé para amplificar uma magia conjurada

Obtendo Mais Pontos de Fé: Um personagem adquire mais pontos de fé realizando façanhas que beneficiem a religião ou a filosofia adotada. O Mestre distribui os pontos de fé com base na magnitude do feito e em quão bem o personagem está “trilhando o caminho”.

Como diretriz, o personagem deve receber (5 + metade do nível de personagem) pontos de fé por nível. Essa premiação pode variar bastante; algumas aventuras envolvem assuntos críticos para sua religião, enquanto outras envolvem perigos e dilemas de natureza mais mundana.

O Mestre determina a quantidade de pontos de fé que o personagem receberá (geralmente no final da sessão, embora eles também possam ser conferidos durante a aventura). A tabela a seguir fornece alguns exemplos de premiação em pontos de fé.

TABELA 3-2: PREMIAÇÃO EM PONTOS DE FÉ

Circunstância	Premiação
Demonstrar sua fé para os PdMs ou PJs <i>Exemplos:</i> Pregar, fazer um juramento em nome de sua divindade, utilizar uma referência ou canto sacro.	1 por sessão
Resolver um dilema ético/moral significativo de acordo com a religião ou filosofia <i>Exemplos:</i> Forma de tratamento dos inimigos capturados, respeitar ou ignorar as leis da cidade, escolher entre dois cursos de ação equivalentes.	1
Completar uma tarefa menor para sua religião ou filosofia <i>Exemplos:</i> Restaurar o dano provocado por um incêndio numa grande floresta (Ehlonna), levar um vizir traidor à justiça (Heironeous), tomar uma aldeia élfica (Gruumsh).	3
Completar uma tarefa importante para sua religião ou filosofia <i>Exemplos:</i> Explorar o Vale dos Anciões Vigilantes (Fharlanghn), recuperar a <i>maça da vingança implacável</i> (St. Cuthbert), criar uma conspiração elaborada de espíões palacianos (Vecna).	5
Completar uma tarefa crítica para sua religião ou filosofia <i>Exemplos:</i> Estabelecer uma nova pátria para elfos nômades (Corellon Larethian), criar o artefato <i>centelha solar</i> (Pelor), saquear terras civilizadas com seu exército de humanóides (Erythnul).	7
Derrotar um rival regional de sua fé <i>Exemplos:</i> Expor um culto menor, saquear um templo rival, derrotar PdMs cujos objetivos conflitem com sua fé.	2
Derrotar um rival nacional de sua fé <i>Exemplos:</i> Deter um plano contra líderes religiosos ou seculares aliados, defender a nação contra um exército invasor, impedir a infiltração de monstros hostis.	4
Derrotar um rival extra-planar de sua fé <i>Exemplos:</i> Destruir um artefato profano, impedir a invasão de extra-planares hostis, impedir a ascensão de um PDM rival à divindade.	6

Alma Piedosa [FÉ]

Seguindo os preceitos de sua religião ou filosofia, o personagem adquire uma vantagem adicional quando mais precisar.

Pré-Requisito: 2 graduações em Conhecimento (religião).

Benefício: O personagem pode gastar 1 ponto de fé para acrescentar 1d6 ao resultado de 1d20 em uma jogada de ataque, teste ou teste de resistência — mesmo depois de realizar a jogada, mas desde que o Mestre ainda não tenha anunciado o sucesso ou fracasso. O personagem é capaz de gastar mais de um ponto de fé em cada ocasião.

Especial: Ao ser escolhido, esse talento concede ao personagem 4 pontos de fé, e ele poderá receber mais pontos de acordo com as diretrizes da seção Talentos de Fé.

Defesa Piedosa [FÉ]

A conexão do personagem com um poder maior ocasionalmente lhe concede lampejos de compreensão para manter sua integridade.

Pré-Requisito: 2 graduações em Conhecimento (religião).

Benefício: Quando um ferimento reduzir o personagem a 0 ponto de vida ou menos, ele é capaz de gastar 1 ponto de fé para sofrer apenas metade do dano.

Especial: Ao ser escolhido, esse talento concede ao personagem 4 pontos de fé, e ele poderá receber mais pontos de acordo com as diretrizes da seção Talentos de Fé.



Magia Piedosa [FÉ]

O personagem consegue utilizar a força de sua fé para amplificar uma magia conjurada num momento crítico.

Pré-Requisito: 4 graduações em Conhecimento (religião).

Benefício: Gastando 2 pontos de fé ao conjurar uma magia, o personagem recebe +1d6 de bônus na CD do teste de resistência contra o efeito, ou no seu nível de conjurador para aquela magia.

Especial: Ao ser escolhido, esse talento concede ao personagem 4 pontos de fé, e ele poderá receber mais pontos de acordo com as diretrizes da seção Talentos de Fé.

REGRAS VARIANTES DE EXPULSÃO: DESTRUIÇÃO DOS MORTOS-VIVOS

Ao invés das regras de expulsão do *Livro do Jogador*, certos Mestres podem utilizar as alternativas abaixo. Em vez de obrigar os mortos-vivos a fugirem ou ficarem encurralados, as tentativas de expulsão infligem dano por energia positiva a todos os mortos-vivos num raio de 9 m do clérigo. O objetivo desse sistema é fazer com que o clérigo contribua com a destruição dos mortos-vivos de uma forma que combine bem com os demais personagens da mesa, como guerreiros e magos. Às

BASTIDORES: CONCEDENDO PONTOS DE FÉ

Quando um PJ da sua campanha escolhe um talento de fé, o jogador está essencialmente selando um contrato verbal com o Mestre. Ele concorda em limitar o comportamento do personagem em troca de pontos de fé. Por sua vez, o Mestre concorda em providenciar oportunidades para que ele possa agir em favor de sua fé durante as aventuras.

O sistema de pontos de fé funciona melhor quando o jogador e o Mestre conversam sobre sua adoção com antecedência e concordam em suas expectativas.

Expectativas do Jogador: O jogador tem o direito de esperar que a maioria das aventuras lhe ofereça uma chance de adquirir pontos de fé suficientes para tornar sua escolha válida. Além disso, escolher um ou mais talentos de fé não deve colocar o personagem em uma camisa de força. Interpretar um PJ piedoso não significa assumir o papel de um fanático monomaniaco que enxerga tudo através da ótica dos ditames de sua divindade. Nem todo encontro — e nem

vezes, quando são expulsos, os mortos-vivos fogem e nunca mais são vistos, ou são destruídos imediatamente. Outras vezes, nada acontece. Alguns Mestres acham essa gama de possibilidades excessivamente variada ou complicada, e para eles criamos um método mais consistente e simples para a expulsão de mortos-vivos.

Expulsar mortos-vivos é uma ação-padrão que inflige 1d6 pontos de dano/nível de clérigo a todos os mortos-vivos num raio de 9 m do personagem. As criaturas afetadas devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de clérigo + modificador de Carisma) para reduzir o dano à metade.

Os clérigos malignos (qualquer um que consiga converter magias para infligir), por outro lado, curam 1d6 pontos de dano/nível de clérigo nos mortos-vivos num raio de 9 m. Os paladinos, como seria de se esperar, expulsam os mortos-vivos como um clérigo de 3 níveis inferiores.

Os mortos-vivos com resistência a expulsão podem subtrair o valor da habilidade do dano infligido a cada tentativa de expulsão. Por exemplo, um vampiro com resistência a expulsão 4 sofreria 4 pontos de dano a menos sempre que se tornar alvo de uma tentativa de expulsão. A resistência a expulsão não reduz os efeitos da cura proporcionada pela ativação da habilidade por clérigos malignos.

Ao utilizar essa habilidade contra criaturas incorpóreas, não é preciso aplicar a chance de falha de 50%; a expulsão os atinge automaticamente.

PERSONAGENS DIVINOS ÉPICOS

O *Livro do Jogador* estabelece o 20º nível como o limite de poder e experiência para um personagem. No entanto, o *Livro do Mestre* fornece regras para ir além desse limite, alcançando o 21º nível e além. Esses personagens são chamados de épicos, e usam regras ligeiramente modificadas para governar suas interações.

toda aventura — deve envolver algum tipo de dilema moral agonizante para o PJ.

Expectativas do Mestre: O Mestre deve esperar que um jogador com um talento de fé normalmente siga sua crença, mesmo quando isso lhe traz inconvenientes. Ser um devoto fiel significa mais do que simplesmente escrever "Pelor" na planilha de personagem. Embora o jogador deva buscar oportunidades para atuar em defesa de sua religião (e assim receber mais pontos de fé), ele não deve ofuscar o resto do grupo para isso. O Mestre tem o direito de esperar que o PJ piedoso irá, de forma geral, manter seus objetivos e desejos em harmonia com os demais PJs.

Na verdade, atribuir pontos de fé não é diferente do acordo tácito entre qualquer grupo de jogadores e seu Mestre: "Crie situações desafiadoras mas não impossíveis para nós, e vamos nos divertir". Mas como os talentos de fé envolvem temas morais e éticos, esse acordo às vezes torna-se mais evidente. Os talentos de fé não são para todos, mas podem enriquecer a experiência de interpretação desde que o jogador e o Mestre respeitem a regra de diversão à mesa.

Essa seção discute alguns assuntos relevantes para os personagens épicos divinos, desde como se tornar um personagem épico até a aquisição de níveis épicos nas classes de prestígio, incluindo novos talentos épicos.

TORNANDO-SE UM PERSONAGEM DIVINO ÉPICO

A transformação de um aventureiro comum em um herói épico não está disponível em todos os cenários. Cada Mestre tem suas próprias opiniões sobre a melhor forma (e a possibilidade) de incorporar personagens épicos em sua campanha. Supondo que a aventura ofereça oportunidades para que o grupo alcance o 21º nível, a próxima seção fornece sugestões para o jogador que interpreta um personagem com temática divina e enredos para o Mestre utilizar em suas campanhas.

Muitos heróis lendários são definidos pela literatura por meio de seus fortes laços com o divino. Em certos casos, essa ligação é física. Tantos Hércules quanto Gilgamesh tinham ascendência divina, filhos dos próprios deuses. Há outros exemplos de filhos de deidades (geralmente nascidos da união entre um deus e um mortal) na maioria das religiões. Esses heróis podem surgir como seres sobre-humanos, com poderes especiais que os tornam diferentes das demais pessoas, mas em outros casos, esses indivíduos devem passar por grandes desafios ou tribulações para reclamar o poder que é seu direito de nascença. Outro elemento comum nas histórias desses heróis é a missão de redenção: um herói de ascendência divina cujo grande poder o levou ao orgulho exacerbado e a uma queda dolorosa e que deve se penitenciar por seus excessos completando uma tarefa altruísta de grande magnitude.

Outros heróis mantêm uma conexão filosófica com o divino, baseada em sua extrema devoção a uma causa sagrada (ou profana). O devotamento de Sir Galahad à causa divina o diferenciava de todos os demais Cavaleiros da Távola Redonda. Essa conexão talvez seja mais simples de ser aplicada a um jogo típico de D&D, já que a maioria dos paladinos e clérigos se enquadra nessa categoria, assim como qualquer outro personagem que se associa firmemente a uma determinada divindade ou crença. Esses personagens distinguem-se pela sua grande dedicação a uma trilha difícil, que pode incluir celibato, pobreza ou simples obediência cega a um poder maior. Esses personagens só podem adquirir níveis épicos após superar um ou mais testes significativos de sua devoção.

BASTIDORES: NÍVEIS ÉPICOS E CLASSES DE PRESTÍGIO

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

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

Não Tem Muita Importância: Os personagens com 10 níveis na classe de prestígio Algoz sem dúvida nenhuma se consideram algozes, apesar de também possuírem 10 níveis ou mais em uma ou

CLASSES DE PRESTÍGIO ÉPICAS

O *Livro do Mestre* contém informações sobre personagens das classes básicas que atingiram o 21º nível, na seção Personagens Épicos. Também é possível adquirir níveis superiores ao 10º em uma classe de prestígio que possui 10 níveis, mas somente se o personagem já alcançou o 20º nível. É impossível ampliar uma classe de prestígio que tenha menos de dez níveis acima do limite indicado na descrição da classe, não importa o nível do personagem.

Quando um personagem épico adquire um nível numa classe de prestígio superior ao 10º, ele deve utilizar as regras descritas no *Livro do Mestre*. Além disso, é necessário criar uma progressão épica para a classe de prestígio, da mesma forma que o *Livro do Mestre* apresenta progressões épicas para as classes do *Livro do Jogador*. Muitas, mas não todas, as características da classe continuam a se acumular depois do 10º nível. As diretrizes a seguir ensinam a desenvolver uma progressão épica de uma classe de prestígio, e contém um exemplo dessa adaptação para a classe Libertador Sagrado (apresentada o Capítulo 2).

- Como mencionado no livro básico, os bônus base de ataque e de resistência não aumentam após o 20º nível de personagem. Como é impossível adquirir o 11º nível de uma classe de prestígio sem pertencer ao 21º nível de personagem, não existem colunas para base de ataque ou de resistência para essas classes além do 10º nível. Em vez disso, utilize a Tabela 6-18: Bônus Épicos de Ataque e de Resistência do *Livro do Mestre*, para determinar o bônus épico do personagem para ataques e testes de resistência.
- O personagem continua a adquirir Dados de Vida e Pontos de Perícia normalmente além do 10º nível.
- De modo geral, qualquer característica de classe que utiliza o nível de classe como parte de uma fórmula matemática, como o teste de conhecimento do mestre do conhecimento, continua a aumentar normalmente de acordo com o nível de classe. No entanto, qualquer habilidade de uma classe de prestígio que determina a CD usando o nível da classe (como o ataque mortal do assassino) considera somente metade do nível do personagem a partir do 10º nível na classe de prestígio. Portanto, a CD do ataque mortal de um assassino de 24º nível seria $27 +$ modificador de Inteligência $(10 +$ nível de classe até o 10º $+ 1/2$ do nível de classe depois do 10º). Sem esse ajuste, a CD para os testes de resistência das habilidades de classe de prestígio de personagens épicos aumentaria muito mais rapidamente do que as progressões das classes básicas.

mais classes básicas. Caso tenha menos de dez níveis em uma classe de prestígio, essa carreira representará somente uma pequena parcela da identidade do personagem.

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

Mesmo assim, não haverá problemas caso o Mestre permita que o personagem adquira níveis épicos em uma classe de prestígio com menos de 10 níveis em sua progressão. O jogador e o Mestre devem elaborar uma progressão épica para essa classe (consulte "Bastidores: Criando uma Progressão Épica" no *Livro do Mestre*).

- Para os conjuradores, o nível de conjurador continua a aumentar depois do 10º, usando a mesma progressão dos primeiros dez níveis da classe de prestígio. Logo, um mestre do conhecimento de 13º nível adicionaria +13 ao seu nível de conjurador anterior para determinar seu nível de conjurador efetivo. Entretanto, as magias por dia do personagem não se alteram depois do 20º nível.
- Os poderes dos familiares, montarias especiais e serviços demoníacos continuam a progredir conforme os mestres adquirem níveis, mas somente quando se baseiam num cálculo que inclui o nível do personagem.
- Quaisquer características de classe que aumentam ou se aprimoram num padrão contínuo (como o bônus no dano do ataque furtivo de um assassino), normalmente mantêm a sua progressão normal depois do 10º nível. Por exemplo, um ladino 10/assassino 15 infligiria +13d6 pontos de dano com um ataque furtivo (+5d6 dos níveis como ladino e +8d6 dos níveis como assassino). A única exceção envolve os talentos adicionais concedidos como uma característica da classe. Se houver talentos adicionais concedidos para a classe de prestígio (como o hospitalário), eles não serão obtidos a partir do nível épico. Em vez disso, essas classes utilizam uma nova progressão de talentos (que varia conforme a classe; veja a seguir).
- Além das características de classe anteriores, dos níveis normais, cada classe adquire um talento adicional a cada dois, três, quatro ou cinco níveis além do 10º. Esse benefício amplia a progressão das características de classe de qualquer classe de prestígio, uma vez que nem todas possuem características adicionais depois do 10º nível. Esses talentos adicionais se acumulam com o talento padrão que cada personagem recebe a cada três níveis (de acordo com a Tabela 3-2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível).
- Finalmente, nenhuma classe adquire características novas, pois não existem descrições de quaisquer habilidades para esses níveis na classe de prestígio. As habilidades com progressões que são reduzidas ou terminam antes do 10º nível e as características que possuem uma quantidade limitada de opções (como os segredos do mestre do conhecimento) não se aprimoram nos níveis épicos. Da mesma forma, as habilidades concedidas em um único nível (como *detectar o mal* não adquirem uma progressão.

Exemplo de Progressão Épica de Classe de Prestígio: O Libertador Sagrado Épico

Um libertador sagrado épico demonstra uma devoção inacreditável à causa da liberdade. Sua busca implacável pelo fim da tirania não será facilmente impedida.

Dado de Vida: d10.

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

Destruir o Mal (Sob): O libertador sagrado acrescenta seu nível de classe ao dano de qualquer ataque para destruir o mal. Ele consegue utilizar essa habilidade uma vez a mais por dia a cada cinco níveis acima do 10º (4/dia no 15º, 5/dia no 20º, e assim por diante).

Magias: O nível de conjurador de um libertador sagrado equivale ao seu nível de classe. Seu número de magias diárias não aumenta após o 10º nível.

Cancelar Encantamento (SM): Um libertador sagrado é capaz de conjurar *cancelar encantamento* uma vez a mais por dia a cada quatro níveis acima do 10º (3/dia no 14º, 4/dia no 18º, e assim por diante).

Companheiro Celestial (SM): O poder do companheiro celestial de um libertador sagrado continua a aumentar. Quando o libertador se torna um personagem épico, a cada 5 níveis acima do 20º (25º, 30º, 35º, etc.), seu companheiro recebe +2 Dados de Vida adicionais, sua armadura natural aumenta em +1, seu valor de Destreza aumenta em +1 e sua Inteligência aumenta em +1. A resistência à magia do companheiro celestial equivale ao nível de classe do libertador sagrado +10.

Talentos Adicionais: Um libertador sagrado épico adquire um talento adicional (escolhido de acordo com a lista de talentos da classe) a cada três níveis acima do 10º.

TALENTOS ÉPICOS

Os talentos a seguir estão disponíveis somente para personagens épicos, ou seja, personagens de 21º nível ou superior. As versões descritas aqui substituem quaisquer outras publicadas anteriormente.

Aura de Energia Positiva [ÉPICO]

O personagem expulsa (ou destrói) automaticamente mortos-vivos menores.

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

Benefício: Cada morto-vivo que se aproximar a 4,5 m do personagem é afetado automaticamente, como se ele estivesse usando a expulsão. Essa habilidade não conta como uma tentativa de expulsão, e não é necessário determinar o dano de expulsão (ela afeta automaticamente todas as criaturas numa explosão de 4,5 m), mas só surte efeito contra mortos-vivos com um número de Dados de Vida igual ao nível efetivo de clérigo menos 10 (e destrói automaticamente os mortos-vivos com uma quantidade de Dados de Vida igual ou inferior ao nível efetivo de clérigo menos 20). Por exemplo, um clérigo de 22º nível automaticamente expulsaria quaisquer aparições ou inumanos nas proximidades, e destruiria os esqueletos e zumbis Médios na área afetada, mais teria que expulsar vultos noturnos e similares normalmente.

Assim como no caso de uma expulsão normal, não é possível afetar os mortos-vivos que possuem cobertura total em relação ao personagem.

Devoção Épica [ÉPICO]

Escolha um componente de tendência (Caos, Mal, Bem ou Ordem) diferente da sua. O personagem é particularmente resistente às magias daquela tendência.

Pré-Requisito: Sab 21, Vontade de Ferro, tendência diferente do componente escolhido, devoto de uma divindade que não aceita clérigos com o componente escolhido.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as magias do componente de tendência escolhido. Por exemplo, um paladino Leal e Bom de Helm que escolha "Caos" receberia +4 de bônus nos testes de resistência contra magias Caóticas. Esse paladino não poderia optar por "Bem" ou "Ordem", já que fazem parte de sua própria tendência, nem "Mal", pois Helm aceita clérigos malignos.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a um componente de tendência diferente.

Domínio Adicional [ÉPICO]

O personagem tem acesso a um domínio de magia adicional.

Pré-Requisito: Sab 21, capacidade de conjurar magias divinas de 9º nível.

Benefício: Escolha um domínio adicional entre os disponíveis para a divindade do PJ. Ele terá acesso às magias e ao poder concedido desse domínio.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele se aplicará a um domínio diferente.

Explosão de Energia Negativa [DIVINO] [ÉPICO]

O personagem consegue utilizar sua habilidade de fascinar/comandar mortos-vivos para liberar uma explosão de energia negativa.

Pré-Requisito: Car 25, habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos, capacidade de conjurar *infligir ferimentos críticos*, tendência: Mau (qualquer).

Benefício: O personagem é capaz de gastar uma tentativa de fascinar ou comandar mortos-vivos para liberar uma onda de energia negativa numa explosão de 18 m. Faça um teste de fascinar (ou comandar) normal, mas a explosão de energia negativa afetará as criaturas vivas, em vez dos mortos-vivos. Qualquer criatura que seria fascinada com esse resultado sofre um nível negativo. Qualquer criatura que seria comandada por esse teste sofre dois níveis negativos. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover esses níveis (24 horas depois) equivale a 10 + 1/2 do nível efetivo de expulsão + modificador de Carisma.

Forma Selvagem de Bestas Mágicas [SELVAGEM] [ÉPICO]

O personagem consegue adotar a forma de bestas mágicas.

Pré-Requisito: Sab 25, 27 graduações em Conhecimento (natureza), forma selvagem 6/dia.

Benefício: O personagem é capaz de usar sua habilidade forma selvagem para adotar a forma de uma besta mágica. A limitação de tamanho é a mesma aplicada a outros animais. Ao assumir a forma de uma besta mágica, ele adquire todas as suas habilidades sobrenaturais.

Golpe Espectral [ÉPICO]

O personagem consegue atacar criaturas incorpóreas como se fossem sólidas.

Pré-Requisito: Sab 19, habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos.

Benefício: Os ataques do personagem infligem dano normal contra criaturas incorpóreas.

Normal: Sem este talento, mesmo os ataques capazes de afetar uma criatura incorpórea têm 50% de chance de não infligir qualquer dano.

Golpe Profano [ÉPICO]

Seus ataques infligem mais dano contra criaturas boas.

Pré-Requisito: Destruir o Bem como característica de classe, tendência: Mau (qualquer).

Benefício: Qualquer arma empunhada pelo personagem considerada uma arma profana (inflige +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência bondosa). Essa habilidade não se acumula com outras similares (por exemplo, se a arma é *profana*).

Golpe Sagrado [ÉPICO]

Seus ataques infligem mais dano contra criaturas malignas.

Pré-Requisito: Destruir o Mal como característica de classe, tendência: Bom (qualquer).

Benefício: Qualquer arma empunhada pelo personagem é considerada uma arma sagrada (inflige +2d6 pontos de dano contra criaturas de tendência maligna). Essa habilidade não se acumula com outras similares (por exemplo, se a arma é *sagrada*). Além disso, a arma é considerada abençoada, o que significa que terá efeitos especiais contra certas criaturas.

MAESTRIA DOS MORTOS-VIVOS [DIVINO] [ÉPICO]

O personagem consegue comandar mais mortos-vivos que o normal.

Pré-Requisito: Car 21, habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de comandar uma quantidade de DVs de mortos-vivos equivalente a 10 vezes seu nível.

Zona da Criação de Mortos-Vivos [DIVINO] [ÉPICO]

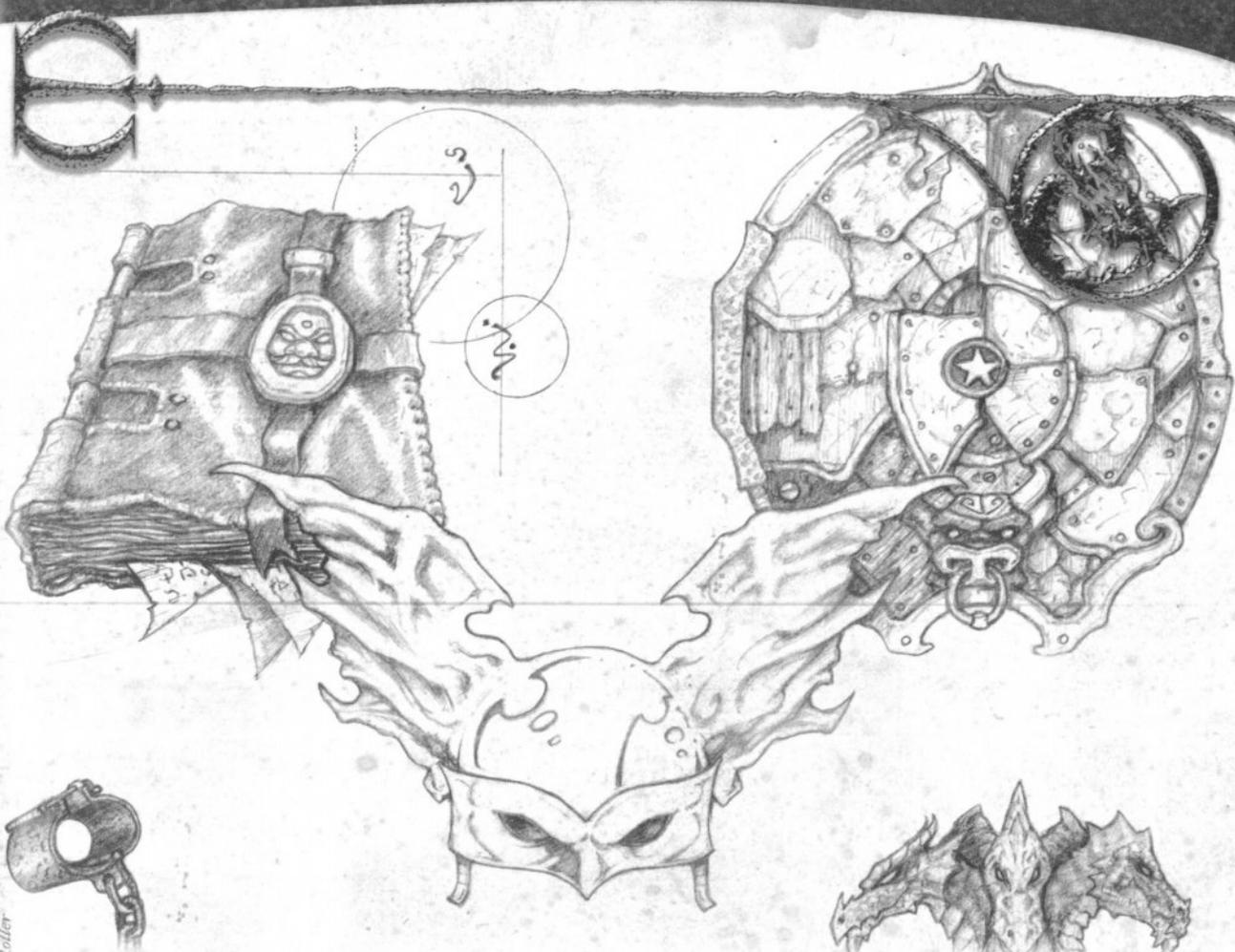
O personagem consegue canalizar energia negativa para criar mortos-vivos.

Pré-Requisito: Car 25, Maestria dos Mortos-Vivos, habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos.

Benefício: O personagem é capaz de gastar uma tentativa de fascinar ou comandar mortos-vivos para transformar os cadáveres ao alcance dessa habilidade em mortos-vivos menores. O número de DVs de criaturas criadas é equivalente à quantidade de mortos-vivos que seriam comandados, de acordo com o resultado do teste (embora não seja possível criar mais mortos-vivos que o total de cadáveres na área afetada). Não é possível criar mais mortos-vivos em uma única tentativa do que o máximo que o personagem é capaz de comandar (incluindo as criaturas que já estejam sob seu comando). Esses mortos-vivos ficam automaticamente sob o comando do personagem, embora o limite do número de criaturas ainda se aplique.

Se os cadáveres ainda estiverem relativamente frescos, os mortos-vivos serão zumbis. Caso contrário, serão esqueletos.





Os itens mágicos a seguir, que partilham uma conexão com o divino, complementam os itens encontrados no Capítulo 7 do Livro do Mestre.

RELÍQUIAS

Uma relíquia é um item mágico — frequentemente, embora nem sempre, um item maravilhoso — que só funciona quando é empunhado ou utilizado por um clérigo que acredita na divindade à qual o objeto é dedicado. Esse personagem precisa despendar uma certa quantidade de energia espiritual para manter aberta a conexão entre a relíquia que está utilizando e o poder de sua divindade.

O portador de uma relíquia é capaz de estabelecer a conexão divina de duas maneiras. Qualquer conjurador divino, como um clérigo, druida ou paladino da divindade relevante pode sacrificar temporariamente uma magia específica na descrição da relíquia; o personagem não poderá mais usar essa magia, mas conseguirá ativar a relíquia. Sempre que o clérigo ou o druida preparar suas magias (ou todas as manhãs no caso de um conjurador divino espontâneo, como o privilegiado), ele decide se deseja ou não manter ativa a conexão divina com a relíquia.

Quer seja um clérigo ou não, um devoto é capaz de utilizar as relíquias caso possua o talento Fé Verdadeira e nível de personagem elevado o suficiente para que, se fosse um clérigo,

tivesse um nível de magia adequado para sacrificar quando ativar a conexão divina com a relíquia.

Por exemplo, Jozan é um clérigo de 9º nível que se encontra de posse da relíquia *estrela d'alva*. Ao amanhecer, ele pode sacrificar uma magia de 4º nível para utilizar a *estrela d'alva* durante o dia. Em vez disso, ele pode preparar sua magia de 4º nível e não utilizar os efeitos da *estrela d'alva*.

Se Alhandra, a paladina, tiver o talento Fé Verdadeira e cultuar Pelor, ela será capaz de utilizar a *estrela d'alva* desde que pertença ao 7º nível ou superior, pois este é o nível em que ela adquiriria acesso a magias de 4º nível se fosse uma clériga ou druida, mas não teria que sacrificar uma magia para isso.

COMPRANDO E VENDENDO RELÍQUIAS

As relíquias geralmente não podem ser compradas, e os PJs que tentarem vendê-las não encontrarão compradores automaticamente. Elas são muito mais raras que os outros itens mágicos; geralmente existem menos de meia dúzia de cópias de cada uma. Além disso, elas estão tão vinculadas ao culto de uma divindade específica e somente alguns personagens são capazes de utilizá-las.

As descrições a seguir indicam o valor de mercado de cada relíquia, mas essa informação tem por

objetivo ajudar o Mestre a preparar tesouros adequados para os PJs durante a campanha — os personagens nunca encontrarão relíquias com etiquetas de preço. Algumas igrejas podem oferecer dinheiro ou outras formas de recompensa se os PJs lhes devolverem uma relíquia perdida. Mas essa situação deve ser interpretada, pois depende muito do relacionamento entre a igreja e os PJs que estiverem de posse da relíquia.

RELÍQUIAS EM SUA CAMPANHA

As relíquias da seção abaixo se baseiam nas divindades do panteão básico de D&D, mas isso não é necessário. O *machado da virtude ancestral* de Moradin serviria igualmente para uma divindade dos anões criada pelo Mestre — ou qualquer outro deus militarista e Bom.

Ao criar suas próprias relíquias, atribua-lhes um preço como faria com qualquer outro item mágico, mas aplique um desconto baseado no nível da magia que o clérigo deve sacrificar para utilizá-la. Um bom ponto de partida seria 400 X nível da magia X nível mínimo



Armadura das Folhas Mortas

de clérigo. As relíquias costumam ser mais complexas que os itens mágicos comuns. Muitas possuem efeitos mágicos que não podem ser duplicados exatamente por nenhuma magia, o que faz com que se assemelhem a "artefatos com preços populares".

Adaga da Negação: *Adaga profana* +2; Tend. NM; Int 18, Sab 10, Car 18; Fala, telepatia, visão no escuro 36 m, sentido cego e audição; Ego 26.

Poderes Menores: *Detectar magia* sem limite diário, 10 graduações em *Identificar Magia* (modificador total +14), 10 graduações em *Blefar* (modificador total +14).

Poderes Maiores: Efeito de *detectar vidência* contínuo, *olho arcano* 1/dia.

Propósito Especial: Derrotar/destruir conjuradores divinos.

Poder Dedicado: O item é capaz de conjurar *dissipar magia* como um conjurador de 10º nível.

Personalidade: A *adaga da negação* tem enorme prazer em atralhar outros conjuradores, rindo e gargalhando para seu portador enquanto anula suas magias. Ela geralmente prepara uma ação para conjurar *dissipar magia* por rodada, e em seguida utiliza a perícia *Identificar Magia* para discernir quais magias adversárias dissipar. Caso seu portador desfira um ataque corpo a corpo, a adaga tenta fintar em combate imediatamente antes dessa ação. Sabe-se da existência de quatro adagas

Ilustração de W. Reynolds

TABELA 4-1: RELÍQUIAS

Item	Preço de Mercado	Item	Preço de Mercado
Lança da retribuição (Gruumsh)	14.000 PO	Cornucópia dos necessitados (Yondalla)	44.600 PO
Flecha raptora (Ehlonna)	14.500 PO	Espada dos músculos poderosos (Kord)	45.600 PO
Cota de malha milenar (Corellon Larethian)	18.800 PO	Lâmina de rubi (Wee Jas)	46.902 PO
Manoplas com garras (Bahamut)	20.000 PO	Espada da virtude irreprensível (Heironeous)	50.000 PO
Cinturão do campeão (Kord)	22.000 PO	Machado da virtude ancestral (Moradin)	50.230 PO
Gema das profundezas cintilantes (Garl Glittergold)	22.000 PO	Capuz do executor (Erythnul)	50.400 PO
Elmo da pluma púrpura (Heironeous)	22.000 PO	Espeto para gnomos (Kurtulmak)	61.900 PO
Tomo do conhecimento antigo (Boccob)	22.000 PO	Estrela d'alva (Pelor)	61.908 PO
Flauta do delírio amoroso (Olidammara)	22.320 PO	Elmo de platina (Bahamut)	64.000 PO
Botas da viagem interminável (Fharlanghn)	23.600 PO	Tabardo do desincorporado (Nerull)	68.600 PO
Sabre das medidas desesperadas (Olidammara)	23.920 PO	Tabardo da grande cruzada (St. Cuthbert)	68.800 PO
Escudo da mão amputada (Gruumsh)	24.800 PO	Bastão cromático (Tiamat)	71.908 PO
Mapa das terras desconhecidas (Yondalla)	25.200 PO	Fragmento do sol (Pelor)	73.280 PO
Maça-estrela múltipla (Erythnul)	30.300 PO	Capa de escamas de dragão (Tiamat)	75.840 PO
Fosso expansível (Kurtulmak)	33.600 PO	Adaga da negação (Vecna)	77.902 PO
Manoplas do senhor do sangue (Hextor)	33.600 PO	Cajado do carvalho inflexível (Obad-Hai)	81.600 PO
Bastão do recluso (Lolth)	33.600 PO	Incensário do último suspiro (Nerull)	82.000 PO
Tomo da língua arrancada (Vecna)	34.850 PO	Maça que nunca esquece (St. Cuthbert)	82.112 PO
Corrente da obediência (Hextor)	35.600 PO	Escudo dos resolutos (Moradin)	89.620 PO
Martelo com gancho da lareira (Garl Glittergold)	35.600 PO	Bolsa de sementes de Ehlonna (Ehlonna)	93.800 PO
Sabre da direção infalível (Fharlanghn)	35.600 PO	Pergaminhos de origem incerta (Wee Jas)	118.000 PO
Arco da Lua Invernal	36.300 PO	Bastão da reversão (Boccob)	132.000 PO
Armadura das folhas mortas (Obad-Hai)	39.900 PO	Robe de seda ébano (Lolth)	134.000 PO

da *negação*; originalmente, foram presentes de Vecna aos magos que ele encarregou de vigiar seus sacerdotes. Uma *adaga da negação* permite que qualquer um a utilize, e mentirá alegremente sobre seus poderes e propósito (utilizando a perícia Blear). Mas se o portador não for devoto de Vecna e obedecer às regras para relíquias, não terá acesso a seus poderes e a adaga o trairá na primeira oportunidade. Uma *adaga da negação* que esteja trabalhando contra seu portador começa dissipando sutilmente suas magias e as dos seus aliados, deixando-os sem as mágicas das quais depende.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Vecna e sacrificar uma magia de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Abjuração (moderada); NC 10º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *olho arcano*, *detectar vidência*, *dissipar magia*, o criador deve ser devoto de Vecna; Preço 77.902 PO; Custo 39.102 PO + 3.104 XP.

Arco da Lua Invernal: Corellon presenteou o *arco da lua invernal* original ao herói élfico Seskaya há mais de dois mil anos, mas desde então seus clérigos criaram quatro cópias idênticas. Esse *arco longo composto congelante +4* ajusta-se automaticamente ao seu portador (permitindo que ele aplique todo o seu bônus de Força ao dano de cada flecha disparada). Ele é considerado anti-criatura contra drow (idêntico à habilidade especial de arma).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Corellon Larethian e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Conjuração (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocar criatura I*; Preço 36.300 PO; Custo 18.550 PO + 1.420 XP.

Armadura das Folhas Mortas: Essa *armadura completa selvagem +3* é composta de uma infinidade de folhas vermelhas, amarelas e alaranjadas, costuradas por Ehlonna como um presente para Obad-Hai. Uma palavra de comando torna as folhas marrons e as espalha ao vento — e seu usuário desaparece. Na verdade, ele se funde às folhas, que parecem pairar pelo chão, mas na verdade estão sob seu controle incorpóreo. O usuário pode se mover e interagir com o ambiente como se estivesse sob o efeito da magia *forma gasosa* durante 30 minutos.

Para usar esta relíquia, o personagem deve venerar Obad-Hai e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Transmutação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *metamorfose tórrida*, *forma gasosa*, o criador deve ser devoto de Obad-Hai; Preço 39.900 PO; Custo 20.555 PO + 1.530 XP.

Bastão Cromático: Forjados no próprio fogo do inferno, esses bastões revestidos de ferro ostentam cinco cabeças de dragão (negro, azul, verde, vermelho e branco) voltadas para fora em torno de uma de suas extremidades. Um bastão cromático pode ser

usado como uma *maça-estrela +2* com as qualidades congelante, flamejante ou elétrica (à escolha do portador, que pode alternar entre uma ou outra com uma palavra de comando). Essa relíquia também possui várias habilidades similares a magia, que podem ser ativadas uma vez por dia:

- *Praga de insetos* com 312 m de alcance, criando cinco enxames adjacentes.
- *Véu* com teste de resistência de Vontade para desacreditar (CD 19).
- *Dominar pessoa* com 19,5 m de alcance. Um teste de resistência de Vontade (CD 17) anula o efeito.
- *Encontrar o caminho* com 160 minutos de duração.
- *Muralha de gelo* com 19,5 m de alcance, cobrindo até dezesseis quadrados de 3 m de lado.

Para utilizar essa relíquia, o personagem deve venerar Tiamat e sacrificar uma magia de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DVs. (vide mapa pág. 94).

Conjuração (forte); NC 16º; Santificar Relíquia, Criar Bastão, *dominar pessoa*, *encontrar o caminho*, *praga de insetos*, *véu*, *muralha de gelo*, o criador deve ser devoto de Tiamat; Preço 71.908 PO; Custo 36.108 PO + 2.864 XP; Peso 2,5 kg.

Bastão da Reversão: Esse bastão de aço parece um pedaço de corrente grossa, mas não é nada flexível. Com uma palavra de comando, ele reflete automaticamente os próximos nove níveis de magias conjuradas sobre o portador, exatamente como se ele estivesse sob o efeito de *reverter magia*. Ele também concede ao seu portador o talento *Contra-Mágica Aprimorada*.

Reverter uma magia altera a cor do *bastão da reversão*, de acordo com sua escola:

Escola	Cor
Abjuração	Azul
Encantamento	Amarelo
Adivinhação	Anil
Encantamento	Verde
Evocação	Vermelho
Ilusão	Violeta
Necromancia	Negro
Transmutação	Laranja



Arco da Lua Bastão Cromático

Ilustração: W. England e W. Reynolds



Arco da Lua Invernal



Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Boccob e sacrificar uma magia de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DVs.

Abjuração (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Bastão, reverter magia, o criador deve ser devoto de Boccob; Preço 132.000 PO; Peso 2,5 kg.

Bastão do Recluso: Esse bastão, empunhado por algumas das sumas-sacerdotisas de Lolth, assemelha-se a uma pata de aranha gigantesca com todas as segmentações e pelos negros e ásperos. Ela é uma *maça leve* +3 que não inflige dano. Em vez disso, o portador injeta um veneno que causa 2d6 pontos de dano temporário de Força a qualquer criatura tocada pela relíquia (com um ataque de toque corpo a corpo). Como qualquer veneno, o dano é repetido 1 minuto mais tarde. Caso obtenha um sucesso decisivo, o dano do veneno (tanto inicial quanto secundário) é permanente. Em ambos os casos, o defensor anulará o efeito com um teste de resistência de Fortitude (CD 20).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Lolth e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DVs.

Necromancia (forte); NC 16º; Santificar Relíquia, Criar Bastão, veneno, o criador deve ser devoto de Lolth; Preço 33.600 PO; Custo 16.953 PO + 1.332 XP; Peso 2,5 kg.

Bolsa de Sementes de Ehlonna: Ao ser examinada, essa algibeira de pele marrom parece conter seis bolotas comuns. Mas quando um devoto de

Ehlonna arremessa uma das bolotas, pode gerar um dos três efeitos abaixo:

- Criar um ente (como a magia *cajado vivo*, mas o ente emerge da bolota) em qualquer lugar onde ele caiba fisicamente.
- Criar uma muralha de espinhos (como a magia homônima).
- Criar uma granada que pode ser arremessada a até 30 m de distância, infligindo 11d6 pontos de dano de fogo (como a magia *sementes de fogo*, mas o dano não é dividido entre diversas bolotas).

Todas as manhãs, haverá seis bolotas no interior da *bolsa de sementes de Ehlonna*, independente do número que restara no dia anterior.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Ehlonna e sacrificar uma magia de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Conjuração (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *cajado vivo*, *sementes de fogo*, o criador deve ser devoto de Ehlonna; Preço 93.800 PO; Peso 2 kg.

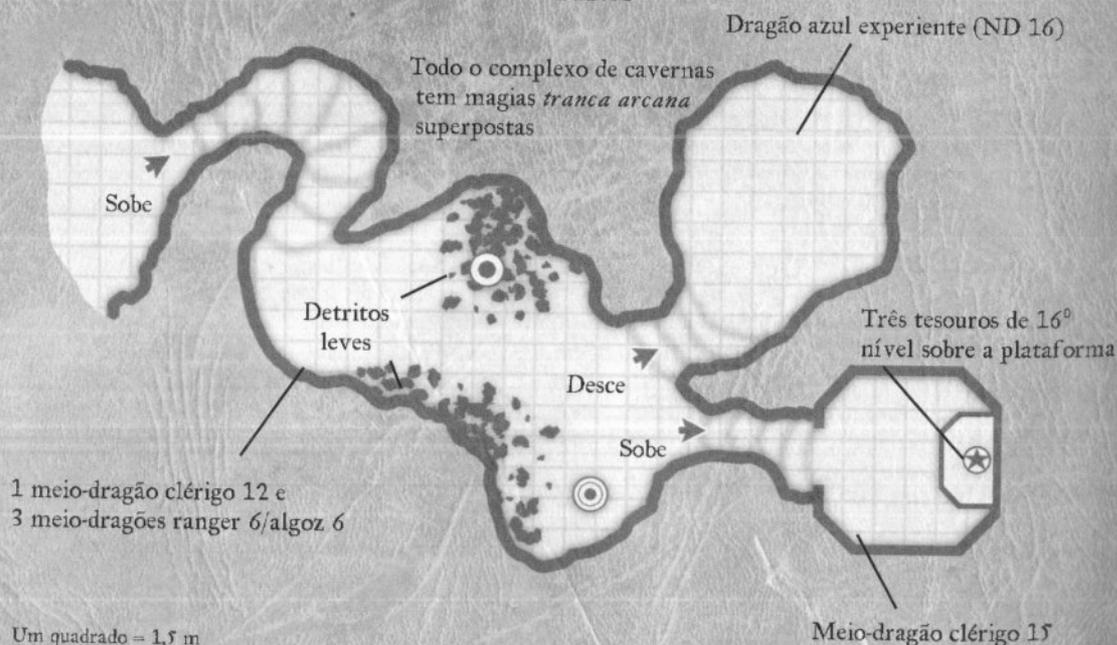
Botas da Viagem Interminável: Essas botas de couro negro não deixam rastros por onde passam. Eles também tornam o usuário imune aos efeitos da fadiga e da exaustão desde que ele termine cada rodada a pelo menos 3 m de distância de onde estava.



Bolsa de Sementes de Ehlonna

Ilustração W. England e R. Spencer

Santuário de Tiamat nas Cavernas



Diz-se que uma vez a cada século, Fharlanghn presenteia um par de botas da viagem interminável a um viajante, e depois concede a um sapateiro comum o poder mágico de lhe criar outro par.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Fharlanghn e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Conjuração (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *restauração, passo sem pegadas*, o criador deve venerar Fharlanghn; Preço 23.600 PO; Peso: 0,5 kg.

Cajado do Carvalho Inflexível: Esses cajados, três deles com existência comprovada, são entes que se vincularam voluntariamente à forma de bordões para auxiliar os seguidores de Obad-Hai. Essa habilidade funciona como a magia *cajado vivo*, mas o ente é completamente real e pode controlar árvores e falar com outros entes. Se o *cajado do carvalho inflexível* for reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele reverte à forma de bordão e não poderá ser usado novamente por 28 dias. O bordão pode assumir a forma de ente quantas vezes seu portador desejar, mas precisa passar ao menos metade do dia (da aurora ao alvorecer) na forma de cajado.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Obad-Hai e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Transmutação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *cajado vivo*, o criador deve ser devoto de Obad-Hai; Preço 81.600 PO; Custo 41.100 PO + 3.240 XP; Peso 2 kg.

Capa de Escamas de Dragão: Essa capa longa e esvoaçante, feita com uma combinação aleatória de minúsculas escamas de dragões cromáticos, se transforma em asas de dragão funcionais com uma palavra de comando, permitindo que o usuário voe com deslocamento de 45 m e capacidade de

Cinturão do Campeão



manobra ruim. As asas permanecem ativas durante 2 horas por dia, divididas conforme o portador da relíquia desejar. Além disso, a capa também fornece 10 pontos de resistência a fogo, a eletricidade, a frio e a ácido. Para usar essa relíquia, o

personagem deve venerar Tiamat e sacrificar uma magia de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV (vide mapa pág. 94).

Transmutação (forte); NC 12º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *metamorfosar, resistência a elementos*, o criador deve ser devoto de Tiamat; Preço 75.840 PO; Peso 1 kg.

Capuz do Executor: Originalmente, um dos três capuzes utilizados por Zeric IV, que executou publicamente todos os membros de sua família há dois séculos, os *capuzes do executor* foram dispersos pelo mundo graças a ondas de invasões e conquistas. O usuário de um *capuz do executor* (que ocupa o mesmo lugar de uma tiara no corpo) pode desferir um golpe de misericórdia como uma ação padrão, em vez de uma ação de rodada completa. Sempre que obtiver sucesso no golpe de misericórdia, o personagem obtém +2 de bônus de Força e de Constituição pelos próximos 5 minutos, cumulativos com outros bônus provenientes de outros golpes de misericórdia (até o máximo de +10).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Erythnul e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DVs.

Transmutação (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *vigor do urso, força do touro*, o criador deve ser devoto de Erythnul; Preço 50.400 PO; Peso 0,5 kg.

Cinturão do Campeão: Kord presenteia um desses cintos cravejados de jóias a um gladiador predileto a cada década. O usuário recebe +6 de bônus nos testes de Força e +4 de bônus adicional nos testes das manobras Agarrar e Encontrar. Se o portador de um *cinturão do campeão* fracassar num teste de resistência contra um efeito de medo, a relíquia deixa de funcionar por 1 hora.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Kord e sacrificar uma magia divina de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DVs.

Transmutação (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *força do touro*, o criador deve ser um devoto de Kord; Preço 22.000 PO; Peso 0,5 kg.

Cornucópia dos Necessitados: A própria Yondalla teceu essas cestas cônicas, e depois as presenteou aos membros mais destacados de seu clero. Todas as manhãs, ao alvorecer, surgem 2d4 frutas em cada *cornucópia dos necessitados*. Ao ser consumida (uma ação de rodada completa) cada fruta tem o seguinte efeito:

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Yondalla e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.



Cinturão do Campeão

Conjuração (forte); NC 12º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *cancelar encantamento*, *proteção contra a morte*, *poder divino*, *cura completa*, *banquete de heróis*, *neutralizar venenos*, *resistência à magia*, o criador deve ser devoto de Yondalla; Preço 44.600 PO; Peso 4 kg.

d%	Fruta	Efeito
01–05	Maçã	<i>Cura completa</i> (como a magia homônima)
16–30	Cacho de uvas	Se for partido em 12 porções, funciona como a magia <i>banquete de heróis</i> para aqueles que o consumirem
31–45	Tangerina	<i>Cancelar encantamento</i>
46–60	Morango	Resistência à magia 24 durante 12 minutos
61–74	Cereja	<i>Proteção contra a morte</i> por 12 minutos
75–89	Pêssego	<i>Poder divino</i> durante 12 rodadas
90–100	Limão	<i>Neutralizar venenos</i> por 2 horas.

Corrente da Obediência: Dizem que essas correntes com cravos profana +2 são feitas com as algemas das fortalezas-prisões infernais de Hextor. Apesar de seu tamanho e dificuldade de manuseio, podem ser utilizadas para a manobra Agarrar, e qualquer indivíduo imobilizado por um inimigo portando uma corrente da obediência deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou será dominado (como o efeito da magia *dominar monstro*).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Hextor e sacrificar uma magia divina do 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

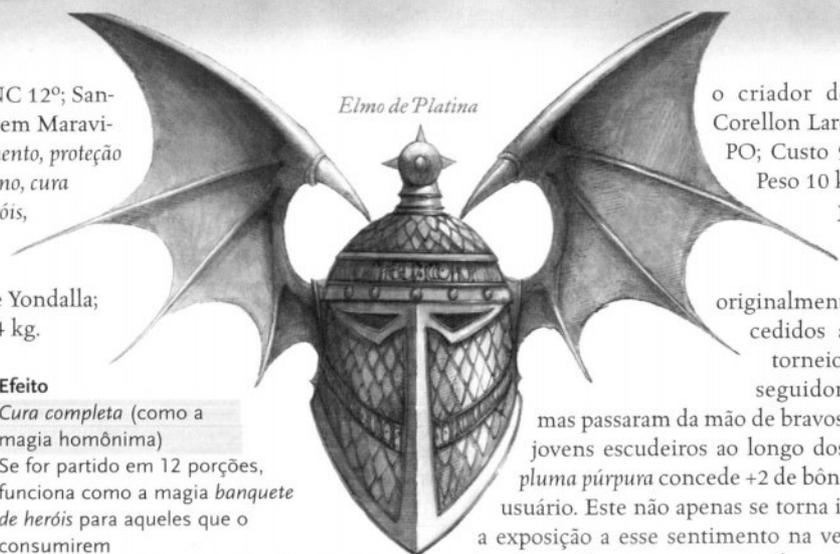
Encantamento (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dominar monstro*, o criador deve ser um devoto de Hextor; Preço 35.600 PO; Custo 17.963 PO + 1.411 XP.

Cota de Malha Milenar: Essa armadura parece uma cota de mitral ao tato, mas os minúsculos anéis são verde-claros, e ficam ainda mais brilhantes quando a cota de malha milenar é exposta ao sol. A relíquia funciona como um *camisão de cota de malha* +3, mas seu bônus máximo de Destreza é +8, a penalidade de armadura é -2 e a chance de falha de magia arcana é de 15%. É considerada uma armadura leve. A cota de malha milenar estende pequenas radículas dentro da pele do usuário, de forma indolor, que lhe concedem cura acelerada 3 desde que ele permaneça sob alguma iluminação.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Corellon Larethian e sacrificar uma magia de 4º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 7 DV.

Conjuração (moderada); ND 10º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *regeneração*,

Elmo de Platina



o criador deve ser devoto de Corellon Larethian; Preço 18.800 PO; Custo 9.550 PO + 740 XP; Peso 10 kg.

Elmo da Pluma Púrpura: Os elmos da pluma púrpura

originalmente eram troféus concedidos aos vencedores dos torneios de justas entre os seguidores de Heironeous,

mas passaram da mão de bravos cavaleiros para seus jovens escudeiros ao longo dos séculos. O elmo da pluma púrpura concede +2 de bônus de Carisma ao seu usuário. Este não apenas se torna imune ao medo, mas a exposição a esse sentimento na verdade o torna ainda mais valente. Sempre que o portador estiver sob a influência de um efeito de medo, ele recebe o benefício da magia *heroísmo* durante 10 minutos.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Heironeous e sacrificar uma magia divina de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DVs.

Abjuração (moderada); NC 10º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *heroísmo*, o criador deve ser devoto de Heironeous; Preço 22.000 PO; Peso 2 kg.

Elmo de Platina: Esse elmo liso cobre três quartos do rosto e é decorado com asas de dragão. Os elmos de platina originais foram dados a setes dragões de ouro, consortes de Bahamut, mas com o tempo passaram às mãos de seus serviços no Plano Material.

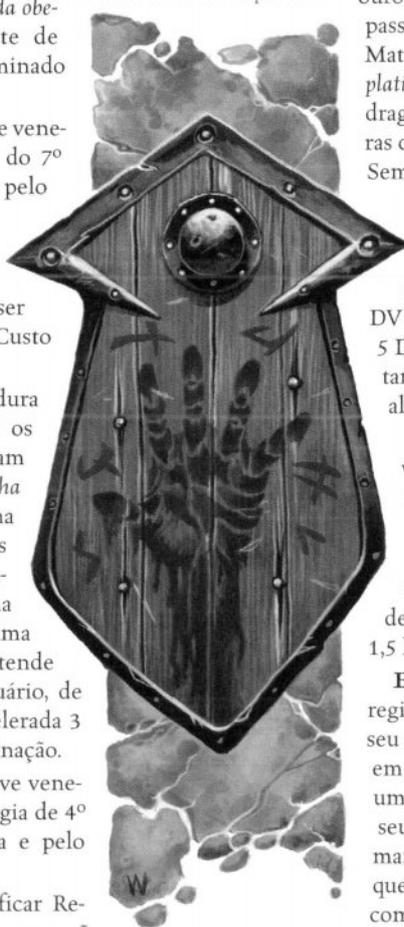
Qualquer indivíduo usando um elmo de platina adquire a presença aterradora de um dragão, afetando potencialmente todas as criaturas com menos Dados de Vida num raio de 45 m. Sempre que o usuário do elmo de platina atacar, seus inimigos devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do usuário + modificador de Car) ou entrarão em pânico (inimigos com 4 DV ou menos) ou ficarão abalados (inimigos com 5 DV ou mais) durante 4d6 rodadas. O portador também adquire sentido cego com 18 m de alcance.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Bahamut e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Transmutação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, *alterar forma*, o criador deve ser devoto de Bahamut; Preço 64.000 PO; Peso 1,5 kg.

Escudo da Mão Amputada: Não existem registros sobre a procedência desse escudo, mas seu nome vem da mão sangrenta e úmida gravada em sua superfície. O escudo da mão amputada é um escudo grande de madeira +4 que concede ao seu portador uma tentativa gratuita de realizar a manobra Encontrão, com +4 de bônus sempre, que a relíquia for atingida por um inimigo em combate (ou seja, quando o bônus de +6 do

Escudo da Mão Amputada



equipamento corresponder à diferença entre um sucesso e um fracasso na jogada de ataque). Quando o inimigo golpeia o escudo, o portador imediatamente tenta executar um Encontro, mesmo que não seja seu turno; é possível deslocar-se com o oponente que foi empurrado se o personagem desejar. O atacante não pode cair no solo durante a execução da manobra.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Gruumsh e sacrificar uma magia divina de 4º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 7 DV.

Evocação (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mão vigorosa de Bigby*, o criador deve ser devoto de Gruumsh; Preço 24.800 PO; Custo 12.479 PO + 986 XP.

Escudo dos Resolutos: Esse escudo pesado de mitral da fortificação moderada +2 é composto por centenas de tiras de mitral soldadas, cada uma de cor diferente. Dizem que os escudos dos resolutos são montados com partes dos escudos de centenas de anões que pereceram em batalha defendendo sua terra natal. Os goblinóides e gigantes num raio de 9 m que olharem para a relíquia devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão abalados (se possuírem o mesmo número de DV que o portador ou mais) ou amedrontados (se possuírem menos DV). Essa habilidade funciona como um ataque visual, por isso os goblinóides e gigantes devem executar o teste de resistência no início de seu turno a cada rodada, a menos que tomem providências para evitar que enxerguem o escudo dos resolutos (consulte o Capítulo 8 do Livro do Mestre para obter as regras para ataques visuais).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Moradin e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Abjuração (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *medo, desejo restrito* ou *milagre*, o criador deve ser devoto de Moradin; Preço 89.620 PO; Custo 45.320 PO + 3.544 XP; Peso 3,75 kg.

Espada da Virtude Irrepreensível: Essa espada longa +3 dourada, uma das quatro encomendadas a anões celestiais pelo grande paladino Tardalius, o Resoluto, concede ao seu usuário certa resistência a feitiços e compulsões. Se o portador de uma dessas relíquias fracassar no teste de resistência contra um feitiço ou compulsão, estará livre de seus efeitos durante



Escudo dos Resolutos

1d4 rodadas (o Mestre deve realizar essa jogada em segredo). O efeito não é anulado durante esse período, apenas suprimido. Quando esse tempo se esgotar, o personagem começa a agir de acordo com os comandos recebidos nas rodadas anteriores.

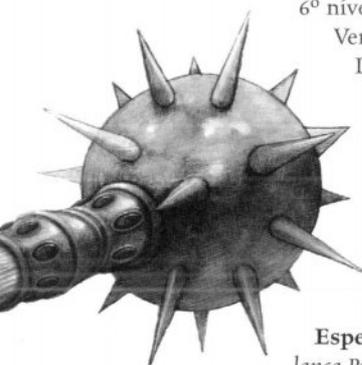
Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Heironeous e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Abjuração (forte); NC 20º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *limpar a mente*, o criador deve ser devoto de Heironeous; Preço 50.000 PO; Custo 25.157 PO + 1.988 XP.

Espada dos Músculos Poderosos: Os sumos-sacerdotes de Kord forjaram essas espadas largas como homenagem à arma de seu deus, *Kelmar*. Uma espada dos músculos poderosos é uma espada larga anti-dragões +3 que torna seu portador imune à presença aterradora dessas criaturas e lhe confere +4 de bônus de sorte nos testes de resistência de Reflexos contra seu sopro.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Kord e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Abjuração (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência*, o criador deve ser devoto de Kord; Preço 45.600 PO; Custo 22.975 PO + 1.810 XP.



Espeto para Gnomos: Essa lança Pequena anti-gnomos profana +3 é semi-inteligente e consegue

se preparar contra uma Investida, atacando (e infligindo dano dobrado) automaticamente sempre que um inimigo investe contra seu portador. O ataque utiliza o bônus de ataque mais alto do usuário e todos os modificadores relevantes, exatamente como se ele estivesse desferindo um ataque de oportunidade.

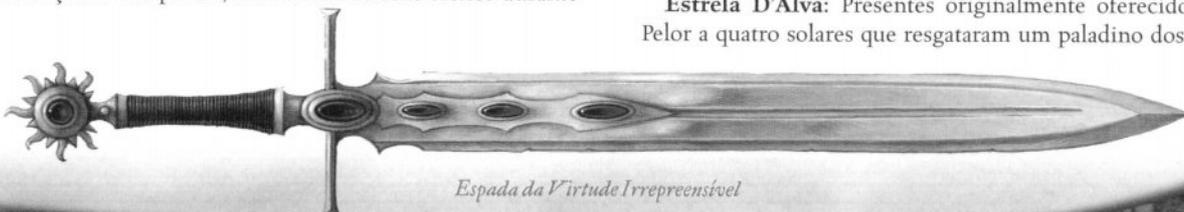
Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Kurtulmak e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Evocação (forte); NC 20º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nuvem profana*, o criador deve ser devoto de Kurtulmak; Preço 61.900 PO; Custo 31.101 PO + 2.464 XP.

Estrela D'Alva: Presentes originalmente oferecidos por Pelor a quatro solares que resgataram um paladino dos Nove



Estrela D'Alva



Espada da Virtude Irrepreensível

Infernos, cada *estrela d'alva* é uma *maça-estrela da energia brilhante* +3. Se a arma for partida ou despedaçada, ela explode infligindo 200 pontos de dano a tudo num raio de 3 m, 150 pontos de dano a tudo num raio de 6 m, e 100 pontos de dano a tudo num raio de 9 m. Todos os seres afetados podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade. A *estrela d'alva* tem dureza 8 e 8 PV.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Pelor e sacrificar uma magia de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

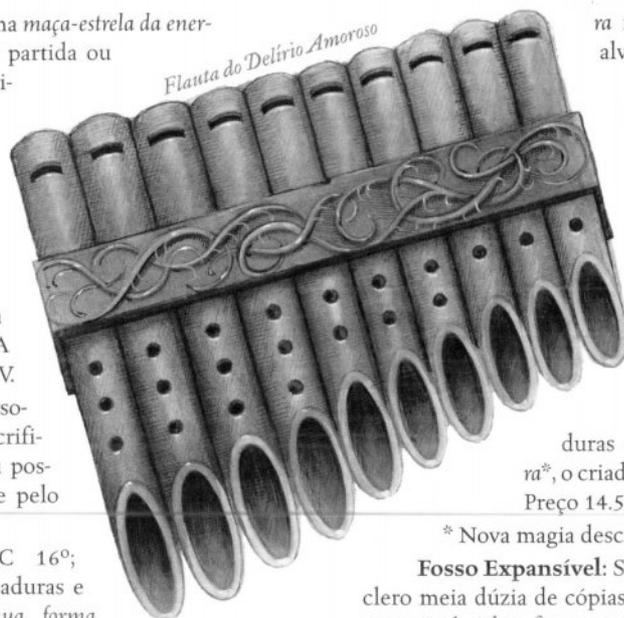
Transmutação (forte); NC 16º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *chama contínua*, *forma gasosa*, o criador deve ser devoto de Pelor; Preço 61.908 PO; Custo 31.108 PO + 2.464 XP.

Flauta do Delírio Amoroso: Essa flauta, criada por uma ordem secreta de bardos/clérigos devotados a Olidammara, exige que o portador obtenha sucesso num teste de Atuação (instrumentos de sopro) (CD 20) a cada rodada para funcionar adequadamente. Se o usuário obtiver sucesso no teste, todas as criaturas vivas num raio de 9 m do personagem devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 16). Caso fracassem, sofrerão o efeito da magia *confusão* — com uma exceção. Sempre que o resultado dos dados exigir que o alvo ataque alguém, em vez disso ele terá uma atitude amorosa (como um abraço ou um beijo). O efeito permanece ativo enquanto o alvo permanecer na área afetada. Caso este seja interrompido ou fracasse num teste de Atuação, e em seguida volte a tocar (obtendo sucesso em um teste), as criaturas na área de efeito podem realizar novos testes de resistência. Os alvos que forem bem-sucedidos no teste de resistência ficam inumes à *flauta do delírio amoroso* por 24 horas.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Olidammara e sacrificar uma magia de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.

Encantamento (moderado); NC 7º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *confusão*, o criador deve ser devoto de Olidammara; Preço 22.320 PO; Custo 11.320 PO + 880 XP; Peso 1,5 kg.

Flecha Raptora: As lendas afirmam que essas flechas (acredita-se que existem cinco) adquiriram a condição de relíquias quando foram usadas por Ehlonna para exterminar um grande ancião verde que estava destruindo uma de suas florestas primordiais. Uma raptora é uma *flecha* +3 com uma variante da qualidade do retorno. No início da rodada seguinte à que foi disparada de um arco, a *flecha raptora* destaca-se do alvo atingido (infligindo mais 1d8 pontos de dano), percorre até 120 m pelo ar, e se recoloca no arco de onde foi atirada. Ao contrário das munições normais, uma *flecha raptora*



Flauta do Delírio Amoroso



Espeto para Gnomos

na nunca é destruída ao atingir um alvo.

Caso um ranger dispare uma *flecha raptora* contra um inimigo predileto, ela também recebe a qualidade *anti-criatura* contra aquele oponente.

Para utilizar essa relíquia, o personagem deve venerar Ehlonna e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira.

Evocação (forte); NC 12º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arco anti-criatura**, o criador deve ser um devoto de Ehlonna; Preço 14.500 PO; Custo 7.273 PO + 580 XP.

* Nova magia descrita no Capítulo 7 deste livro.

Fosso Expansível: Séculos atrás, Kurtulmak deu ao seu clero meia dúzia de cópias de uma armadilha portátil: o *fosso expansível*. Eles funcionam exatamente como um *buraco portátil*, mas possuem 15 m de profundidade. O *fosso expansível* cobre um quadrado de 3 m de lado quando está completamente aberto, e encolhe até o tamanho de um buraco de 30 cm. Nesse estado é possível apanhá-lo e movê-lo, e seu proprietário consegue abri-lo ou fechá-lo com uma palavra de comando de uma distância máxima de 18 m. O *fosso expansível* só se abre totalmente se dispuser de uma superfície plana com as dimensões necessárias; sua abertura se interrompe quando uma de suas extremidades atinge uma parede ou outro obstáculo.

Uma tática comum é permanecer à espreita enquanto os inimigos se aproximam de um *fosso expansível*, e em seguida abri-lo completamente, fazendo com que os alvos caiam num fosso que não estava ali momentos atrás. Os indivíduos que subitamente descobrem que estão sobre um *fosso expansível* devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 22) para não cair.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Kurtulmak e sacrificar uma magia de 6º nível ou o Talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Conjuração (forte); NC 16º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *viagem planar*, o criador deve ser devoto de Kurtulmak; Preço 33.600 PO.

Fragmento do Sol: Esse símbolo de Pelor de brilho intenso é mencionado em muitos textos religiosos como "a dádiva de Pelor, que eu carrego na escuridão — um sol que jamais se põe". Ele emite continuamente um brilho quente equivalente à magia *luz do dia* elevada ao 5º nível (o símbolo deve estar totalmente coberto para que a luz se apague). Três vezes por dia, com uma palavra de comando, o *fragmento do sol* emite quatro raios de luz; cada um inflige 10d6 pontos de dano a mortos-vivos, 5d6 pontos de dano a construtos e objetos, e 5d8 pontos de dano a outras criaturas. Os seres especialmente vulneráveis a luzes intensas, como os vampiros, sofrem 10d8 pontos de dano.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Pelor e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Evocação (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *luz do dia*, *luz cegante*, o criador deve ser devoto de Pelor; Preço 73.280 PO; Peso 0,5 kg.

Gema das Profundezas Cintilantes: Acredita-se que essa jóia negra e multifacetada foi esculpida pelo próprio Garl Glittergold. Usada como um broche, a *gema das profundezas cintilantes* concede ao seu portador +6 de bônus de melhoria na Sabedoria e o conhecimento instintivo de onde estão as paredes, o teto e o piso de qualquer caverna onde ele estiver, não importa o quanto ela seja grande ou o tipo de iluminação.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Garl Glittergold e sacrificar uma magia de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.

Transmutação (moderada); NC 10º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, sabedoria da coruja, o criador deve ser devoto de Garl Glittergold; Preço 22.000 PO; Peso 0,5 kg.

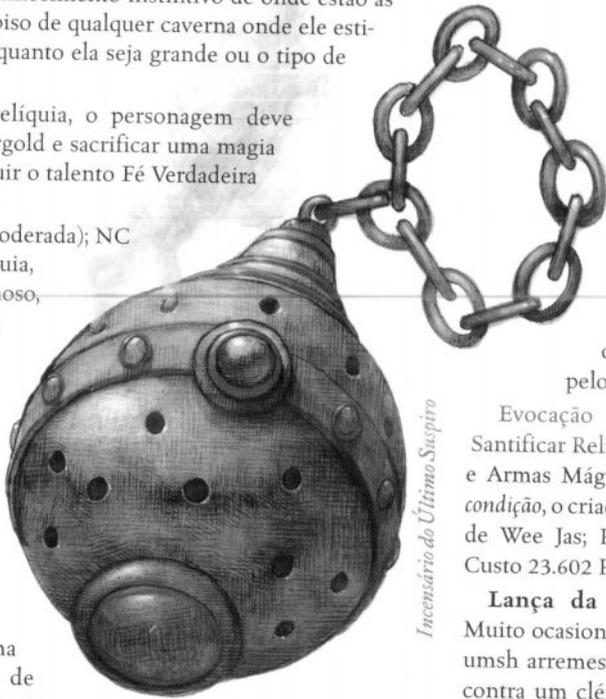
Incensário do Último Suspiro:

Os seguidores prediletos de Nerull encham esse incensário, uma esfera perfurada de ferro suspensa por uma corrente cravejada de jóias, com pó de pedras preciosas, em vez de incenso. Essa é uma ação de rodada completa que provoca um ataque de oportunidade. Em seguida, o *incensário do último suspiro* começa a queimar o pó de pedras preciosas, criando uma nuvem nociva que preenche uma emanção com 6 m de raio, centralizada no portador. Os efeitos da nuvem dependem do tipo de pedra preciosa utilizada na relíquia:

O portador do *incensário do último suspiro* é completamente imune à nuvem; ela não retarda seus movimentos, inflige dano, nem atrapalha sua visão.

O pó de jóia ardendo no *incensário do último suspiro* é consumido em 15 rodadas.

Tipo de Pedra	Valor	Efeito
Pó de Diamante	250 PO	<i>Névoa sólida</i> (como a magia homônima, mas só afeta criaturas vivas)
Pó de Esmeraldas	500 PO	<i>Névoa mortal</i> (como a magia homônima, mas paira em torno do conjurador; Fort parcial, CD 17)
Pó de Safiras	1.000 PO	<i>Névoa ácida</i> (como a magia homônima, mas só afeta criaturas vivas)
Pó de Rubis	2.000 PO	<i>Nuvem incendiária</i> (como a magia homônima, mas paira em torno do conjurador; Ref para reduzir à metade, CD 22)



Incensário do Último Suspiro

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Nerull e sacrificar uma magia de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Conjuração (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, névoa ácida, névoa mortal, nuvem incendiária, névoa sólida, o criador deve ser devoto de Nerull; Preço 82.000 PO; Peso 0,5 kg.

Lâmina de Rubi: Acredita-se que essas adagas de cristal vermelho intenso são colhidas entre as jóias da barra do vestido de Wee Jas. Cada *lâmina de rubi* é uma *adaga axiomática* +3 que permite ao seu portador fortalecer, fascinar ou comandar mortos-vivos como se tivesse +4 níveis efetivos de classe. Ela também mantém um efeito contínuo de *condição*.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Wee Jas e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Evocação (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, cólera da ordem, condição, o criador deve ser devoto de Wee Jas; Preço 46.902 PO; Custo 23.602 PO + 1.864 XP.

Lança da Retribuição: Muito ocasionalmente, Gruumsh arremessa uma lança contra um clérigo que lhe desagradou. Se esse indivíduo se penitenciar pela transgressão e guardar a lança, ela se torna uma *lança da retribuição*. Essa *lança do retorno* +2 torna-se uma *lança do retorno* +4 sempre que seu portador atacar alguém que lhe infligiu dano na rodada anterior. Se o usuário foi atingido por um sucesso decisivo, a *lança da retribuição* torna-se uma *lança afiada do retorno* +5 contra aquele adversário.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Gruumsh e sacrificar uma magia divina de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.

Transmutação (forte); NC 12º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, telecinésia, o criador deve ser devoto de Gruumsh; Preço 14.000 PO; Custo 7.151 PO + 548 XP.

Maça que Nunca Esquece: *Maça pesada axiomática* +2; Tend. LN; Int



Lâmina de Rubi

Ilustração de W. England e R. Spitzer

16, Sab 10, Car 16; Fala, visão no escuro 18 m e audição; Ego 16.

Poderes Menores: *Visão da morte* contínua, 10 graduações em Intimidação (modificador total +13), *curar ferimentos moderados* 3/dia.

Personalidade: Uma *maça que nunca esquece* fala pouco, exceto durante o combate, ocasião em que anuncia ao seu portador as transgressões de cada inimigo em tons retumbantes, quer tenham sido testemunhados pessoalmente ("Aquele bugbear foi quem causou aquele ferimento terrível em Lidda") ou presumidos de acordo com o tipo de criatura ("Aquele súcubo provavelmente já seduziu muitos homens para o mal"). As imprecações de uma *maça que nunca esquece* contam como uma tentativa de desmoralizar o adversário com a perícia Intimidação (descrita no Capítulo 4 do *Livro do Jogador*). A menos que esteja curando seu portador, a relíquia tenta desmoralizar os oponentes a cada rodada, durante o turno do seu portador. Ela é capaz de falar Comum, Infernal, Abissal e Celestial.

A *maça que nunca esquece* ainda tem mais uma qualidade de arma: ela se recorda dos inimigos que atingiram seu portador, e lhes inflige dano adicional como retribuição. Se um inimigo atingir o portador da relíquia com uma arma (incluindo armas naturais), ela passa a ter +2 de bônus de melhoria, além de seu bônus normal. Ela também inflige +2d6 pontos de dano adicional contra esse adversário.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar St. Cuthbert e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Conjuração (forte); NC 20º; Santificar Relíquia, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *curar ferimentos moderados*, *visão da morte*, o criador deve ser devoto de St. Cuthbert; Preço 82.112 PO; Custo 41.212 PO + 3.272 XP.

Maça-Estrela Múltipla: Dizem que essas maças-estrelas foram banhadas no sangue de criaturas de todos os planos conhecidos da Grande Roda. Até que a palavra de comando seja proferida, a *maça-estrela múltipla* é uma *maça-estrela* +2 recoberta com relevos de bocas sorridentes. Mas quando entra em ação, ela assume uma combinação diferente de qualidades de arma por rodada:

Rodada	Qualidade de Arma
1	Maça-estrela anárquica +4
2	Machado de batalha do sangramento +4
3	Maça-estrela profana +4
4	Espada longa vorpal +1
5	Maça-estrela da explosão flamejante +4
6	Lança curta dissonante +4



Machado da Virtude Ancestral

Após a sexta rodada, a *maça-estrela múltipla* volta a ser uma *maça-estrela* +2 até que a palavra de comando seja proferida novamente.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Erythnul e sacrificar uma magia de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.

Necromancia e Evocação (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *círculo da morte*, o criador deve ser devoto de Erythnul; Preço 30.300 PO; Custo 15.304 PO + 1.200 XP.

Machado da Virtude Ancestral: *Machado de guerra anão de adamantite afiado* +4; Tend. LN; Int 10, Sab 17, Car 17; Fala, telepatia, visão no escuro 36 m e audição; Ego 17.

Poderes Menores: *Benção* 3/dia, *curar ferimentos moderados* sobre o portador 3/dia, *fogo das fadas* 3/dia.

Poder Maior: *Velocidade* sobre o portador 3/dia.

Personalidade: Um dos sumos-sacerdotes de Moradin ofereceu-se voluntariamente para ser ligado ao *machado da virtude ancestral* há muitas eras, e sua personalidade desde então tem sido duplicada em todas as cópias dessa arma. O sacerdote, que se recusa a revelar seu antigo nome, é um guerreiro tenaz que insiste que seu portador ataque os antigos inimigos dos anões (goblinóides e gigantes) sempre que possível. Ele adora "iluminar os alvos" (*fogo das fadas*), "zelar por ferimentos honrosos" (*curar ferimentos leves*) e conceder a "rapidez dos anjos" (*velocidade*). Ele julga seus portadores por sua obediência aos valores tradicionais da cultura dos anões, e se rebela intensamente contra criaturas de outras raças que sequer o toquem.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Moradin e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Transmutação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *benção*, *curar ferimentos moderados*, *fogo das fadas*, *velocidade*, o criador deve ser um devoto de Moradin; Preço 50.230 PO; Custo 26.780 PO + 1.876 XP.

Manoplas com Garras: Dizem que esse par de armaduras prateadas com garras foi forjado pelo próprio Bahamut, e presenteado ao líder de uma ordem de monges hoje extinta. Um personagem calçando as *manoplas com garras* efetivamente adquire armas naturais que infligem 1d8 pontos de dano cortante e são consideradas mágicas para o propósito de ignorar a Redução de Dano. Se um monge usar essa relíquia, ele adquire +5 níveis efetivos para determinar sua CA, seu dano desarmado (que agora é considerado cortante) e sua habilidade ataque *chi* (essa função se acumula com os benefícios similares de um *cinto do monge*). As *manoplas com garras* funcionam como armas do toque espectral para atacar criaturas incorpóreas. Finalmente, o portador recebe +4 de bônus em todos os testes de Agarrar.



Maça que Nunca Esquece

Manoplas do Senhor do Sangue

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Bahamut e sacrificar uma magia divina de 4º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 7 DV.

Transmutação (moderada); NC 11º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *força dos justos*, o criador deve ser devoto de Bahamut; Preço 20.000 PO; Peso 1 kg.

Manoplas do Senhor do Sangue: Essas manoplas de metal reluzente lentamente pingam sangue, que parece emanar de lugar nenhum. Eles concedem ao seu portador +4 de bônus de sorte nas jogadas de ataque de toque corpo a corpo. Além disso, qualquer magia de toque conjurada pelo usuário será maximizada como se ele tivesse empregado o talento apropriado, embora não ocupe o lugar de uma magia de nível superior.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Hextor e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

Universal (forte); NC 17º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, Maximizar Magia, o criador deve ser devoto de Hextor; Preço 33.600 PO; Peso 1 kg.

Mapa das Terras Desconhecidas: Esse canudo de pergaminho, muitas vezes guardado num tubo de madeira escura, é uma bênção para as caravanas de peregrinos dos halfling, que o utilizam para evitar os perigos e percorrer os descampados.

Uma vez por dia, é possível ordenar que o *mapa das terras desconhecidas* passe dois minutos se configurando, mapeando o terreno num raio de 24 km com precisão total, mas pouco detalhamento.

O Mestre deve passar dois minutos (em tempo real) desenhando esse mapa, seguindo a lista de prioridades abaixo:

- Características gerais do terreno (montanhas, rios, etc.) com indicações de nomes conhecidos.
- Estruturas com mais de 450 m² (castelos, templos, ruínas) com nomes específicos (Fortaleza dos Imortais) ou genéricos (colégio bárdico).
- Estruturas importantes para os viajantes (pontes, entradas de masmorras, portais mágicos), com indicações apenas de eventuais particularidades.
- Covis de criaturas com mais de 15 Dados de Vida, com indicação apenas do tipo da criatura.

O *mapa das terras desconhecidas* não funciona nos subterrâneos.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Yondalla e sacrificar uma magia divina de 9º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.



Adivinhação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *discernir localização*, o criador deve ser devoto de Yondalla; Preço 25.200 PO; Peso 1 kg.

Martelo com Gancho da Lareira: Dizem que Garl Glittergold deu uma dessas armas para cada uma de doze famílias nobres, muitos séculos atrás. Acredita-se que oito ainda estejam na posse dos gnomos. Esse *martelo gnomo com gancho flamejante* +2/+2 torna-se um *martelo gnomo com gancho da explosão flamejante* +4/+4 nas mãos de um gnomo. O *martelo com gancho da lareira* inflige automaticamente o dano de sua explosão flamejante uma vez por rodada a qualquer kobold ou goblinóide desafortunado que segurar seu cabo.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Garl Glittergold e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Evocação (forte); NC 18º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *coluna de chamas*, o criador deve ser devoto de Garl Glittergold; Preço 35.600 PO; Custo 18.110 PO + 1.400 XP.

Pergaminhos de Origem Incerta: Esses rolos de pergaminho áspero são associados a Wee Jas há muito tempo, embora nem mesmo seus guardiões do conhecimento saibam de onde vieram os primeiros exemplares. Seu nome é relativamente incorreto: não se trata de magias armazenadas por escrito.

Em vez disso, são um amontoado de escrituras sobre a morte numa caligrafia desconhecida. Dizem que os indivíduos capazes de extrair o conhecimento de um conjunto de *pergaminhos de origem incerta* adquirem poder sobre a vida e a morte.

Mas existem várias dificuldades para compreender os pergaminhos. Para começar, eles estão escritos em praticamente todos os idiomas, antigos e modernos, e às vezes mudam de linguagem numa mesma frase.

Uma hora de leitura permite a execução de um teste de Conhecimento (religião) (CD 20) para extrair alguma informação útil, com +2 de bônus para cada língua que o leitor dominar.

Vários leitores podem se auxiliar mutuamente na tradução, contribuindo automaticamente com os idiomas que conhecem, mas também compartilharão dos riscos (detalhados abaixo). *Ler magias e compreender idiomas* não ajudam o leitor a entender os pergaminhos, pois suas informações são demasiadamente veladas. O leitor — ou um deles, se um grupo está participando do processo — deve ser devoto

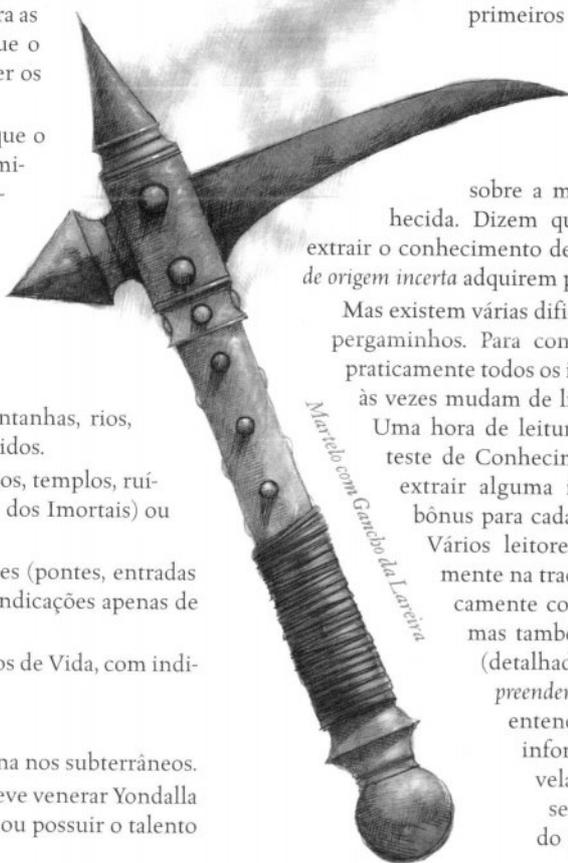


Tabela de Leitura de Pergaminhos de Origem Incerta

Id%	Efeito
01-10	Teste de resistência de Vontade (CD 20) ou o leitor ficará insano (como a magia <i>insanidade</i>)
11-30	Teste de resistência de Vontade (CD 20) ou os pergaminhos rogam uma maldição maior sobre o leitor
31-60	Teste de resistência de Vontade (CD 20) ou o leitor receberá uma tarefa/missão em nome de Wee Jas
61-90	Impõe 1d6 níveis negativos por drenar energia (Fortitude CD 20 anula após 24 horas)
90-100	Teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou o leitor se tornará um fantasma por um ano e um dia

Tabela de Benefícios de Pergaminhos de Origem Incerta

Tempo	Benefício
1 hora	<i>Pacto da renovação</i> para si mesmo
2 horas	<i>Pacto da renovação</i> para outra pessoa
3 horas	<i>Pacto da morte</i> para si mesmo
4 horas	<i>Pacto da morte</i> para outra pessoa
6 horas	<i>Ressurreição verdadeira</i> (e os pergaminhos desaparecem)

de Wee Jas para que qualquer frase possa ser compreendida.

O segundo obstáculo é o que o leitor também se aproxima da fronteira entre a vida e a morte. Sempre que alguém gastar uma hora lendo os *pergaminhos de origem incerta*, deve realizar uma jogada de acordo com a tabela (no início da página seguinte), quer consiga extrair uma informação útil ou não.

Embora os riscos de ler os *pergaminhos de origem incerta* sejam grandes, as recompensas também são. Um personagem que obtenha sucesso ao ler os pergaminhos pelo tempo indicado pode escolher um dos seguintes benefícios (vide Tabela na página seguinte).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Wee Jas e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Necromancia (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *pacto da morte*, *pacto da renovação*, *ressurreição verdadeira*, o criador deve ser devoto de Wee Jas; Preço 118.000 PO; Peso 5 kg.

Robe de Seda Ébano: Segundo as lendas, um *robe de seda ébano* foi tecido da seda secretada pela própria Lolth; ele concede ao seu usuário +8 de bônus armadura, +4 de bônus de resistência em todos os testes de resistência e os efeitos contínuos das magias *patas de aranha* e *movimentação livre*.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Lolth e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Abjuração (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *movimentação livre*, *patas de aranha*, o criador deve ser devoto de Lolth; Preço 134.000 PO; Peso 0,5 kg.

Sabre da Direção Infalível: Originalmente um presente dado a Fharlanghn por Olidammara, essa arma já foi copiada várias vezes pelos clérigos mais poderosos do deus das estradas. Esse *sabre do toque espectral* +4 ignora todas as chances de falha, sejam por camuflagem, o efeito da magia *piscar*, ou outras origens.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Fharlanghn e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Adivinhação (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *visão da verdade*, o criador deve ser devoto de Fharlanghn; Preço 35.600 PO; Custo 17.920 PO + 1.412 XP.

Sabre das Medidas Desesperadas: Olidammara concede um desses sabres de aspecto comum de acordo com seus caprichos. Um *sabre das medidas desesperadas* emana uma aura mágica muito tênue e parece bastante ordinário, exceto por uma inscrição próxima à base de sua lâmina: "Não tome cuidado". Esse *sabre* +2 torna-se um *sabre afiado* +4 quando seu portador atinge a metade de seus pontos de vida, e um *sabre afiado dissonante* +5 se o personagem estiver com menos de três quartos do seu total de pontos de vida.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Olidammara e sacrificar uma magia divina de 6º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 11 DV.

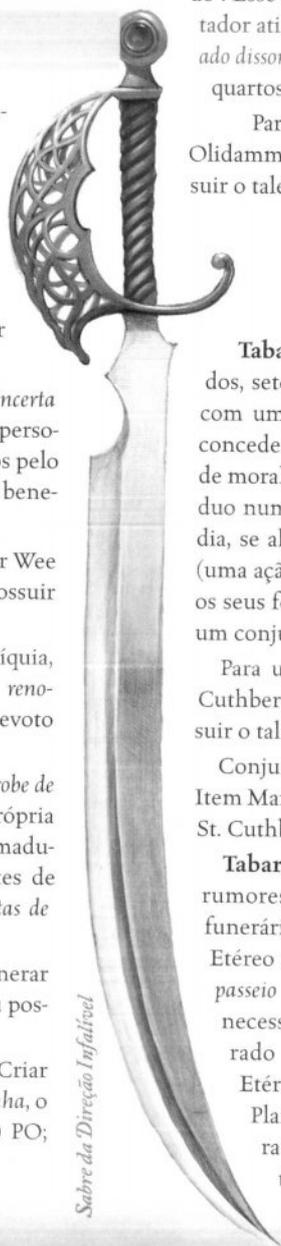
Transmutação (tênue); NC 9º; Santificar Relíquia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada*, o criador deve ser devoto de Olidammara; Preço 23.920 PO.

Tabardo da Grande Cruzada: Esses tabardos prateados, sete deles com existência comprovada, são decorados com uma simples cruz vermelha na altura do peito. Eles concedem ao usuário Redução de Dano 5/mal e +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência a qualquer indivíduo num raio de 6 m (incluindo o portador). Uma vez por dia, se alguém além do usuário segurar a barra da relíquia (uma ação de movimento), essa pessoa será curada de todos os seus ferimentos (como a magia *cura completa* lançada por um conjurador de 15º nível).

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar St. Cuthbert e sacrificar uma magia divina de 8º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 15 DV.

Conjuração (forte); NC 15º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *cura completa*, o criador deve ser devoto de St. Cuthbert; Preço 68.800 PO.

Tabardo do Desincorporado: Esse tabardo, que os rumores alegam ter sido encontrado entre os trajes funerários de Shedlazzar IV, leva seu usuário para o Plano Etéreo mediante uma palavra de comando (como a magia *passeio etéreo*) durante até 10 rodadas por dia (não é necessário que sejam contínuas). O efeito pode ser encerrado voluntariamente. Enquanto estiver no Plano Etéreo, as magias conjuradas pelo personagem afetam o Plano Material normalmente, ao contrário dos conjuradores que se deslocam para esse plano usando outros meios.



Sabre da Direção Infalível



Tomo da Língua Arrancada

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Nerull e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Transmutação (moderada); NC 10º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *passageio etéreo*, o criador deve ser devoto de Nerull; Preço 68.600 PO; Peso 0,5 kg.

Tomo da Língua Arrancada: Esse manuscrito volumoso é encadernado em couro com uma decoração particularmente nauseante: uma língua ressequida pregada em sua capa (pertencente a um ex-clérigo de Vecna que não soube preservar os segredos de sua ordem). Sabe-se da existência de cinco cópias. O *tomo da língua arrancada* contém as instruções para criar a filacteria de um lich e 2d4 magias arcanas para cada nível entre o 6º e o 9º. Também contém 500 páginas em branco que funcionam como um *livro abençoado* de Boccob.

O *tomo da língua arrancada* também contém instruções sobre exercícios mentais sobrenaturais formulados para ampliar a capacidade de conjuração.

Qualquer indivíduo que ler essa seção do tomo, o que leva 48 horas no total, num período mínimo de 6 dias, aumenta seu nível efetivo de conjurador em 2 para determinar as variáveis de magia dependentes do nível (como dano ou alcance) e para testes de conjurador. No entanto, os exercícios são misticamente fatigantes, e reduzem permanentemente o valor de Constituição do leitor em 2 pontos.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Vecna e sacrificar uma magia divina de 7º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 13 DV.

Transmutação (forte); NC 17º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *página secreta*, o criador deve ser devoto de Vecna; Preço 34.850 PO; Peso 2,5 kg.

Tomo do Conhecimento Antigo: Supostamente escrito pelo próprio Boccob e "emprestado" de sua biblioteca, esse livro encadernado em couro está completamente cheio de folhas amareladas de pergaminho. Essas páginas mágicas contêm todas as magias concebíveis, mas o *tomo do conhecimento antigo* (e as cópias feitas desde que o original deixou a biblioteca de Boccob) é amaldiçoado com um sistema de indexação deliberadamente confuso e constantemente mutável. As páginas no interior do tomo mudam de posição entre si, de forma aparentemente aleatória. É impossível encontrar algo útil simplesmente folheando o volume, mas os leitores devotos que utilizarem o índice no final do livro têm 90% de chance de encontrar qualquer magia arcana (caso não consigam, repetir a tentativa em menos de 24 horas resulta em um fracasso automático). As magias lidas no *tomo do conhecimento antigo* exigem a metade do tempo de preparação.

Para usar essa relíquia, o personagem deve venerar Boccob e sacrificar uma magia divina de 5º nível ou possuir o talento Fé Verdadeira e pelo menos 9 DV.

Transmutação (moderada); NC 10º; Santificar Relíquia, Criar Item Maravilhoso, *página secreta*, o criador deve ser devoto de Boccob; Preço 22.000 PO; Peso 1 kg.



Tomo do Conhecimento Antigo

Ilustração de W. Reynolds

CAJADOS

Assim como os equipamentos descritos no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*, estes cajados contêm múltiplas magias que são ativadas por gatilhos de magia. Todas utilizam o valor de habilidade e os talentos relevantes do portador para determinar a CD dos testes de resistência e de penetração de magia. Ao contrário de outros tipos de itens mágicos, o portador pode usar seu nível de conjurador para ativar o poder de um cajado se este for mais elevado que o nível do item. O nível mínimo de conjurador de um cajado sempre será 8º.

Um cajado típico assemelha-se a uma bengala de caminhada, um bordão ou uma maça. Possui CA 7, 10 pontos de vida, dureza 5 e CD 24 para quebrar.

Ameaça Vaporosa: Contendo magias que asfixiam os inimigos, esse cajado permite o uso das seguintes magias:

- Névoa ácida (2 cargas)
- Miasma (1 carga)
- Névoa assassina (1 carga)

Conjuração (moderada); NC 11º; Criar Cajado, névoa ácida, miasma, névoa assassina; Preço 40.094 PO.

Beatífico Menor: Esse cajado, que beneficia sobretudo os conjuradores Caóticos e Bons, permite o uso das seguintes magias:

- Dissipar o mal (2 cargas)
- Dissipar a ordem (2 cargas)
- Martelo do Caos (1 carga)
- Destruição sagrada (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, martelo do caos, dissipar o mal, dissipar a ordem, destruição sagrada; Preço 28.366 PO.

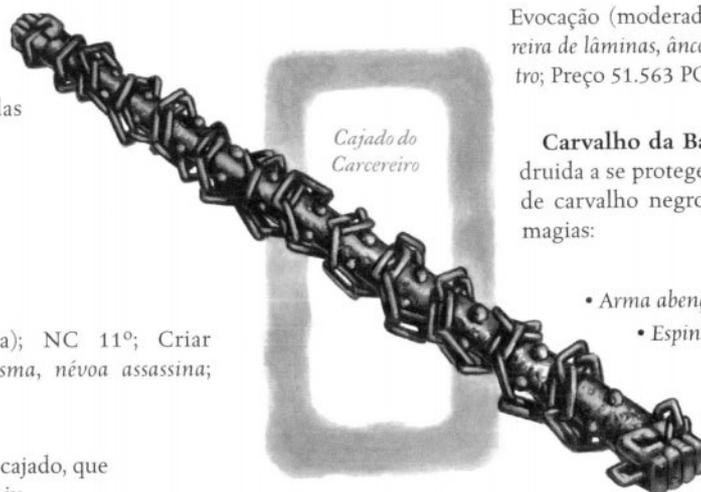
Beatífico Maior: Uma versão mais poderosa do cajado beatífico menor, esse item permite o uso das seguintes magias:

- Manto do caos (2 cargas)
- Aura sagrada (2 cargas)
- Palavra do caos (1 carga)
- Palavra sagrada (1 carga)

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Cajado, manto do caos, aura sagrada, palavra sagrada, palavra do caos; Preço 78.750 PO.

Carcereiro: Utilizado para aprisionar os inimigos sem matá-los, um cajado do carcereiro permite o uso das seguintes magias:

- Imobilizar monstro (1 carga)
- Barreira de lâminas (1 carga)
- Âncora dimensional (1 carga)



Cajado do Carcereiro

Evocação (moderada); NC 11º; Criar Cajado, barreira de lâminas, âncora dimensional, imobilizar monstro; Preço 51.563 PO.

Carvalho da Batalha: Criado para ajudar um druida a se proteger nas matas, esse cajado grosso de carvalho negro permite o uso das seguintes magias:

- Arma abençoada (1 carga)
- Espinhos (1 carga)

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Bastão, arma abençoada, espinhos; Preço 13.500 PO.

TABELA 4-2: CAJADOS

Cajado	Preço de Mercado
Carvalho da batalha	13.500 PO
Fauna	19.406 PO
Dor	27.844 PO
Beatífico menor	28.366 PO
Diabólico menor	28.366 PO
Santificado menor	28.366 PO
Dissoluto menor	28.366 PO
Fé verdadeira	31.688 PO
Ventos	37.969 PO
Construção	38.156 PO
Ameaça vaporosa	40.094 PO
Defesa planar	44.344 PO
Terra natal	48.469 PO
Carcereiro	51.563 PO
Encarnação	60.563 PO
Espíritos caçadores	66.938 PO
Beatífico maior	78.750 PO
Diabólico maior	78.750 PO
Santificado maior	78.750 PO
Dissoluto maior	78.750 PO
Proteção espiritual	82.417 PO
Vendaval	89.250 PO
Tempestades	118.125 PO

Construção: Esse cajado de madeira, com exatamente 90 cm de comprimento e escala em centímetros, permite o uso das seguintes magias:

- Animar objetos (2 cargas)
- Muralha de pedra (1 carga)
- Criar itens temporários (1 carga)

Conjuração (moderada); NC 11º; Criar Cajado, animar objetos, criar itens temporários, muralha de pedra; Preço 38.156 PO.

Defesa Planar: Esse cajado prateado com cristais verdes em ambas as extremidades permite o uso das seguintes magias:

- Banimento (2 cargas)
- Subverter essência planar (1 carga)

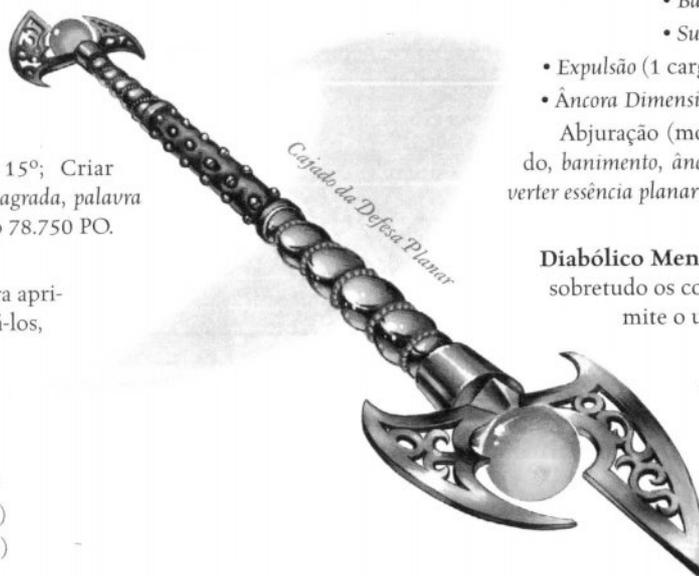
- Expulsão (1 carga)
- Âncora Dimensional (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Cajado, banimento, âncora dimensional, expulsão, subverter essência planar; Preço 44.344 PO.

Diabólico Menor: Esse cajado, que beneficia sobretudo os conjuradores Leais e Maus, permite o uso das seguintes magias:

- Dissipar o bem (2 cargas)
- Dissipar o caos (2 cargas)
- Cólera da ordem (1 carga)
- Nuvem profana (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, dissi-



Cajado da Defesa Planar

par o caos, dissipar o bem, cólera da ordem, nuvem profana; Preço 28.366 PO.

Diabólico Maior: Uma versão mais poderosa do cajado diabólico menor, esse item permite o uso das seguintes magias:

- Escudo da Ordem (2 cargas)
- Aura profana (2 cargas)
- Ditado (1 carga)
- Blasfêmia (1 carga)

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Cajado, blasfêmia, ditado, escudo da ordem, aura profana; Preço 78.750 PO.

Dissoluto Menor: Esse cajado, que beneficia sobretudo os conjuradores Caóticos e Maus, permite o uso das seguintes magias:

- Dissipar o bem (2 cargas)
- Dissipar a ordem (2 cargas)
- Martelo do caos (1 carga)
- Nuvem profana (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, martelo do caos, dissipar o bem, dissipar a ordem, nuvem profana; Preço 28.366 PO.

Dissoluto Maior: Uma versão mais poderosa do cajado dos dissolutos menor, esse item permite o uso das seguintes magias:

- Manto do caos (2 cargas)
- Aura profana (2 cargas)
- Palavra do caos (1 carga)
- Blasfêmia (1 carga)

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Cajado, blasfêmia, manto do caos, aura profana, palavra do caos; Preço 78.750 PO.

Dor: Esse cajado, com cravos em forma de espinhos esculpidos em fileiras, permite o uso das seguintes magias:

- Ataque visual (2 cargas)
- Ruína (1 carga)
- Infligir ferimentos graves (1 carga)

Necromancia (moderada); NC 11º; Criar Cajado, ataque visual, infligir ferimentos sérios, ruína; Preço 27.844 PO.



Encarnação: Esse cajado com ponta de ferro, e muitas vezes decorado com o símbolo sagrado de uma divindade específica, permite o uso das seguintes magias:

- Encarnação maior (3 cargas)
- Encarnação (2 cargas)
- Encarnação menor (1 carga)

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Cajado, encarnação maior, encarnação, encarnação menor; Preço 60.563 PO.

Espíritos Caçadores: Esse cajado de freixo branco permite o uso das seguintes magias:

- Urso fantasma (2 cargas)
- Lobo fantasma (1 carga)

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Cajado, urso fantasma, lobo fantasma; Preço 66.938 PO.

Fauna: Esse cajado, muitas vezes criado por druidas para armazenar magias para seus companheiros animais, permite o uso das seguintes magias:

- Ampliar animais (2 cargas)
- Pele de árvore (1 carga)
- Presa mágica maior (1 carga)

Transmutação (moderada); NC 9º; Criar Cajado, ampliar animais, pele de árvore, presa mágica maior; Preço 19.406 PO.

Fé Verdadeira: Esse cajado de bordo, criado para recompensar os fiéis e punir os descrentes, permite o uso das seguintes magias:

- Ira justa dos fiéis (2 cargas)
- Castigar (1 carga)
- Encantamento (forte); NC 13º; Criar Cajado, castigar, ira justa dos fiéis; Preço 31.688 PO.

Proteção Espiritual: Esse cajado flexível de sumagre, usado por clérigos que enfrentam muitos mortos-vivos, permite o uso das seguintes magias:

- Restauração maior (3 cargas)
- Proteção contra a morte (1 carga)
- Restauração (1 carga)



Conjuração (forte); NC 13º; Criar Cajado, *proteção contra a morte, restauração maior, restauração*; Preço 82.417 PO.

Santificado Menor: Esse cajado, que beneficia sobretudo os conjuradores Leais e Bons, permite o uso das seguintes magias:

- Dissipar o mal (2 cargas)
- Dissipar o caos (2 cargas)
- Cólera da Ordem (1 carga)
- Destruição sagrada (1 carga)

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *dissipar o caos, dissipar o mal, destruição sagrada, cólera da ordem*; Preço 28.366 PO.

Santificado Maior: Uma versão mais poderosa do *cajado santificado menor*, esse item permite o uso das seguintes magias:

- Escudo da Ordem (2 cargas)
- Aura sagrada (2 cargas)
- Ditado (1 carga)
- Palavra sagrada (1 carga)

Abjuração (forte); NC 15º; Criar Cajado, *ditado, aura sagrada, palavra sagrada, escudo da ordem*; Preço 78.750 PO.

Tempestades: Um cajado retorcido usado por druidas poderosos, o *cajado das tempestades* permite o uso das seguintes magias:

- Bastião da tempestade (1 carga)
- Fúria da tempestade (1 carga)
- Tempestade da fúria elemental (1 carga)
- Controlar o clima (1 carga)

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Cajado, *controlar o clima, tempestade da fúria elemental, bastião da tempestade, fúria da tempestade*; Preço 118.125 PO.

Terra Natal: Esse cajado amplia a conexão natural de um druida com o terreno ao seu redor, e permite o uso das seguintes magias:

- Encontrar o caminho (1 carga)
- Comunhão com a natureza (1 carga)
- Abraço da floresta (1 carga)

Adivinhação (moderada); Criar Cajado, *comunhão com a natureza, encontrar o caminho, abraço da floresta*; Preço 48.469 PO.



Cajado das Tempestades

Vendaval: O *cajado do vendaval*, feito de teca com filigranas douradas, permite o uso das seguintes magias:

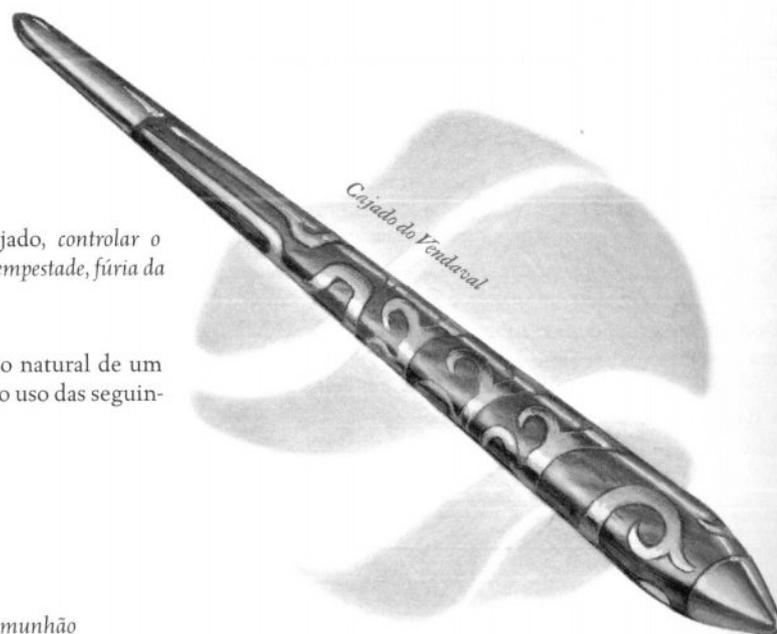
- Ciclone maior (2 cargas)
- Andar no ar (1 carga)
- Ciclone (1 carga)

Conjuração (forte); NC 17º; Criar Cajado, *ciclone maior, ciclone, andar no ar*; Preço 89.250 PO.

Ventos: Esse cajado, feito de mogno com filigranas prateadas, permite o uso das seguintes magias:

- Prisão dos ventos (1 carga)
- Controlar os ventos (1 carga)
- Invocar aliado da natureza V (apenas elementais do ar) (1 carga)

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Cajado, *prisão dos ventos, controlar os ventos, invocar aliado da natureza V*; Preço 37.969 PO.



Cajado do Vendaval

Ilustração de Scott Roller



Os deuses a seguir complementam aqueles encontrados no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*. Alguns são provenientes das descrições das criaturas do *Livro dos Monstros*, e muitos são velhos conhecidos de Greyhawk.

Da mesma forma, as divindades de monstros podem proporcionar clérigos diferentes para os PJs enfrentarem, mas normalmente não possuem muito impacto além do círculo de seus seguidores.

LENDO AS DESCRIÇÕES DAS DIVINDADES

As descrições das divindades contêm os seguintes elementos:

Aspectos: Cada divindade tem domínio, poder e controle sobre determinados aspectos da existência. Os deuses se preocupam e se envolvem com seus aspectos, e normalmente seu poder atinge o ápice enquanto defendem a relevância de seus aspectos. Ehlonna, por exemplo, é a deusa das matas e dos bosques, e por isso as florestas são seu aspecto dominante. Gruumsh é a divindade dos orcs, por isso eles estão entre os seus aspectos, além da noção de território — e os dois aspectos muitas vezes se combinam, porque os orcs são extremamente belicosos e territoriais.

Domínios: Uma lista dos domínios da divindade, descritos no Capítulo 5 deste livro ou no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*. Às vezes os domínios correspondem exatamente aos aspectos. Por exemplo, Pelor é o deus do sol, por isso naturalmente possui o Domínio do Sol.

No caso de outras divindades, os domínios são aqueles que auxiliam os clérigos a cumprir seus desejos. Vecna, o deus dos segredos, possui os

QUAIS DEUSES UTILIZAR?

Se você não quer ter o trabalho de criar seu próprio panteão, é possível usar apenas os deuses básicos, acrescentando outros conforme a necessidade. As divindades básicas abrangem todos os principais aspectos, enquanto os demais deuses de Greyhawk são mais específicos. Se você introduzir divindades demais em seu jogo, arrisca-se a diluir o impacto individual de cada uma. Um panteão com 12 a 24 deuses importantes funciona bem para a maior parte das campanhas de D&D.

Utilize as outras divindades quando a história se direcionar mais para a sua área de influência, ou quando um jogador desejar um patrono incomum para seu personagem. Por exemplo:

- Os PJs ouvem falar de Wastri pela primeira vez ao encontrar um de seus cultos reconstruindo uma fortaleza no pântano.
- O ancião que chefia uma ordem de monges é um seguidor de Rao, enquanto a maioria de seus jovens discípulos venera Zuoken.
- Um jogador deseja interpretar um personagem que é um ex-pirata, devoto de Procan.

domínios do Mal, do Conhecimento e da Magia. Os domínios assinalados com um asterisco são adicionais àqueles apresentados nas descrições do *Livro do Jogador* e estão descritos neste livro.

Treinamento dos Clérigos: A maneira usada pela divindade para recrutar e treinar novos seguidores — especialmente clérigos — varia muito de deus para deus. A maioria das religiões possui um escopo suficientemente vasto para acomodar diversas seitas, portanto nem todos os clérigos passam pelo treinamento exatamente como descrito.

Missões: O tipo de missões para as quais uma divindade envia seus devotos depende bastante de tendência, aspectos e rivalidades históricas.

Orações: Cada religião possui sua própria forma de se comunicar com a divindade. Os jogadores de clérigos ou outros PJs religiosos podem alterar sua maneira de falar para corresponder à tradição de sua religião quando estiverem interpretando.

Templos: Os lugares de adoração, aqui denominados templos por uma questão de consistência, variam desde os bosques consagrados a Obad-Hai às catedrais de vidro colorido dedicadas a Pelor. Muitos fornecem curas, informações ou outros serviços para os aliados de sua fé.

Rituais: Religiões diferentes celebram e honram acontecimentos diferentes, dependendo dos aspectos e da tendência da divindade. Os personagens dos jogadores podem participar das cerimônias de uma determinada divindade — ou tentar impedi-las.

Relíquias: Variando desde itens menores a artefatos poderosos, as relíquias são itens mágicos ligados ao culto de uma divindade específica. A maioria está descrita no Capítulo 4.

Arautos e Aliados: O arauto de uma divindade é a criatura que ela costuma enviar ao Plano Material quando precisa intervir nos assuntos dos mortais. Os aliados são as criaturas que ela envia em resposta às magias *aliado extra-planar menor*, *aliado extra-planar* e *aliado extra-planar maior*, respectivamente.

DEUSES BÁSICOS DE D&D

As divindades a seguir foram apresentadas no *Livro do Jogador*, com exceção de Bahamut, Kurtulmak, Lolth e Tiamat — quatro novas adições ao panteão.

Bahamut

Divindade Menor (Leal e Bom)

Bahamut, cultuado pelos dragões do bem, é severo e não aprova o mal, mas é gentil e prestativo com os oprimidos e os que não têm posses. Ele ensina seus seguidores a lutar contra o mal sempre que possível, e a ajudar os demais a se tornarem fortes o suficiente para resistir ao mal por conta própria. Ele surge como um dragão comprido e sinuoso coberto por escamas de platina e com olhos felinos de coloração mutável.

Aspectos: Dragões bons, vento.

Domínios: Ar, Frio*, Bem, Sorte, Proteção

Treinamento dos Clérigos: Os poucos clérigos de Bahamut que não são dragões aprendem os ensinamentos do



Bahamut

TABE
No
Bal
Bo

Co

EH
Ery

Fh
Ga

Gr

He
He

Kor
Kur
Lol
Mo
Ne

Ob

Olic

Pel
St.

Tia
Vec

We

Yon

* Novos

dra
dra
rela
os c
os e
Mis
tod
opr
seu
em
ent
disc
incl
elir
van
Infe
C
"aç
ou "

TABELA 5-1: DIVINDADES BÁSICAS

Nome	Aspectos	Tend.	Domínios	Arma Predileta	Posto
Bahamut	Dragões bons, vento	LB	Ar, Frio*, Bem, Sorte, Proteção	Mordida ou Picareta Pesada	Menor
Boccob	Magia, conhecimento	N	Conhecimento, Magia, Mente*, Oráculo*, Enganação	Bordão	Maior
Corellon Larethian	Elfos, magia, música, artes	CB	Caos, Comunidade*, Bem, Proteção, Guerra	Espada Longa	Maior
Ehlonna	Florestas, flora e fauna, fertilidade	NB	Animais, Celeridade*, Bem, Plantas, Sol	Espada Longa	Interm.
Erythnul	Massacre, pânico	CM	Caos, Mal, Insanidade*, Enganação, Guerra	Maça Estrela	Interm.
Fharlanghn	Estradas, viagem, distâncias	N	Celeridade*, Sorte, Proteção, Viagem, Clima*	Bordão	Interm.
Garl Glittergold	Gnomos, humor, lapidação	NB	Comunidade*, Criação*, Bem, Proteção, Enganação	Machado de Batalha	Maior
Gruumsh	Orcs, guerra, território	CM	Caos, Dominação*, Mal, Força, Guerra	Lança	Maior
Heironeous	Coragem, cavalaria, guerra, ousadia	LB	Glória*, Bem, Inquisição*, Ordem, Guerra	Espada Longa	Interm.
Hextor	Tirania, guerra, conflito, forma física	LM	Destruição, Dominação*, Mal, Ordem, Guerra	Mangual	Interm.
Kord	Força, atletismo, coragem	CB	Caos, Competição*, Bem, Sorte, Força	Espada Larga	Interm.
Kurtulmak	Kobolds, armadilhas	LM	Mal, Ordem, Sorte, Enganação	Lança	Interm.
Lolth	Drow, aranhas, escuridão	CM	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Chicote	Interm.
Moradin	Anões, forjaria, engenharia	LB	Criação*, Terra, Bem, Ordem, Proteção	Martelo de Guerra	Maior
Nerull	Morte, assassinato, submundo	NM	Morte, Mal, Peste*, Enganação	Foice Longa	Maior
Obad-Hai	Natureza, liberdade, caça, feras	N	Ar, Animais, Terra, Fogo, Plantas, Água, Clima*	Bordão	Interm.
Olidammara	Ladinos, música, farra, truques	CM	Celeridade*, Caos, Sorte, Mente*, Enganação	Sabre	Interm.
Pelor	Sol, luz, cura	NB	Glória*, Bem, Cura, Força, Sol	Maça Pesada	Maior
St. Cuthbert	Retribuição, sabedoria, zelo, disciplina	LN	Destruição, Dominação*, Ordem, Proteção, Força	Maça Pesada	Interm.
Tiamat	Dragões maus, conquista	LM	Destruição, Mal, Ordem, Enganação	Mordida ou Picareta Pesada	Menor
Vecna	Segredos, intriga	NM	Mal, Conhecimento, Insanidade*, Magia	Adaga	Menor
Wee Jas	Morte, magia, vaidade	LN	Morte, Dominação*, Ordem, Magia, Mente*	Adaga	Interm.
Yondalla	Halfings, exploradores	LB	Comunidade*, Criação*, Bem, Ordem, Proteção	Espada Curta	Maior

* Novos Domínios descritos no Capítulo 7 deste livro.

dragão de platina com uma dessas criaturas, geralmente um dragão de ouro ou de prata mais velho, em forma humana. O relacionamento é o mesmo de um professor e um estudante, e os dois normalmente viajam para conhecer em primeira mão os efeitos da injustiça e da crueldade.

Missões: Os seguidores de Bahamut são encontrados em todos os locais onde as pessoas honestas sofrem o jugo da opressão, tentando proteger os justos contra o mal. Às vezes, seus devotos ostentam sua afiliação com orgulho, investindo em combate com o Dragão de Platina como sua bandeira. No entanto, com a mesma frequência seus discípulos trabalham discretamente, nos bastidores. As missões mais comuns incluem salvar uma aldeia de um senhor da guerra voraz, eliminar uma cabala de necromantes malignos, ou cavalgar na vanguarda de um exército que assaltará os portões dos Nove Infernos.

Orações: Muitos dos provérbios de Bahamut têm a forma “[ação] é [avaliação]”. Por exemplo, “Dormir demais é tolice” ou “Destruir o mal é louvável”.

Templos: Quase todos os templos dedicados a Bahamut são capelas no interior dos covis (ocupados ou não) de dragões. São bons lugares para se inquirir sobre conhecimentos antigos ou para conseguir uma tradução do Dracônico — mas normalmente ficam em locais remotos e de difícil acesso. Quando os demais membros de sua ordem religiosa são dragões, não há muita necessidade de se preocupar com defesas elaboradas para o templo.

Rituais: Os seguidores de Bahamut costumam comemorar quando os fiéis ingressam numa nova etapa de sua vida: quando iniciam um empreendimento comercial, tornam-se soldados, se casam, etc.

Arauto e Aliados: Bahamut geralmente envia um dragão de ouro ancião ou ainda mais velho como seu arauto. Os aliados são arcontes guardiões, arcontes mensageiros e planetários.

Relíquias: *Manopla com garras, elmo de platina.*

Boccob

Divindade Maior (Neutro)

Boccob é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Magia, conhecimento.

Domínios: Conhecimento, Magia, Mente*, Oráculo*, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: Os clérigos de Boccob estão sempre alertas aos sinais de aptidão mágica entre os jovens, e oferecem treinamento para qualquer um que considerem digno desse privilégio, seja nobre ou plebeu. Os clérigos de Boccob quase sempre aprendem suas orações e sacramentos numa sala de aula de um grande templo-escola.

Missões: Qualquer coisa relacionada a magias poderosas envolve os seguidores de Boccob. Criar ou destruir artefatos, descobrir novos tipos de magia e viajar para os Planos Exteriores são missões comuns. Um seguidor de Boccob pode resgatar um feiticeiro capturado por bugbear, desbravar uma ruína para recuperar um antigo grimório, ou dissolver um culto de sacerdotes ur que planeja impedir o acesso de todas as outras pessoas à magia.

Orações: As orações a Boccob caracterizam-se pela linguagem floreada. Uma das mais comuns começa com "Saudamos e glorificamos Boccob, o Mestre da Magia, Que Tudo Vê, Onipotente Revelador de Mistérios Incomparáveis, Cujas Perspicácia não conhece fronteira, poderoso protetor dos reinos arcanos, conhecidos e desconhecidos..."

Templos: Boccob prefere que seus templos sejam torres altas e redondas. Quase todos abrigam escolas para o estudo da magia arcana e divina, e os visitantes podem encontrar diversos magos e clérigos em seu interior. A maioria dos templos de Boccob fornece serviços de identificação de itens mágicos e previsões para o público em geral.

Rituais: Os seguidores de Boccob celebram o poder da magia em todas as suas formas, realizando cerimônias quando um novo item mágico é criado ou quando uma nova magia é descoberta. Muitos seguidores de nível elevado realizam peregrinações a outros planos para testemunhar a magia em ação.

Arauto e Aliados: Nas raras ocasiões em que Boccob recorre a um arauto, é quase sempre um mago de 20º nível. Seus aliados são gênios janni, caçadores invisíveis e elementais (de qualquer tipo) Enormes.

Relíquias: *Bastão da reversão, tomo do conhecimento antigo.*

Corellon Larethian

Divindade Maior (Caótico e Bom)

Corellon Larethian é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Elfos, magia, música, artes.

Domínios: Caos, Comunidade*, Bem, Proteção, Guerra.

Treinamento dos Clérigos: Como os elfos vivem tanto tempo, os clérigos de Corellon podem passar anos observando potenciais recrutas antes de iniciá-los nos mistérios da fé. Assim que um novo aspirante a clérigo recebe o convite para se unir à igreja, ele passa muito tempo em meditação, tranquilos estudos acadêmicos e projetos artísticos.

Missões: Naturalmente, Corellon quer proteger o povo élfico. Além disso, ele deseja que eles recuperem as obras-pri-

mas da arte que fazem parte de sua cultura, e tenta impedir os drow sempre que possível. Os seguidores de Corellon costumam proteger aldeias de incursões dos gnoll, invadir templos malignos para recuperar antigos tomos de conhecimento élfico e destruir fortalezas repletas de clérigos drow vampiros.

Orações: As orações a Corellon são sempre em élfico. Normalmente começam por "Hei-Corellon shar-shelevu", que significa "Corellon, que vossa graça conceda..."

Templos: Nas cidades élficas, o templo dedicado a Corellon Larethian é uma maravilha de alabastro, com minaretas e parapeitos. Em comunidades menores, muitas vezes tem a forma de uma enorme construção sobre uma árvore, a dezenas de metros do solo. A maioria dos templos procura ajudar os elfos viajantes da melhor maneira possível — e outras raças também, se estiverem lutando contra os odiados drow.

Rituais: Os rituais de Corellon são integrados à sociedade élfica, celebrando nascimentos, honrando os fiéis falecidos e abençoando os casamentos. Antes de uma batalha, seus seguidores costumam recitar a Litania das Flechas.

Arauto e Aliados: Corellon utiliza como arautos elfos celestiais clérigos de 20º nível. Todos são arqueiros impecáveis. Seus aliados são eladrin, eladrin ghaele e planetários.

Relíquias: *Arco da lua invernal, cota de malha milenar.*

Ehlonna

Divindade Intermediária (Neutra e Boa)

Ehlonna é descrita no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Florestas, fauna e flora, fertilidade.

Domínios: Animais, Celeridade*, Bem, Plantas, Sol.

Treinamento dos Clérigos: Os discípulos de Ehlonna costumam ser treinados individualmente por clérigos de nível mais elevado, e a floresta é a sala de aula. Até mesmo os mais inexperientes são capazes de identificar uma árvore por suas folhas e um pássaro por seu canto.

Missões: Qualquer coisa que ameace a saúde e o crescimento das florestas é um anátema para os seguidores de Ehlonna. Eles expulsam bandos de goblins escondidos nas matas, apagam incêndios violentos e derrotam corruptores malignos que corrompem as florestas para seus fins escusos.

Orações: Uma típica oração a Ehlonna inicia-se por duas referências a aspectos positivos da floresta. Por exemplo, uma oração vespertina poderia começar com "Folhas douradas/E árvores imponentes/Concedam-nos abrigo esta noite".

Templos: Praticamente todos os templos de Ehlonna são cabanas camufladas no interior das florestas. São bons lugares para encontrar curas e rangers capazes de encontrar os malfeitores na floresta ou de guiar os visitantes pela mata em segurança.

Rituais: As cerimônias dedicadas a Ehlonna ocorrem nas florestas sempre que possível. A maioria tem relação com vários aspectos da fertilidade, e as crianças são parte importante de muitas delas.

Arauto e Aliados: O arauto de Ehlonna é um anjo planetário cavalgando um unicórnio celestial. Seus aliados são arcontes guardiões, guardinais leonais e planetários.

Relíquias: *Bolsa de sementes de Ehlonna, flecha raptora.*

Erythnul

Divindade Intermediária (Caótico e Mau)

Erythnul é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Massacre, pânico.

Domínios: Caos, Mal, Insanidade*, Enganação, Guerra.

Treinamento dos Clérigos: A maior parte do treinamento dos clérigos de Erythnul realiza-se em grandes templos (onde testemunham incontáveis sacrifícios de seres vivos) ou no exército (onde conhecerão os horrores da guerra). Um clérigo de nível elevado supervisiona um determinado número de noviços, tentando amedrontá-los para que renunciem ao caminho escolhido. Os que não hesitarem após vários testes tornam-se os novos clérigos de Erythnul.

Missões: Qualquer coisa que provoque massacres ou histeria coletiva agrada Erythnul, e por isso seus seguidores podem liquidar os moribundos num campo de batalha, assegurar que uma trégua delicada seja quebrada, ou simplesmente pilhar a região, matando ou mutilando todos em seu caminho.

Orações: Erythnul prefere cânticos simples, com rimas — e quanto mais grosseiro o tema, melhor. "Primeiro matar e depois esquartejar/Sangue e ossos, restarão os destroços!"

Templos: Erythnul rapidamente ergue altares enormes nos campos de batalha, onde seus seguidores promovem massacres em nome de seu deus. Se a maré do combate os levar para outro lugar, eles abandonam esses altares, deixando o local *conspurado*, *profanado* e perfeito para se tornar o covil de outras criaturas malignas.

Rituais: Por motivos óbvios, os rituais de Erythnul costumam envolver sacrifícios. Os soldados capturados em batalha normalmente são sacrificados ao alvorecer, antes do início do

combate, numa cerimônia chamada "Uivo Sangrento", que inspira os devotos de Erythnul a cometer atrocidades ainda maiores.

Arauto e Aliados: O arauto preferido de Erythnul é um balor. Seus aliados são uivantes, demônios glabrezu e demônios nalfeshnee.

Relíquias: *Capuz do executor*, *maça-estrela múltipla*.

Fharlanghn

Divindade Intermediária (Neutro)

Fharlanghn é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Estradas, viagem, distâncias.

Domínios: Celeridade*, Sorte, Proteção, Viagem, Clima*.

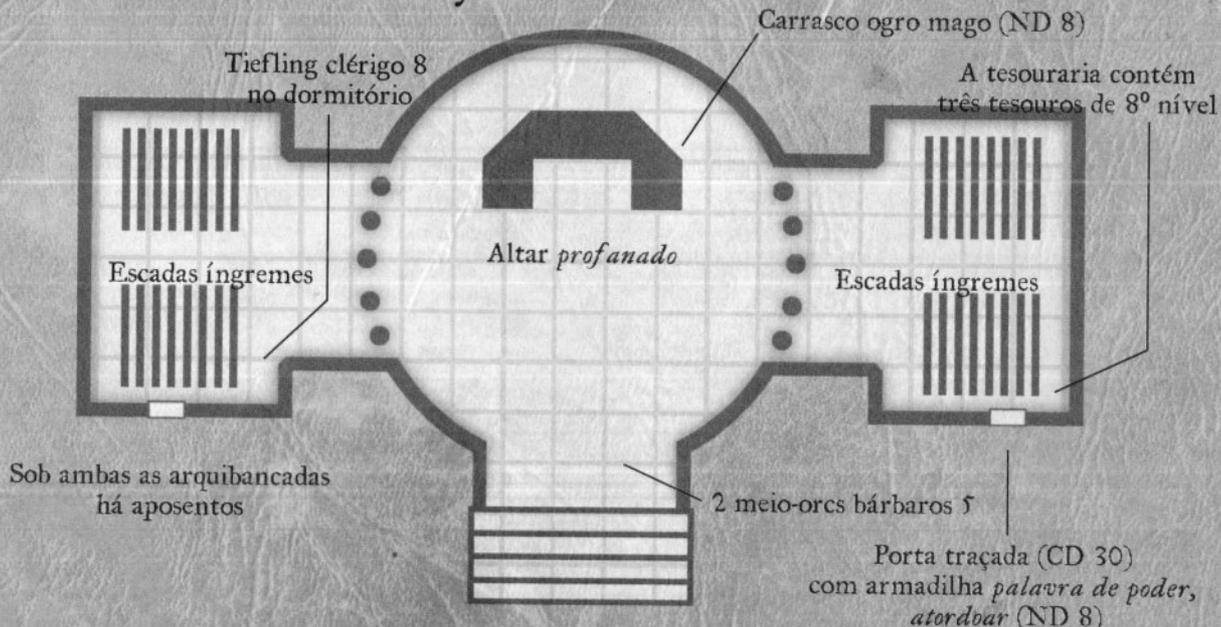
Treinamento dos Clérigos: "A estrada é a melhor professora", dizem os devotos de Fharlanghn. Um clérigo de nível elevado leva cerca de meia dúzia de recrutas numa longa viagem, onde prestarão auxílio a outros viajantes, conhecerão o mundo e sofrerão diversos infortúnios. A única forma de reprovar nesse treinamento é perguntar quando a viagem acaba — os verdadeiros fiéis de Fharlanghn sabem que ela numa termina.

Missões: Qualquer missão envolvendo longas viagens também pode interessar a Fharlanghn. Seus seguidores costumam guardar caravanas, explorar ilhas misteriosas e cuidar da manutenção de diversos portais entre os mundos.

Orações: Fharlanghn ensina através de anedotas curtas, muitas das quais envolvem um velho sábio viajando com um jovem tolo. Existem mais de cem contos sobre o par tentando cruzar um rio, por exemplo.

Templos: Fharlanghn não possui muitos templos grandes, mas são comuns santuários à beira da estrada dedicados a ele.

Altar Sacrificial de Erythnul



Um quadrado equivale a 1,5 m

Nos principais entroncamentos e cidades portuárias, os santuários de Fharlanghn fornecem cavalos velozes e barcos resistentes.

Rituais: Como seus seguidores costumam estar sempre de passagem, os rituais de Fharlanghn costumam ser curtos e diretos. Muitos de seus devotos deixam as cerimônias de casamentos e funerais a cargo de divindades aliadas.

Arauto e Aliados: Fharlanghn utiliza eladrin ghaele de 17 DV como arautos. Seus aliados são elementais (de qualquer tipo) Médios, elementais (de qualquer tipo) Grandes e gaviões-setas.

Relíquias: Botas da viagem interminável, *sabre da direção infalível*.

Garl Glittergold

Divindade Maior (Neutro e Bom)

Garl Glittergold é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Gnomos, humor, lapidação.

Domínios: Comunidade*, Criação*, Bem, Proteção, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: A maioria dos rituais de Garl Glittergold envolve toda a comunidade, por isso seus clérigos têm muitas oportunidades para recrutar os indivíduos que demonstram uma combinação especial de senso de dever com seus pares e humor travesso. Um clérigo mais velho normalmente instrui três ou quatro estudantes através do exemplo, explicando os mandamentos de Garl Glittergold enquanto atende às necessidades dos gnomos sob seus cuidados.

Missões: Os seguidores de Garl Glittergold são encarregados de zelar pelo bem-estar das comunidades de gnomos, escavar gemas em minas profundas e enfrentar os goblinóides, inimigos dessa raça. As missões típicas incluem confrontar uma tribo de saqueadores kobolds, pregar uma peça sem más intenções num arrogante soberano humano ou procurar a Mina de Jóias Ébanoscuro, há muito perdida, no Plano Elemental da Terra.

Orações: Muitas das orações a Garl Glittergold são executadas num padrão de perguntas e respostas, em que um líder propõe uma charada que todos devem responder em uníssono. "Glittergold pergunta: Onde está a felicidade?/ Procurar tesouros e defender o lar."

Templos: Os templos de Garl Glittergold são santuários e capelas discretas, muitas vezes escondidos por magia. Muitos são subterrâneos. O clero costuma tentar ajudar os viajantes gnomos da melhor forma possível.

Rituais: As cerimônias dedicadas a Garl Glittergold são acontecimentos espalhafatosos, repletos de ilusões e mistérios, que costumam atrair os curiosos gnomos numa onda de quilômetros. A maioria exalta as virtudes raciais da inteligência e da habilidade manual — são comuns bençãos para uma obra-prima, uma nova mina de pedras preciosas ou para os melhores estudantes de um colégio.

Arauto e Aliados: Os arautos de Garl Glittergold são gnomos celestiais bardos de 20º nível. Seus aliados são eladrin bralani, guardiniais leonais e xorn anciões.

Relíquias: *Gema das profundezas cintilantes, martelo com gancho da lareira*.

Gruumsh

Divindade Maior (Caótico e Mal)

Gruumsh é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Orcs, guerra, território.

Domínios: Caos, Dominação*, Mal, Força, Guerra.

Treinamento dos Clérigos: A maioria dos bandos de guerra de orcs é ligada a um clérigo de Gruumsh, que ocasionalmente "adota" um soldado, transmitindo os ensinamentos de seu deus enquanto o exército está em marcha. Em algum ponto, geralmente durante uma grande batalha, o soldado-estudante completa seu treinamento conjurando sua primeira magia.

Missões: Os seguidores de Gruumsh acreditam que seu dever é direcionar e organizar a inclinação natural dos orcs para a guerra. Eles caçam os elfos em suas florestas, encorajam os chefes tribais a saquear as cidades dos humanos, e agem como emissários para as tribos de goblinóides que muitas vezes se unem às suas grandes hordas.

Orações: Todas as orações a Gruumsh conhecidas começam com "Kharg-Hark", a palavra para "vingança" no idioma dos orcs, mesmo que a prece nada tenha a ver com isso.

Templos: Os templos dedicados a Gruumsh são essencialmente acampamentos militares com a mesma quantidade de bárbaros, guerreiros e clérigos. Os maiores possuem arenas de gladiadores onde as apostas são comuns e os melhores lutadores podem conseguir grandes recompensas.

Rituais: O ritual mais famoso do culto a Gruumsh é o Ritual dos Mastros. Após uma batalha, os orcs delimitam seus novos territórios enterrando lanças longas no solo, com as pontas para cima. No topo de cada uma é colocada a cabeça de um inimigo morto.

Arauto e Aliados: Gruumsh envia bárbaros orcs abissais de 20º nível ao Plano Material como seus arautos. Os aliados são salamandras irmãs das chamas, demônios hezrou e demônios marilith.

Relíquias: *Escudo da mão amputada, lança da retribuição*.

Heironeous

Divindade Intermediária (Leal e Bom)

Heironeous é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Coragem, cavalaria, guerra, ousadia.

Domínios: Glória*, Bem, Inquisição*, Ordem, Guerra.

Treinamento dos Clérigos: A maioria dos clérigos de Heironeous começa seu treinamento como pajem de um clérigo ou paladino da divindade, absorvendo o código da cavalaria ao testemunhar sua aplicação. Os pajens que demonstram potencial tornam-se escudeiros, e mais tarde são ordenados clérigos.

Missões: As missões tradicionais dos cavaleiros são atividades cotidianas dos seguidores de Heironeous. Eles realizam justas contra misteriosos Cavaleiros Negros, resgatam princesas de dragões e lideram a vanguarda dos luminosos exércitos do bem.

Orações: A maioria dos ensinamentos de Heironeous é compilada numa série de analectos numerados, que seus devotos adoram citar. "O 34º Analecto afirma: 'Não pereça facilmente; sempre procure uma morte valorosa'".

Templos: Um típico templo consagrado a Heironeous parece um castelo fortificado. A maioria possui um grande pátio gramado onde podem ser organizadas justas entre cavaleiros e formações militares. Os templos fornecem cura e outros tipos de conjuração para aqueles que combatem as forças do mal.

Rituais: Os seguidores de Heironeous estão sempre prontos a reconhecer a bravura, o cavalheirismo e outras virtudes marciais numa cerimônia que culmina com a concessão de uma medalha ou outra honraria, que o clero concede a um guerreiro — às vezes postumamente.

Arauto e Aliados: O arauto de Heironeous é um solar. Seus aliados são arcontes guardiões, arcontes mensageiros e heróis arcontes guardiões.

Relíquias: *Elmo da pluma púrpura, espada da virtude irrepreensível.*

Hextor

Divindade Intermediária (Leal e Mau)

Hextor é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Tirania, guerra, conflito, forma física.

Domínios: Destruição, Dominação*, Mal, Ordem, Guerra.

Treinamento dos Clérigos: A organização da religião de Hextor segue o estilo militar, portanto "oficiais mais graduados" conduzem os aspirantes a clérigos num treinamento duro e rigoroso. Apenas os indivíduos capazes de sobreviver a meses de abuso tornam-se clérigos de Hextor. Não é surpresa que eles estejam ansiosos por virar o jogo e estabelecer seu domínio sobre outros.

Missões: Os seguidores de Hextor são obcecados em manter os "inferiores" sob seu jugo. Eles se estabelecem como religião oficial onde conseguirem, se unem às cruzadas de conquistadores despóticos e forçam os senhores locais a se ajoelharem a seus pés.

Orações: Os devotos de Hextor geralmente expressam conceitos sob forma de leis, como por exemplo: "O escravo não deve contradizer o mestre, pois este é o mandamento de Hextor". Eles também costumam exclamar "Ele será obedecido!" com frequência.

Templos: Os seguidores de Hextor erigem seus templos-fortalezas em desfiladeiros nas montanhas, vaus de rios e outros locais de importância estratégica. Normalmente contam com enormes forjas onde fabricam armas e armaduras para os colaboradores da causa da tirania.

Rituais: A estrutura hierárquica do culto a Hextor presta-se a vários rituais em honra ao relacionamento de dois indivíduos em posições desiguais, como mestre e escravo ou comandante e soldado.

Arauto e Aliados: Hextor envia um Lorde das Profundezas ao Plano Material quando necessita de um arauto. Seus aliados são diabos barbados, diabos farpados e diabos de chifres.

Relíquias: *Corrente da obediência, manoplas do senhor do sangue.*

Kord

Divindade Intermediária (Caótico e Bom)

Kord é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Força, atletismo, coragem.

Domínios: Caos, Competição*, Bem, Sorte, Força.

Treinamento dos Clérigos: Os aspirantes a clérigos de Kord ingressam na igreja de duas formas. A maioria consegue realizar uma proeza de força (geralmente em alguma feira ou competição esportiva local) e atrai a admiração de um clérigo de Kord. Mais raramente, uma criança fica conhecida por sua natureza doentia, mas um clérigo de Kord percebe com que ardor ela deseja ter força. Seja como for, tornar-se um clérigo de Kord envolve um rigoroso treinamento físico, incluindo ginástica (ou calistenia), corrida e a prática de uma grande variedade de esportes.

Missões: Os seguidores de Kord amam quaisquer missões em que possam testar sua força, especialmente se envolverem competições diretas com outros. Tornar-se o campeão numa arena de gladiadores, escalar uma montanha inacessível e matar um dragão grande ancião são feitos que agradam à divindade.

Orações: Kord gosta de cantos rítmicos e palmas, quanto mais alto, melhor. Muitos de seus cânticos possuem sílabas cuja função é apenas manter o ritmo, como em "Ah, rê, ah, rô, Kord Poderoso..."

Templos: Um templo dedicado a Kord normalmente é uma ampla residência a céu aberto. Alguns possuem ginásios, pistas para competições atléticas e arenas para gladiadores, fornecendo treinamento para qualquer tarefa física.

Rituais: Os rituais de Kord são breves, com duração de poucos minutos. São cerimônias alegres, onde todos dançam no final de uma batalha ou na conclusão de algum esforço físico prolongado, como construir um celeiro ou deslocar rochas para formar uma barreira.

Arauto e Aliados: O arauto predileto de Kord é um titã. Seus aliados são eladrin bralani, eladrin ghaele e elementais da terra Enormes.

Relíquias: *Cinturão do campeão, espada dos músculos poderosos.*

Kurtulmak

Divindade Intermediária (Leal e Mau)

Kurtulmak é uma divindade selvagem que ensina os kobolds a se defenderem e a atacar os incautos por quaisquer meios necessários, incluindo as armadilhas que ele tanto aprecia. Ele surge como um kobold particularmente grande, verde e negro, e nutre um ódio especial pelos gnomos.

Aspectos: Kobolds, armadilhas.

Domínios: Mal, Ordem, Sorte, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: Kurtulmak insiste que seus clérigos treinem em regime militar, aprendendo doutrinas para armar emboscadas, construir defesas e defender o povo kobold. O teste final de um aspirante a clérigo é sobreviver à travessia de um corredor repleto de armadilhas mortais.

Missões: Qualquer coisa que amplie a posição mundana dos kobolds é uma oferenda a Kurtulmak. Fazer desabar um conjunto de tocas de gnomos, convencer um dragão a morar entre uma tribo de kobolds e construir um complexo de alojamentos para kobolds repleto de armadilhas são missões comuns.

Orações: Muitas das preces endereçadas a Kurtulmak fazem referência a dragões e répteis, como por exemplo: "Ó, Guardiã, rastejo perante vossa Majestade escamosa."

Templos: Os templos dedicados a Kurtulmak são edifícios claustrofóbicos repletos de armadilhas, mas muitas vezes contam com toda a riqueza acumulada de uma comunidade de kobolds em seu tesouro.

Rituais: Kurtulmak abençoa nascimentos e mortes honrosas, mas suas cerimônias quase sempre envolvem uma armadilha real ou simulada. Os jovens kobolds, por exemplo, confrontam a Bênção do Fosso como rito de passagem.

Arauto e Aliados: Kurtulmak utiliza uma erinyes de 18 DV e características reptilianas como arauto. Seus aliados são diabos barbados, erinyes e diabos do gelo.

Relíquias: Fosso expansível, espeto para gnomos.

Lolth

Divindade Intermediária (Caótica e Má)

Lolth, a Rainha dos Fossos de Teias Demoníacas, foi a primeira a espalhar o mal entre os elfos, separando os drow do restante da raça milênios atrás.

Hoje ela se concentra em usar os drow para conquistar os vastos reinos nas cavernas abaixo da superfície da terra. Ela adora testar seus servidores voltando uns contra os outros, de forma que os mais fortes possam eliminar os mais fracos. Ela surge como uma drow alta e bela, ou como uma enorme aranha negra com a cabeça de uma drow.

Aspectos: Drow, aranhas, escuridão.

Domínios: Caos, Destruição, Mal, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: Mais do que qualquer outra divindade, Lolth se delicia em testar perpetuamente seu clero, exclusivamente do sexo feminino, voltando-as umas contra as outras. Cada clériga de Lolth sabe que o caminho para a ascensão está em apunhalar seus superiores pelas costas, e todas também estão cientes de que suas subordinadas estão planejando fazer o mesmo consigo.

Missões: Lolth atribuiu aos seus devotos a tarefa de conquistar a enorme vastidão das cavernas subterrâneas — e de matar os elfos da superfície, naturalmente. As missões típicas incluem atacar uma comunidade drow rival, saquear um covil de devoradores de mentes em busca de magia e construir um artefato que transforma os elfos da superfície em aranhas.



Kurtulmak

Orações: As orações a Lolth, sempre proferidas em élfico, frequentemente incluem a frase "Elliya Lolthu", que significa "Teste-me, Lolth".

Templos: Os templos dedicados a Lolth geralmente dominam (em todas as acepções da palavra) as comunidades ao seu redor. Eles são extraordinariamente bem defendidos por fiéis astutos e habilidosos, mas também servem como repositórios de conhecimento profano e magias poderosas.

Rituais: Lolth utiliza vários rituais competitivos para identificar seguidoras particularmente competentes. As que obtêm sucesso nesses ritos — que envolvem competições de conjuração ou combates sangrentos — conseguem acesso a magias mais poderosas. As que fracassam são expulsas, mortas ou transformadas em um drider.

Arauto e Aliados: O arauto mais comum de Lolth é um bebilith com 18 DV. Seus aliados são demônios súcubos, demônios bebilith e demônios marilith.

Relíquias: Robe de seda ébano, bastão do recluso.

Moradin

Divindade Maior (Leal e Bom)

Moradin é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Anões, forjaria, engenharia.

Domínios: Criação*, Terra, Bem, Ordem, Proteção.

Treinamento dos Clérigos: Muitos dos clérigos de Moradin têm pais e avós que também serviram ao Forjador da Alma, por isso são treinados para seguir essa vocação desde a infância por seu pai ou sua mãe.

Missões: A defesa da civilização dos anões — e das tradições que são seu alicerce — é a maior preocupação dos clérigos de Moradin. Eles protegem novas minas contra goblinóides invasores, localizam os descendentes de uma linhagem perdida de reis-guerreiros e viajam ao Plano Elemental do Fogo para acender uma forja onde será criado um novo artefato.

Orações: As orações a Moradin são repletas de referência a metais e ao trabalho nas forjas. Uma das preces por intercessão mais comuns começa com "Vós separais de mim a escória, mas o ferro permanece".

Templos: No centro de todo templo dedicado a Moradin há uma enorme forja, onde são feitas as armas e armaduras para a defesa dos anões. Os melhores armeiros do mundo provavelmente trabalham nos templos de Moradin.

Rituais: Genealogia e hereditariedade são aspectos importantes dos ritos de Moradin. Um funeral para um de seus fiéis é um espetáculo grandioso e solene, com cânticos que descrevem a linhagem do falecido por centenas de gerações.

Arauto e Aliados: Um anão celestial guerreiro de 20º nível (ou guerreiro 10/anão protetor 10) é o arauto de Moradin. Seus aliados são arcontes guardiões, arcontes mensageiros e planetários.

Relíquias: *Machado da virtude ancestral*, *escudo dos resolutos*.



Ilustração de W. Reynolds

Nerull

Divindade Maior (Neutro e Mau)

Nerull é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Morte, assassinato, submundo.

Domínios: Morte, Mal, Peste*, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: Existem pessoas obcecadas com a morte, mesmo quando ainda crianças, e esses são os recrutados em potencial para o clero de Nerull. Todos devem sobreviver ao rito final de iniciação: ser enterrado vivo.

Missões: Os seguidores de Nerull profanam túmulos antigos à procura de conhecimentos perdidos, estabelecem cultos para fornecer vítimas voluntárias para o apetite de vampiros e erguem exércitos de mortos-vivos para aterrorizar o mundo dos vivos.

Orações: Boa parte da liturgia de Nerull conjuga os verbos no pretérito, mesmo quando se refere a acontecimentos que ainda não se passaram. Por exemplo, um clérigo poderia implorar "Vós me concedestes o domínio supremo sobre os mortos..."

Templos: Os templos a Nerull costumam ser lugares secretos, escondidos sob a superfície e repletos de mortos-vivos. Para os aventureiros inescrupulosos, que conseguem suportar o ódio de Nerull pelos seres vivos, são bons lugares para conseguir *reviver os mortos* sem muitas perguntas.

Rituais: Nerull não tem nenhum interesse em comemorar nada, exceto a morte. O número de ritos funerários diferentes, de acordo com quem morreu e porque, é impressionante.

Arauto e Aliados: Nerull utiliza um andarilho noturno como seu arauto no Plano Material. Seus aliados são mastins das sombras, salamandras comuns e pesadelos cauchemar.

Relíquias: Incensário do último suspiro, *tabardo do desincorporado*.

Obad-Hai

Divindade Intermediária (Neutro)

Obad-Hai é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Natureza, liberdade, caça, feras.

Domínios: Ar, Animais, Terra, Fogo, Plantas, Água, Clima*

Treinamento dos Clérigos: Os seguidores de Obad-Hai aprendem a se tornar unos com o Oboé através do isolamento, rodeados pelos descampados. Um novo clérigo só recebe orientação de um superior no início e no final do seu treinamento. No restante do tempo, ele deve sobreviver dos recursos da terra e desenvolver uma conexão instintiva com a vontade de seu deus. Não é surpreendente que Obad-Hai disponha de mais druidas do que clérigos entre seus seguidores.

Missões: Qualquer coisa que aconteça num lugar despovoado é do interesse dos seguidores de Obad-Hai. Missões para proteger uma floresta da ação de lenhadores, para limpar a corrupção que se abriga no cerne de um pântano ou para impedir que uma mina dos anões provoque uma erupção vulcânica são favorecidas pelo Oboé.

Orações: As orações e salmos a Obad-Hai geralmente começam com uma referência a nascimento ou crescimento e terminam mencionando morte ou extinção. Uma prece por orientação comum inicia-se com "Oboé, minha sede por

conhecimento cresce/Emprestai-me vossa sabedoria para extinguir minhas dúvidas".

Templos: Os santuários de Obad-Hai ficam em bosques de carvalhos no âmago de áreas despovoadas. Esses templos são defendidos por dezenas de animais e outros habitantes das matas, muitos que apenas observam os visitantes à distância.

Rituais: Os ritos de Obad-Hai são exclusivamente sazonais e ligados a eventos do mundo real: por exemplo, o primeiro passaro a cantar na primavera ou o primeiro floco de neve do inverno.

Arauto e Aliados: Um centauro clérigo de 20º nível é o arauto de Obad-Hai. Seus aliados são elementais (de qualquer tipo) Médios, Grandes e Enormes.

Relíquias: *Armadura das folhas mortas, cajado do carvalho inflexível*.

Olidammara

Divindade Intermediária (Caótico e Neutro)

Olidammara é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Ladinos, música, farra, truques.

Domínios: Celeridade*, Caos, Sorte, Mente*, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: Para um leigo, parece muito fácil tornar-se um clérigo de Olidammara — nada além de uma sucessão de celebrações e fugas. Mas os aspirantes a clérigos são sempre observados de perto, mesmo em seus momentos de menor sobriedade, por seguidores do Ladino Sorridente à procura da combinação certa de alegria, impetuosidade e humor.

Missões: Roubar dos ricos e causar embaraço aos poderosos são o mais embriagador dos vinhos. Os seguidores de Olidammara podem se envolver em intrigas no baile de máscaras do Duque, roubar oferendas ao templo de uma divindade rival ou resgatar um ladrão de fama internacional de uma prisão no plano de Pandemônio.

Orações: É mais freqüente que as preces a Olidammara sejam cantadas do que entoadas, e quase sempre em rimas. Existem poucas liturgias estabelecidas, pois os devotos devem improvisar poemas ao seu deus.

Templos: É comum que existam santuários simples dedicados a Olidammara nas salas de concerto e nos edifícios públicos. No entanto, os templos mais importantes são secretos (geralmente no sistema de esgoto da cidade), pois também servem como esconderijo para ladrões. Todos que conhecem a localização de um templo de Olidammara podem comprar ou vender qualquer tipo de mercadoria roubada ou ilegal em seu interior.

Rituais: Os rituais a Olidammara variam dos mais simples (como a Cerimônia da Rolha, executada quando se abre uma garrafa de um vinho de grande qualidade) aos mais elaborados (a Farsa da Lua Nova, uma comédia em três atos interpretada pelos devotos da divindade para outros fiéis). A maioria envolve álcool, música e boas risadas.

Arauto e Aliados: Um slaadi da morte de 24 DV é o arauto de Olidammara, embora ele raramente assuma sua verdadeira forma. Seus aliados são gênios janni, slaad cinzentos e slaad da morte.

Relíquias: *Flauta do delírio amoroso, sabre das medidas desesperadas*.

Pelor

Divindade Maior (Neutro e Bom)

Pelor é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Sol, luz, cura.

Domínios: Glória*, Bem, Cura, Força, Sol.

Treinamento dos Clérigos: Como os clérigos de Pelor passam boa parte de seu tempo cuidando dos doentes, abençoando os campos e promovendo as necessidades espirituais básicas de suas comunidades, atraem um grande número de jovens honestos e de boa índole que desejam transformar o mundo em um lugar melhor. Embora não seja exageradamente severo, o treinamento entre os seguidores de Pelor é rigoroso a ponto de fazer com que muitos aspirantes bem-intencionados acabem voltando às suas fazendas e estabelecimentos comerciais.

Missões: Mais que os devotos de qualquer outra religião, os seguidores de Pelor frequentemente confrontam mortos-vivos. Eles também procuram curar sempre que possível — seja física ou espiritualmente. Missões para dissolver uma cabala de necromantes, estabelecer um acordo de paz entre exércitos rivais ou destruir uma antiga rainha-lich em definitivo são bons exemplos de missões para a glória de Pelor.

Orações: As orações a Pelor costumam tomar a forma de afirmações em primeira pessoa, como "Serei misericordioso, assim como o Sol da Misericórdia brilha sobre mim".

Templos: Os templos dedicados a Pelor são estruturas altas, normalmente com grandes janelas de vidro colorido. São uma boa fonte de magias de cura e costumam ser encontrados com facilidade, já que o culto a Pelor é muito difundido nas terras civilizadas.

Rituais: Como seria adequado para um deus-sol, as principais celebrações dedicadas a Pelor ocorrem durante os solstícios e equinócios, e muitos casamentos e ritos de passagem acontecem no princípio de uma nova estação. A Benção dos Campos Banhados pelo Sol é um ritual comumente requisitado pelos fazendeiros.

Arauto e Aliados: Pelor utiliza um solar como arauto. Seus aliados são arcontes guardiões, deusas astrais e planetários.

Relíquias: *Estrela d'alva, fragmento do sol.*

St. Cuthbert

Divindade Intermediária (Leal e Neutro)

St. Cuthbert é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Retribuição, sabedoria, zelo, disciplina.

Domínios: Destruição, Dominação*, Ordem, Proteção, Força.

Treinamento dos Clérigos: St. Cuthbert ensina seus novos clérigos através de mentores especialmente recrutados, dotados de atitudes de instrutores do exército e comportamento severo. Seus acólitos rezam, treinam e combatem dia e noite, até serem capazes de recitar de cor livros inteiros das escrituras de St. Cuthbert.

Missões: Assim como Heironeous, St. Cuthbert estimula seus seguidores a aceitarem missões que promovam os ideais da cavalaria. Porém, grande parte dessas tarefas envolve reparar uma injustiça ou vingar um herói caído. Rastrear os bandidos que surrupiaram os impostos devidos ao visconde, aprisionar o algoz que matou Sir Cirrus, o Bravo, e libertar

uma província conquistada por exércitos demoníacos são cruzadas das quais um seguidor da Maça estaria disposto a participar.

Orações: Os ensinamentos religiosos de St. Cuthbert são transmitidos sob a forma de mandamentos, e todos começam por "Deves" ou "Não Deves". Em geral, os clérigos de St. Cuthbert costumam florear seus discursos com expressões arcaicas como "vós" e "vosso".

Templos: Os arquitetos dos templos de St. Cuthbert preferem edifícios sólidos e imponentes. Muitos ostentam citações em relevo, como "O Caos e o Mal prevalecem onde as pessoas de bem não tomam atitudes" ou "A Teimosia causa ferimentos nas cabeças dos infiéis". O clero oferece magias de cura e proteção, mas se asseguram de que os indivíduos que auxiliam são dignos do favor de St. Cuthbert.

Rituais: Todas as cerimônias dedicadas a St. Cuthbert incluem um sermão rápido, mas entusiasmado, proferido por um dos membros do clero, que exorta a audiência a abandonar o comportamento caótico e seguir com mais fidelidade as leis da divindade.

Arauto e Aliados: Um herói arconte guardião (descrito no verbete Arconte do *Livro dos Monstros*) é o arauto de St. Cuthbert. Seus aliados são arcontes guardiões, paladinos meio-celestiais e planetários.

Relíquias: *Maça que Nunca Esquece, tabardo da grande cruzada.*

Tiamat

Divindade Menor (Leal e Má)

Também conhecida como o Dragão Cromático, Tiamat é um dragão enorme com cinco cabeças: negra, azul, verde, vermelha e branca. Ela incita seus seguidores — na sua maioria outros dragões, mas também alguns cultos humanóides — a conquistar tudo o que puderem, amealhando os espólios de guerra em enormes tesouros. Nenhuma crueldade ofusca seu desejo por poder e vitória em combate.

Aspectos: Dragões maus, conquista.

Domínios: Destruição, Mal, Ordem, Enganação.

Treinamento dos Clérigos: O Dragão Cromático possui uma mística sombria, que atrai cultos humanóides à sua adoração. Às vezes, ela envia um ou dois dragões para ensinar a trilha da conquista voraz a seus novos clérigos. Os aspirantes esforçam-se ao máximo para agradar seus instrutores, pois os estudantes reprovados são devorados pelos professores.

Missões: Tiamat preocupa-se com tesouros, crueldade e conquista — mas não se importa muito com a manutenção posterior dos territórios conquistados. Seus seguidores formam cabalas que secretamente governam cidades, atacam os tesouros de dragões metálicos, participam de enormes guerras para conquistar uma parte das planícies, e enviam a riqueza que saqueiam para sua divindade.

Orações: As orações a Tiamat são sempre proferidas na primeira pessoa do plural, mesmo que o devoto esteja só. Elas também costumam ser bastante aviltantes. Um início comum é "Dragão Cromático, conquistaí nossa fraqueza...".

Templos: Os templos prediletos de Tiamat são enormes cavernas sombrias, repletas de tesouros e sacrifícios. Elas atraem saqueadores de templos como moscas quando são descobertas, mas normalmente são guardadas por dragões.

Rituais: Os sacrifícios são elementos comuns aos poucos rituais em honra a Tiamat, que quase sempre abençoam algum novo plano de conquista. Os dragões que a seguem geralmente consomem as vítimas dos sacrifícios.

Arauto e Aliados: Tiamat costuma enviar um grupo de dragões cromáticos adultos (um de cada tipo) para atuarem coletivamente como seu arauto. Seus aliados incluem demônios súcubos, demônios glabrezu e basiliscos abissais maiores.

Relíquias: *Bastão cromático, capa de escamas de dragão.*

Vecna

Divindade Menor (Neutro e Mau)

Vecna é descrito no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Segredos, intriga.

Domínios: Mal, Conhecimento, Insanidade*, Magia.

Treinamento dos Clérigos: Os novos clérigos de Vecna são preparados com tanto cuidado que muitas vezes nem sabem para o que estão sendo treinados. Muitos acreditam estar ingressando numa seita obscura de Boccob ou Wee Jas. A verdade só lhes é revelada após provarem que estão dispostos a fazer qualquer coisa em troca de poder e conhecimento.

Missões: Os seguidores de Vecna espionam os príncipes-mercadores de cidades portuárias, chantageiam os sumos-

sacerdotes de outras religiões e encorajam a corrupção entre os conselheiros do rei. Também são comuns as tentativas periódicas de recuperar a *Mão e o Olho de Vecna*.

Orações: Os seguidores de Vecna sempre sussurram suas preces. Muitos clérigos intuitivamente começam suas frases com a expressão "Vos sabeis que...", que também aparece constantemente em seus salmos.

Templos: Quando o segredo é um de seus aspectos, a divindade naturalmente não possuirá templos públicos. Mas os que conhecem a localização secreta dos templos de Vecna descobrem que são boas fontes de magias relacionadas com a morte e (especialmente) adivinhação.

Rituais: Os ritos de Vecna nunca são executados perante devotos de outras crenças, e os seguidores do Mutilado costumam combinar senhas e lugares secretos para as cerimônias especialmente importantes.

Arauto e Aliados: Vecna utiliza um lich mago de 15º nível como seu arauto — mas dificilmente para coisas realmente importantes. Após a traição de seu braço-direito, Kas, Vecna nunca permite que seus aliados adquiram poder suficiente para se tornarem seus rivais. Seus aliados são pesadelos, demônios erinyes e salamandras nobres.

Relíquias: *Adaga da negação, tomo da língua arrancada.* Embora não sejam exatamente relíquias, os artefatos conhecidos como a *Mão e o Olho de Vecna* (descritos no *Livro do Mestre*) têm importância crucial para seus seguidores.

Ilustração de R. Sardinha



Tiamat

Wee Jas

Divindade Intermediária (Leal e Neutra)

Wee Jas é descrita no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Morte, magia, vaidade.

Domínios: Morte, Dominação*, Ordem, Magia, Mente*.

Treinamento dos Clérigos: Wee Jas treina seus clérigos no estilo escolar, com aulas formais e avaliações de dificuldade crescente. Suas academias são parecidas com internatos, onde pequenas infrações das regras de higiene e vestuário são punidas com um sistema de deméritos.

Missões: Os seguidores de Wee Jas são fascinados pela magia, especialmente pelas que são capazes de romper as fronteiras entre a vida e a morte. Reconstruir um túmulo saqueado, ressuscitar um antigo sábio ou desbravar o Limbo para obter informações sobre um mago há muito falecido são o tipo de missões que a Deusa Vermelha apóia.

Orações: Ao contrário das demais divindades, o culto a Wee Jas venera uma série de "ancestrais honrados" já falecidos. Os devotos raramente mencionam a vontade de Wee Jas, mas atribuem suas ordens a ancestrais como "Yag, o Viajante de Muitos Olhos disse..." ou "Conceda-me a calma da Rainha Ochtho XIV...".

Templos: Os templos de Wee Jas são cobertos por decorações fúnebres, e muitos possuem capelas e catacumbas onde

estão enterrados conjuradores poderosos — às vezes com seus grimórios, cajados ou outros itens mágicos. O clero de Wee Jas conjura magias para qualquer um que não seja um opositor declarado da tendência ou dos interesses de sua deusa, mas costumam exigir serviços ou informações além de uma doação à sua igreja.

Rituais: Os funerais são obviamente ritos importantes para os seguidores de Wee Jas. Além disso, muitos de seus devotos executam mensalmente o Ritual do Conhecimento Acumulado, onde membros do clero ou governantes leigos lêem antigos tomos embolorados sobre magia, história antiga ou outros temas esotéricos em voz alta.

Arauto e Aliados: Um githzerai feiticeiro de 18º nível é o arauto mais comum de Wee Jas. Seus aliados são formian capazes, formian marechais e diabos de chifres.

Relíquias: *Lâmina rubi, pergaminhos de origem incerta.*

Yondalla

Divindade Maior (Leal e Boa)

Yondalla é descrita no Capítulo 6 do *Livro do Jogador*.

Aspectos: Halflings, exploradores.

Domínios: Comunidade*, Criação*, Bem, Ordem, Proteção.

ALIADOS PLANARES

Cada uma das três magias *aliado extra-planar* especifica que a criatura invocada é escolhida pela divindade. As descrições das divindades básicas nesse capítulo descrevem quais as criaturas que cada uma costuma enviar. Mas quais monstros seriam boas escolhas para outras divindades? Consulte a tabela abaixo para obter algumas opções de acordo com o deus:

Monstro	Tendência	DV
Aliado Extra-Planar Menor		
Arconte guardião	LB	6
Eladrin bralani	CB	6
Demônio, súcubo	CM	6
Uivador	CM	6
Salamandra irmão das chamas	M (qualquer)	4
Mastim das sombras	NM	4
Pesadelo	NM	6
Achaierai	LM	6
Barghest	LM	6
Cão infernal	LM	4
Diabo barbado	LM	6
Xill	LM	5
Formian capataz	LN	6
Elemental (qualquer) Médio	N	4
Gênio, janni	N	6
Rast	N	4
Aliado Extra-Planar		
Anjo, deva astral	LB	12
Arconte mensageiro	LB	12
Couatl	LB	9
Paladino meio-celestial	NB	9
Guardinal, leonal	CB	12
Eladrin ghaele	CN	10

Monstro	Tendência	DV
Slaad verde	CN	9
Demônio bebilith	CM	12
Demônio glabrezu	CM	12
Demônio hezrou	CM	10
Slaad cinzento	CM	10
Demônio vrock	M (qualquer)	10
Barghest maior	LM	9
Cão infernal, cão de guerra nessian	LM	12
Diabo dos ossos	LM	10
Diabo farpado	LM	12
Diabo, erinyes	LM	9
Gênio, efreeti	LM	10
Salamandra comum	LM	9
Formian marechal	LN	12
Caçador invisível	N	8
Elemental (qualquer) Grande	N	8

Aliado Extra-Planar Maior

Anjo, planetário	B (qualquer)	14
Arconte guardião, herói	LB	17
Slaad da morte	CN	15
Basilisco abissal maior	CM	18
Demônio, marilith	CM	16
Demônio, nalfeshnee	CM	14
Salamandra nobre	E (qualquer)	15
Pesadelo, cauchemar	NM	15
Diabo de chifres	LM	15
Diabo do gelo	LM	14
Diabo, lorde das profundezas	LM	18
Gavião-seta ancião	N	15
Elemental (qualquer) Enorme	N	16
Tojanida anciã	N	15
Xorn ancião	N	15

Treinamento dos Clérigos: Os clérigos de Yondalla treinam novos seguidores emprestando uma carroça de uma caravana de halfling, e depois "emprestando" os aspirantes a clérigo de suas famílias por um mês ou dois. O clérigo e seus discípulos perambulam pelas estradas menos freqüentadas, procurando coisas que nenhum dos peregrinos — tanto o professor quanto os alunos — tenham visto antes.

Missões: A segurança dos halfling é a principal preocupação de Yondalla, mas ela também sempre procura descobrir novos territórios para serem visitados pelas caravanas do seu povo. Seus seguidores agem como guardas e guias para caravanas e empreendimentos mercantis, capturam os bandidos que atacam as estradas e lideram expedições para terras inexploradas.

Orações: As preces a Yondalla são modelos de eufemismo. Um pedido de cura poderia começar com "Estou gozando de ótima saúde, todavia..." e a solicitação de uma intervenção seria "Estou enfrentando um pequeno inconveniente..."

Templos: Os templos dedicados a Yondalla são locais de reunião para a população halfling, que costuma ser seminômade. São armazéns para alimentos, armas e tudo o mais que seja necessário para equipar uma caravana para uma longa viagem. Eles ajudam todos os halfling necessitados, e seus amigos de outras raças também, se parecerem confiáveis.

Rituais: Os rituais de Yondalla se concentram na família e na comunidade, e os casamentos contam com cerimônias especialmente elaboradas e alegres. Quando uma caravana halfling chega a uma cidade na época da colheita, é bem

provável que os devotos de Yondalla estejam planejando uma celebração chamada Festival dos Primeiros Frutos.

Arauto e Aliados: Yondalla utiliza um arconte mensageiro de 18 DV com a aparência de halfling como arauto. Seus aliados são arcontes guardiões, devas astrais e planetários.

Relíquias: *Cornucópia dos necessitados, Mapa das terras desconhecidas.*

OUTRAS DIVINDADES DE GREYHAWK

Os deuses abaixo, retirados do cenário de campanha de Greyhawk, podem ser usados em conjunto com o panteão básico de D&D, caso o Mestre deseje mais divindades no jogo.

Em geral, essas divindades possuem aspectos que são menores ou menos relevantes para os aventureiros. Por ser o deus da paz, Rao é menos útil do que Pelor, o deus do sol, para a maioria dos jogos de D&D. Em muitas campanhas, essas divindades operam nos bastidores. Mas elas podem ganhar proeminência caso a aventura envolva seus aspectos.

Por exemplo, numa longa viagem marítima, os personagens podem encontrar Procan, uma divindade do mar, que cria uma tempestade mágica capaz de naufragar sua embarcação. Apenas depois que os personagens completarem uma missão no reino de coral dos elfos do mar, Osprem, a deusa dos marinhos, intercederá a seu favor perante Procan para que consigam seguir viagem.

Santuário de Vecna numa Cripta

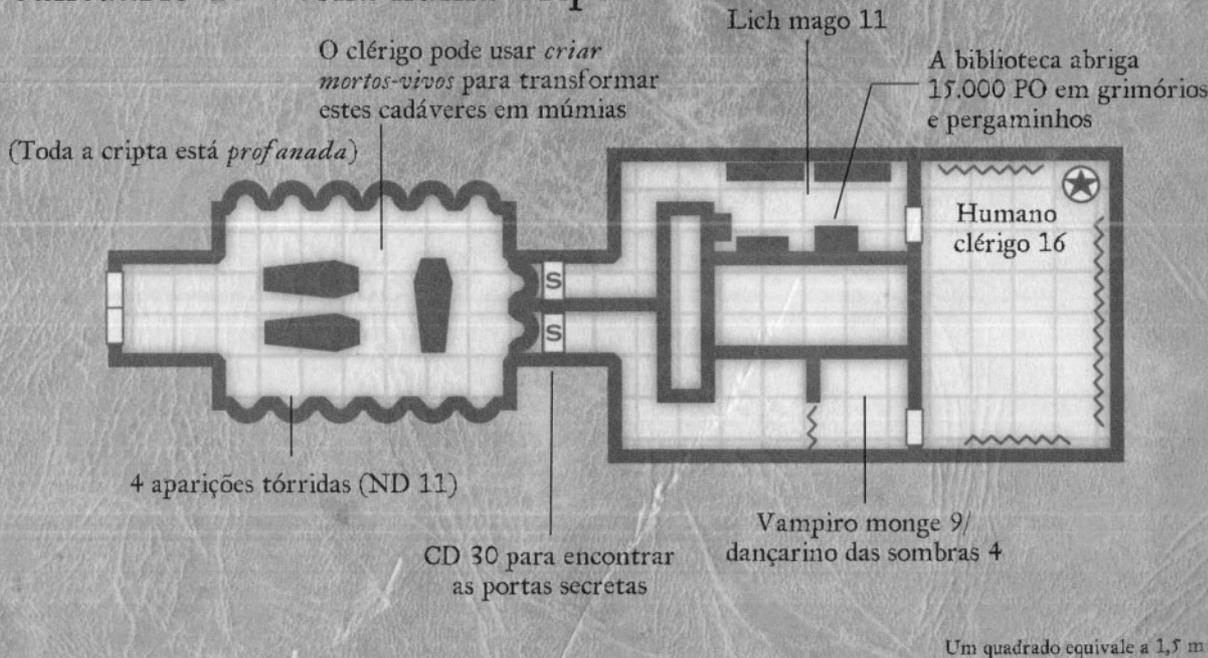


TABELA 5-2: OUTRAS DIVINDADES DE GREYHAWK

Nome	Aspectos	Tend.	Domínios	Arma Predileta	Posto
Beltar	Malícia, cavernas	CM	Caos, Terra, Mal, Guerra	Manopla com cravos	Menor
Bralm	Insetos, diligência	N	Animais, Comunidade*, Ordem, Pacto*, Força	Bordão	Menor
Celestian	Astronomia, peregrinos	N	Conhecimento, Oráculo*, Proteção, Viagem	Lança Curta	Interm.
Cyndor	Tempo, infinito	LN	Ordem, Oráculo*, Proteção, Viagem	Funda	Menor
Delleb	Conhecimento escrito, estudo	LB	Bem, Conhecimento, Ordem, Magia	Dardo	Menor
Geshtai	Rios, lagos	N	Plantas, Viagem, Água, Clima*	Lança	Menor
Incábulos	Pragas, fome, desastres	NM	Morte, Destruição, Mal, Peste*	Bordão	Maior
Istus	Destino, futuro	N	Caos, Conhecimento, Ordem, Sorte, Oráculo*	Adaga	Maior
Iuz	Trapaça	CM	Caos, Mal, Enganação	Espada Larga	Semi
Joramy	Vulcões, ira	N	Competição*, Destruição, Fogo, Guerra	Bordão	Menor
Lirr	Poesia, arte	CB	Caos, Bem, Conhecimento, Magia, Viagem	Sabre	Menor
Llerg	Feras	CN	Animais, Caos, Competição*, Força	Machado de Batalha	Menor
Mouqol	Comércio, negociação	N	Conhecimento, Pacto*, Viagem, Enganação	Besta Leve	Menor
Osprem	Embarcações, viagens marítimas	LN	Ordem, Proteção, Viagem, Água	Tridente	Menor
Pholtus	Luz, ordem, firmeza	LB	Bem, Inquisição*, Conhecimento, Ordem, Sol	Bordão	Interm.
Procan	Oceanos, clima marinho	CN	Animais, Caos, Viagem, Água, Clima*	Tridente	Interm.
Pyremius	Veneno, assassinos, fogo	NM	Destruição, Mal, Fogo	Espada Longa	Menor
Rao	Paz, serenidade	LB	Comunidade*, Bem, Conhecimento, Sorte, Purificação*	Maça Leve	Maior
Telchur	Inverno, frio	CN	Ar, Caos, Frio*, Força	Lança	Menor
Tharizdun	Insanidade, entropia	NM	Caos, Destruição, Mal, Energia*, Insanidade*	Adaga	Interm.
Trithereon	Individualidade, liberdade	CB	Caos, Conhecimento, Libertação*, Invocação*	Lança	Menor
Wastri	Intolerância, anfíbios	LN	Animais, Ordem, Purificação*, Guerra	Glaive	Semi
Xan Yae	Sombras, furtividade	N	Celeridade*, Conhecimento, Enganação, Guerra	Falcione	Menor
Zuoken	Monges, poderes mentais	N	Celeridade*, Conhecimento, Força, Guerra	Nunchaku	Semi

* Novos Domínios descritos no Capítulo 7 deste livro.

Beltar

Divindade Menor (Caótica e Má)

Outrora a deusa das minas, Beltar foi suplantada por outras divindades, incluindo Moradin e Garl Glittergold. Ela anseia por vingança, e odeia praticamente tudo o que não lhe presta culto. Seu aspecto é de uma velha bruxa decrépita. Seus seguidores — na maioria bárbaros que habitam vastas cavernas subterrâneas — são saqueadores e exploradores incansáveis, apropriando-se de tudo o que encontram na escuridão.

Aspectos: Malícia, cavernas.

Domínios: Caos, Terra, Mal, Guerra.

Bralm

Divindade Menor (Neutra)

Os clérigos de Bralm incitam todos a assumir seu lugar na sociedade, trabalhando em conjunto como fazem as abelhas — pelo bem de todos. Ela ensina obediência à autoridade legítima, cooperação e trabalho em equipe. Ela costuma ser retratada como uma matriarca louca com asas de inseto.

Aspectos: Insetos, diligência.

Domínios: Animais, Comunidade*, Ordem, Pacto*, Força.

Celestian

Divindade Intermediária (Neutro)

O irmão de Fharlanghn, Celestian, é retratado como um homem de pele negra que viaja nos céus, em vez da terra. A maioria de seus clérigos são astrônomos ou marinheiros, e são particularmente habilidosos com adivinhações.

Aspectos: Astronomia, peregrinos.

Domínios: Conhecimento, Oráculo*, Proteção, Viagem.

Cyndor

Divindade Menor (Leal e Neutro)

Cyndor, retratado como uma estátua humanóide de acabamento rústico, tem três deveres: meditar sobre a natureza do espaço e do tempo, registrar as ações de todas as criaturas em seu *Perpetual Libram* e proteger o próprio tempo daqueles que pretendem dominá-lo ou distorcê-lo. Seus clérigos adotam uma filosofia baseada em causa e efeito. As ações levam a consequências que não podem ser evitadas, apenas retardadas.

Aspectos: Tempo, infinito.

Domínios: Ordem, Oráculo*, Proteção, Viagem.



Delleb

Divindade Menor (Leal e Bom)

Delleb, um velho segurando um livro branco, preocupa-se apenas com a acumulação de conhecimento por escrito. Seus clérigos são capazes de citar livros e mais livros de escrituras, mas as bibliotecas em seus templos abrigam livros sobre todos os assuntos, e não apenas religião.

Aspectos: Conhecimento escrito, estudo.

Portfólio: Bem, Conhecimento, Ordem, Magia.

Geshtai

Divindade Menor (Neutra)

Retratada como uma jovem portando uma jarra d'água de cerâmica, Geshtai é venerada por fazendeiros que dependem de irrigação e por viajantes fluviais de qualquer tendência. Quando as chuvas provocam inundações nos rios, quase todos os moradores da região pedem socorro a Geshtai. Seus clérigos pregam que o bem maior é viver uma existência tranqüila que segue inexoravelmente do nascimento à morte.

Aspectos: Rios, lagos.

Domínios: Plantas, Viagem, Água, Clima*.

Incábulos

Divindade Maior (Neutro e Mau)

Conhecido como o Cavaleiro Negro, Incábulos leva o desastre por onde passa, deliciando-se com o sofrimento dos mortais. Seus cultos secretos são repletos de clérigos paranóicos, pois ninguém deseja a presença de um grupo que traz fome e pragas em sua comunidade.

Aspectos: Pragas, fome, desastres.

Domínios: Morte, Destruição, Mal, Peste*.

Istus

Divindade Maior (Neutra)

A Dama do Destino, Istus é uma divindade poderosa que nutre um interesse abstrato pelo destino dos mortais e dos imortais. Ela carrega um fuso dourado com o qual tece as linhas do destino, transformando o futuro no presente. Seus clérigos utilizam magias de adivinhação para tentar descobrir o que o futuro trará, e depois comemoram ou advertem os seus seguidores, conforme seja apropriado.

Aspectos: Destino, futuro.

Domínios: Caos, Conhecimento, Ordem, Sorte, Oráculo*.

Iuz

Semideus (Caótico e Mau)

Um meio-abissal que recentemente obteve a ascensão, Iuz surge como um velho enrugado. Ele espalha cultos e cabalas por onde passa, e adora personificar outras divindades para fazer com que seus seguidores pratiquem o mal.

Aspecto: Trapaça.

Domínios: Caos, Mal, Enganação.

Joramy

Divindade Menor (Neutra)

Conhecida como a Megera, Joramy é famosa por seu temperamento feroso. Seus clérigos são polemistas apaixonados que incitam seus seguidores a agir e a jamais recuar de uma luta. Os indivíduos que residem nas proximidades dos vulcões praticam todos os tipos de sacrifícios e rituais para apaziguar a ira de Joramy.

Aspectos: Vulcões, ira.

Domínios: Competição*, Destruição, Fogo, Guerra.

Lirr

Divindade Menor (Caótica e Boa)

Lirr geralmente surge como um jovem adolescente segurando um livro de desenhos. Seus templos são pequenos, mas seus clérigos são mecenas influentes para artistas e bardos, encomendando novas obras de arte, poesias e canções.

Aspectos: Poesia, arte.

Domínios: Caos, Bem, Conhecimento, Magia, Viagem.

Llerg

Divindade Menor (Caótico e Neutro)

O Grande Urso, Llerg, ensina seus seguidores (na maioria bárbaros) uma filosofia simples: seja o mais feroz possível, ou o mundo o derrotará. Caso perca contato com seu animal interior, você já estará morto. A civilização é uma armadilha — não se deixe enganar.

Aspecto: Feras.

Domínios: Animais, Caos, Competição*, Força.

Mouqol

Divindade Menor (Neutro)

Os clérigos do Deus Mercador ensinam seus seguidores que não existem recompensas sem riscos, mas riscos excessivos conduzem inevitavelmente ao desastre. Costumam ser encontrados nos mercados, onde seus templos também servem como casas de câmbio, instituições de empréstimo e árbitros para negociações difíceis.

Aspectos: Comércio, negociação.

Domínios: Conhecimento, Pacto*, Viagem, Enganação.

Osprem

Divindade Menor (Leal e Neutra)

A deusa das viagens marítimas, Osprem recebe muitas orações de marinheiros surpreendidos por fortes tempestades. Ela é retratada como uma linda mulher cavalgando uma barracuda ou uma baleia. Alguns de seus clérigos são navegadores ou médicos de bordo, enquanto outros cuidam das necessidades de várias comunidades litorâneas. Os sacerdotes de Osprem ensinam respeito ao mar e cuidado na água.

Aspectos: Embarcações, viagens marítimas.

Domínios: Ordem, Proteção, Viagem, Água.

Pholtus

Divindade Intermediária (Leal e Bom)

Pholtus, que surge como um homem esguio vestindo robes brancos, representa a lei e a ordem inflexíveis, mesmo perante o incomum e amedrontador. Ele abomina concessões tanto quanto o caos, e é um rival de St. Cuthbert, que Pholtus considera pragmático e emotivo demais. Muitos de seus clérigos agem como juizes e árbitros, sendo conhecidos por sua obediência às leis escritas.

Aspectos: Luz, ordem, firmeza.

Domínios: Bem, Inquisição*, Conhecimento, Ordem, Sol.

Procan

Divindade Intermediária (Caótico e Neutro)

Enquanto Osprem é a deusa das viagens marítimas, Procan é o deus das tempestades marinhas, e seus tufões e furacões muitas vezes ameaçam os clérigos de Osprem. Procan — e por extensão todos os seus clérigos — tem um temperamento tão instável quanto o próprio mar, alternando-se entre ira e calma. Seus clérigos são poucos, mas qualquer um que retira seu sustento do mar os trata com todo o respeito. Existem muitas lendas sobre marinheiros desafortunados que, tendo ofendido um clérigo de Procan, jamais retornaram após levantar âncora.

Aspectos: Oceanos, clima marinho.

Domínios: Animais, Caos, Viagem, Água, Clima*.

Pyremius

Divindade Menor (Neutro e Mau)

Originalmente, Pyremius era um semideus do assassinato e dos assassinos, mas após liquidar uma deusa do fogo, assumiu seus aspectos, devotos e tudo o mais. Ele surge como um tiefling com orelhas parecidas com asas de morcego, empunhando uma espada longa e um chicote flamejante. Seus seguidores, na maioria assassinos comandados por clérigos sorrateiros, atacam todos os seus adversários com fogo e veneno. A mera noção de uma luta justa é motivo de horror para esses indivíduos; os inimigos de Pyremius muitas vezes são assassinados enquanto dormem.

Aspectos: Veneno, assassinos, fogo.

Domínios: Destruição, Mal, Fogo.

Rao

Divindade Maior (Leal e Bom)

O sereno Rao é o deus da paz, e abomina a violência, exceto contra adversários irracionais (como vários tipos de mortos-vivos). Seus clérigos preferem a ação direta quando é necessário restaurar a paz, mas preferem argumentar a combater. A igreja de Rao patrocina diversas bibliotecas, mosteiros e outros lugares de calma, introspecção e aprendizado.

Aspectos: Paz, serenidade.

Domínios: Comunidade*, Ordem, Bem, Conhecimento, Purificação*.

Telchur

Divindade Menor (Caótico e Neutro)

Telchur, deus do inverno e do frio, geralmente é retratado como um homem esquelético com olhos escuros e uma barba de gelo. Seus clérigos raramente deixam as regiões árticas, onde ajudam as comunidades locais a sobreviver as condições desoladas e gélidas. O dogma da divindade é que o frio separa os fortes dos fracos, inibe paixões desenfreadas e o excesso de vida. Sempre que os ventos frios apagam a chama da esperança, quando a neve cobre os campos com seu alvo silêncio, ali está Telchur.

Aspectos: Inverno, frio.

Domínios: Ar, Caos, Frio*, Força.

Tharizdun

Divindade Intermediária (Neutro e Mal)

Com cada fibra de seu ser, Tharizdun deseja nada além que a dissolução do universo, destruindo tudo (inclusive ele mesmo) no processo. Por isso, os demais deuses o aprisionaram muito além das fronteiras do universo que ele deseja aniquilar. Mas seus cultos ainda persistem, procurando formas de se comunicar com seu mestre sombrio e libertá-lo para espalhar a destruição novamente. Seus sacerdotes costumam ser insanos, e acreditam que Tharizdun lhes concederá posições de poder no novo universo que pretende criar após destruir o atual. Enquanto isso, eles executam rituais abomináveis mesmo para os padrões de outras divindades malignas, e procuram novas formas de magia onde é possível encontrá-las.

Apesar de seu confinamento, Tharizdun ainda consegue fornecer magias aos cultistas insanos que operam em seu nome.

Aspectos: Insanidade, entropia.

Domínios: Caos, Destruição, Mal, Energia*, Insanidade.

Trithereon

Divindade Menor (Caótico e Bom)

Os seguidores de Trithereon lutam pela liberdade para si mesmos e para os outros. Seus clérigos trabalham com fervor para derrubar regimes tirânicos ou libertar pessoas sujeitas à escravidão. Os seguidores de Trithereon muitas vezes precisam andar incógnitos para evitar problemas com os poderosos. Dizem que nenhum governante se sente completamente seguro quando há um santuário de Trithereon em seu território.

Aspectos: Individualidade, liberdade

Domínios: Caos, Bem, Liberdade*, Invocação*.

Wastri

Semideus (Leal e Neutro)

Wastri controla aspectos curiosos (supremacia humana e anfíbios), e por isso é uma divindade estranha: um humano com características de sapo conhecido como o Profeta Saltitante. A partir de seus templos-fortaleza nas selvas, Wastri promove cruzadas contra as "raças inferiores" (qualquer outra além da humana) e expedições para proteger a vida dos anfíbios. Muitos de seus seguidores são clérigos/monges que

atacam saltando e utilizam armas envenenadas para eliminar seus inimigos com rapidez.

Aspectos: Intolerância, anfíbios.

Domínios: Animais, Ordem, Purificação*, Guerra.

Xan Yae

Divindade Menor (Neutra)

Xan Yae sustenta que a maestria do mundo invisível é o maior dos ideais; ela ensina aos seus seguidores que qualquer coisa capaz de atingir o equilíbrio absoluto desaparece na perfeição invisível. Por isso, seus clérigos e seus templos costumam ser muito escondidos e difíceis de localizar. Um seguidor de Xan Yae acredita que as respostas aos maiores mistérios estão escondidas, portanto procuram ruínas há muito enterradas, masmorras inacessíveis e outros lugares onde é possível desenterrar conhecimentos antigos. A Dama da Perfeição possui muitos ladinos e monges entre seus seguidores, principalmente porque eles conhecem o valor de não chamar atenção.

Aspectos: Sombras, furtividade.

Domínios: Celeridade*, Conhecimento, Enganação, Guerra.

TABELA 5-3: DIVINDADES RACIAIS

Nome	Aspectos	Tend.	Domínios	Arma Predileta	Posto
Annam	Gigantes	N	Conhecimento, Magia, Plantas, Sol	Pancada ou Lança Curta	Maior
Blibdoolpoolp	Kuo-toa	CM	Destruição, Mal, Água	Bastão Tenaz	Interm.
Callarduran Mãos-Suaves	Svirfneblin	NB	Terra, Bem, Cura, Proteção	Machado de Batalha	Interm.
Diirinka	Derro	CM	Caos, Sonho, Mal, Magia, Enganação	Adaga	Interm.
Eadro	Locáthah, povo do mar	N	Animais, Proteção, Água	Lança	Interm.
Grande Mãe	Beholder	CM	Caos, Morte, Mal, Força	Mordida ou Machado Grande	Maior
Grolantor	Gigantes da colina, ettin, ogros	CM	Caos, Morte, Terra, Mal	Clava	Interm.
Hiatéa	Gigantas	NB	Animais, Bem, Plantas, Sol	Lança	Maior
Hruggek	Bugbear	CM	Conhecimento, Ordem, Magia	Maça-Estrela	Interm.
Iallanis	Gigantes das nuvens, gigantes das tempestades, gigantes de pedra	NB	Bem, Cura, Força, Sol	Pancada ou Machado de Batalha	Menor
Ilssense	Devoradores de Mentes	LM	Mal, Conhecimento, Ordem, Magia, Mente*	Ataque Desarmado ou Tentáculo	Maior
Kaelthiere	Salamandras, efreet, azer	NM	Destruição, Mal, Fogo, Guerra	Lança	Interm.
Laduguer	Duergar	LM	Dominação*, Terral, Mal, Ordem, Guerra	Martelo de Guerra	Interm.
Laogzed	Trogloditas	CM	Caos, Morte, Destruição, Mal	Azagaia	Semi
Maglubiyet	Goblins, rogboblins	NM	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Machado de Batalha	Maior
Memnor	Gigantes das nuvens malignos	NM	Morte, Mal, Enganação	Maça-Estrela	Interm.
Merrshaulk	Yuan-ti	CM	Caos, Destruição, Mal, Plantas	Espada Longa	Interm.
Panzuriel	Merrow, scrag, kraken	NM	Destruição, Mal, Guerra, Água	Bordão	Interm.
Sashela das Profundezas	Elfos aquáticos	CB	Caos, Bem, Proteção, Água	Tridente	Interm.
Sekolah	Sahuagin	LM	Mal, Ordem, Força, Guerra	Tridente	Menor
Semuanya	Povo lagarto	N	Animais, Plantas, Água	Clava Grande	Menor
Shekinester	Nagas	N	Destruição, Conhecimento, Magia, Proteção	Mordida ou adaga	Maior
Sixin	Xill	LM	Mal, Ordem, Força, Viagem	Espada Curta	Interm.
Skerrit	Centauros	NB	Animais, Cura, Plantas, Sol	Lança	Menor
Skoraeus Ossos de Pedra	Gigantes de pedra	N	Terra, Cura, Conhecimento, Proteção	Martelo de Guerra	Interm.
Stronmaus	Gigantes da tempestade, gigantes das nuvens	CB	Vãos, Bem, Proteção, Guerra, Clima*	Martelo de Guerra	Maior
Surtur	Gigantes do fogo	LM	Mal, Fogo, Ordem, Força, Guerra	Espada Larga	Menor
Thrym	Gigantes do gelo	CM	Caos, Frio*, Destruição, Mal, Guerra	Machado Grande	Menor
Vaprak	Ogros, trolls	CM	Caos, Destruição, Mal, Força	Clava Grande	Semi

* Novos Domínios descritos no Capítulo 7 deste livro.

Zuoken

Semideus (Neutro)

Outrora um artista marcial humano, Zuoken adquiriu tamanha perfeição mental e física que Xan Yae o elevou à condição divina há muitos séculos. Seus clérigos velam pelas criaturas dotadas de poderes psíquicos ou mentais, protegendo-as. Zuoken encoraja seus seguidores a serem mestres disciplinados e serenos de suas mentes e corpos. Seu símbolo é um punho fechado, e sua arma predileta é o nunchaku.

Aspectos: Monges, poderes mentais.

Domínios: Celeridade*, Conhecimento, Força, Guerra.

As tabelas desse capítulo se dividem entre as divindades básicas, outras divindades de Greyhawk e as divindades raciais. Algumas destas, como Kurtulmak e Gruumsh, aparecem na tabela de divindades básicas porque ostentam aspectos que vão além das raças que representam. Kurtulmak é o deus das armadilhas e dos kobolds, por isso está entre os deuses básicos. Já Semuanya pouco se importa com assuntos que não digam respeito ao povo-lagarto que o venera, logo está inclusa nas divindades raciais.



Antecipação dos eventos na pós-vida direciona o comportamento de muitos personagens. Para onde vão os fiéis ao morrer? O que fazem ao chegar lá? Naturalmente, o modo como uma religião se manifesta na vida diária também influencia as ações das pessoas. Uma discussão completa do mundo divino inclui tanto a pós-vida quanto a vida cotidiana dos devotos.

O QUE ACONTECE APÓS A MORTE

Para muitos personagens de D&D, a pós-vida é apenas um destino temporário. Quase sempre haverá aliados capazes de conjurar magias como *reviver os mortos* ou *ressurreição* para restaurá-lo à sua velha forma, vivo, respirando e ansioso por aventuras, muitas vezes em questão de minutos.

Mas às vezes os personagens ficam mortos durante períodos prolongados. Em outras, eles não retornam, partindo do mundo das aventuras para sempre.

O MOMENTO DA MORTE

Quando os personagens morrem, suas almas — o “eu” intrínseco e a força vital que transcendem o corpo que ocupam atualmente — permanecem junto ao corpo por alguns

instantes. Se o cadáver foi completamente destruído, eles ficam no lugar onde pereceram. A magia *último suspiro* funciona da forma descrita porque a alma do falecido ainda não foi para outro lugar.

O personagem morto não é capaz de perceber nada, não pensa, e não tem noção ou lembranças dos eventos posteriores ao instante da morte. A alma não pode ser afetada ou detectada por poderes mágicos. Não é incorpórea, não é um fantasma, e não é qualquer espécie de criatura com estatísticas mensuráveis.

A magia *recipiente arcano* separa a alma de um personagem de seu corpo, sem matá-lo. As almas separadas do corpo dessa forma morrem se não dispuserem de um receptáculo apropriado (a jóia ou um corpo disponível). Exatamente como as almas dos personagens mortos, as que não contam com um corpo hospedeiro sentem a atração inexorável da pós-vida após uma ou duas rodadas, logo partem para seu destino final. Da mesma forma, a magia *aprisionar a alma* influi nesse processo, impedindo que a alma deixe a jóia até que a magia se esgote ou alguém apanhe o objeto que funciona como gatilho.

Alguns tipos de criaturas não possuem almas e simplesmente deixam de existir ao morrer. Os construtos, por exemplo, simplesmente desabam. Os mortos-vivos também deixam de existir, embora sua destruição às vezes liberte uma alma aprisionada em seu interior (como descrito abaixo).

A PASSAGEM

Após algumas rodadas em que permanecer no lugar onde morreu, várias coisas podem acontecer a uma alma:

- Para a grande maioria dos personagens, a alma viaja para outro plano afiliado à sua tendência ou divindade. A jornada não exige nenhuma magia ou portal; a alma simplesmente deixa o local onde estava e surge em algum lugar de outro plano.
- Algumas almas se envolvem em ectoplasma incorpóreo e tornam-se fantasmas (como descrito no *Livro dos Monstros*). O processo normalmente leva dias ou meses. Ninguém sabe porque algumas almas partem para os Planos Exteriores e outras “empacam” onde morreram, mas um fantasma típico tem uma noção instintiva do motivo pelo qual adotou essa forma em vez de partir. Geralmente há uma situação mal resolvida capaz de impedir que a alma descanse em paz, como um amante que não retornou de uma guerra num país distante ou um assassino que não foi levado à justiça.
- Algumas almas de personagens que morrem de formas específicas se tornam mortos-vivos. Os indivíduos que se suicidaram devido à loucura se tornam allip, enquanto os humanoides destruídos pelo mal absoluto são convertidos em bodak. Similar aos fantasmas, a alma cria um novo corpo, seja incorpóreo como um allip ou corpóreo como um bodak. A alma é distorcida, tornando-se maligna, caso não o fosse. O novo morto-vivo conserva algumas lembranças gerais de sua vida pregressa, mas não possuirá necessariamente os mesmos valores de Sabedoria, perícias, talentos ou outras capacidades. Nem todas as vítimas de suicídio transformam-se em um allip, e nem todos os destruídos pelo mal absoluto serão bodak; idêntico ao caso dos fantasmas, a natureza exata da transformação é desconhecida. Da mesma forma, os lich são personagens que assumiram voluntariamente a existência de um morto-vivo, aprisionando suas almas em corpos esqueléticos.
- Alguns mortos-vivos, como os vampiros e os inumanos, geram crias a partir de suas vítimas, aprisionando a alma do falecido num corpo animado pela energia negativa e controlado por uma inteligência maligna. Às vezes, a nova criatura tem acesso às memórias do falecido (é o caso de vampiros, espectros, carniciais e lívidos), noutras não (sombras, inumanos e aparições).
- O barghest é capaz de se alimentar de um personagem que acaba de morrer, consumindo a cadáver e parte da alma. Essa fração é destruída para sempre, enquanto o restante parte para os Planos Exteriores. Em metade das ocasiões, os resquícios da alma ficam danificados demais para retornar à vida no Plano Material.
- Certos efeitos gerados por artefatos ou divindades são capazes de destruir almas — por exemplo, uma *esfera da aniquilação*.

A despeito do que aconteça à alma, o cadáver intacto (se existir) guarda um eco de seu espírito e personalidade. É essa impressão que os clérigos invocam ao conjurar *falar com mor-*

tos. A impressão tem a personalidade básica e as memórias do falecido, mas é incapaz de raciocinar sozinha, exceto para responder perguntas. Ela não tem capacidade de mensurar a passagem do tempo ou aprender coisas novas; se for alvo da mesma magia pela segunda vez, a impressão espiritual não se recordará do que lhe foi perguntado na primeira vez. Cada vez que ela é contatada, responde como se acabasse de falecer — do seu ponto de vista, o tempo não passou.

O DESTINO FINAL

Na prática, não há problema em deixar que um PJ decida para qual plano sua alma irá ao morrer. Em geral, a tendência e as devoções indicam o Plano Exterior de destino do espírito depois do falecimento.

Caso tenha sido um clérigo ou um devoto fiel de um deus específico, a alma irá para o Plano Exterior onde este reside, mesmo que sua tendência não corresponda exatamente à da divindade. Para os seguidores de Fharlanghn ou Vecna, isso significa que a alma aparece em algum ponto remoto do Plano Material. Os adoradores de Fharlanghn geralmente permanecem em encruzilhadas, enquanto os servidores de Vecna surgem em uma de suas fortalezas secretas.

Caso o personagem seja um clérigo de um panteão inteiro, a alma irá para o destino pré-designado por essas entidades. Esse destino pode ser o mesmo lugar onde o panteão reside, ou um plano diferente no “submundo”.

A alma dos personagens que não veneravam nenhuma divindade, ou para os quais a religião não era uma parte importante da vida (conforme demonstrado por seu comportamento, especialmente antes de morrer), vai para um Plano Exterior de tendência correspondente. Em alguns casos, diversos planos são apropriados. Por exemplo, a alma de um personagem Caótico e Neutro pode ir para Ysgard, o Limbo ou Pandemônio. Decida qual o plano que melhor combina com o comportamento do personagem, levando em consideração especialmente as suas ações pouco antes de morrer.

Caso não tenha certeza se um personagem era suficientemente devoto para estar ao lado de sua divindade ao morrer, é preferível uni-la ao seu deus. O contato com as deidades torna a pós-vida mais interessante, e elas sempre podem remover uma alma que não seja merecedora de sua presença posteriormente.

Eis como são os destinos finais em cada plano:

Ysgard: Fragmentos de armas e armaduras ficam espalhados pelos campos de batalha da Planície de Ida e outros locais de Ysgard. As almas passam a pós-vida contemplando os confrontos épicos dos exércitos de amoques — e às vezes participando deles. Depois da conclusão dos embates do dia, resta o calor dos salões de banquete.

Os devotos de Kord gravitam para o Salão dos Valentes, um grande edifício construído em madeira maciça onde sempre há uma celebração — e disputas de luta livre.

As almas devotadas ao Ladino Sorridente vão para o Covil de Olidammara, uma mansão sem lógica repleta de labirintos, tesouros secretos e bailes de máscaras.

Limbo: As almas que viajam para o Limbo ocupam lugares privilegiados em grandes espetáculos de criação e destruição, conforme o caos fervilhante do plano origina porções de

terra, ar, fogo e água. Dizem que é possível ver qualquer coisa sendo criada no Limbo, caso se espere o suficiente, e as almas dos mortos dispõem de muito tempo.

Pandemônio: As almas em Pandemônio se ligam aos gritos transportados pelo vento que ruga nos túneis e cavernas desse plano.

A Cidadela do Massacre é o lar de Erythnul, uma fortaleza arruinada onde soldados enlouquecidos vagam pelos salões, atacando quem encontrarem. No seu centro há um grande altar de sacrifícios, onde o próprio deus derrama o sangue de uma fila inesgotável de vítimas.

Abismo: Como existem camadas infinitas no Abismo, as almas enviadas a esse plano testemunham uma infinidade de crueldades, desde tortura e loucura até a guerra eterna. Cada alma do Abismo sofre um tormento particular, seja nas Florestas de Línguas Vivas ou no Pântano dos Homens Perfurados, entre infinitos outros.

As almas que dedicaram suas vidas a Lolth acabam aprisionadas nos Fossos de Teias Demoníacas após a morte, onde podem testemunhar em primeira mão as maquinações de sua divindade maligna.

Carceri: As almas enviadas para o plano-prisão de Carceri estão vinculadas a um ou mais dos prisioneiros vivos, saboreando sua solidão e desespero. Algumas aprendem a contribuir com a resignação dos encarcerados, sussurrando coisas sombrias em seus ouvidos.

O Necromanteion é o centro do reino de Nerull, um castelo de gelo negro onde suas almas observam a criação de incon-

táveis mortos-vivos, testemunham rituais de necromancia e assistem a experiências grotescas com carne desmorta.

Hades: Nos Desertos Cinzentos, as almas vagam sem destino enquanto a tristeza e a apatia atormentam-nas ano após ano. Há muito pouco para se ver ou fazer, mas quase ninguém se interessaria por novas experiências se isso fosse possível.

Nove Infernos: Conforme as almas descem pelas nove camadas desse plano, observam desde lagos de fogo a castelos que emanam um terror gélido. Os espíritos que não são afiliados a uma divindade acabam nas garras de algum demônio especialmente poderoso, observando em silêncio suas maquinações iníquas e suas crueldades cuidadosamente planejadas.

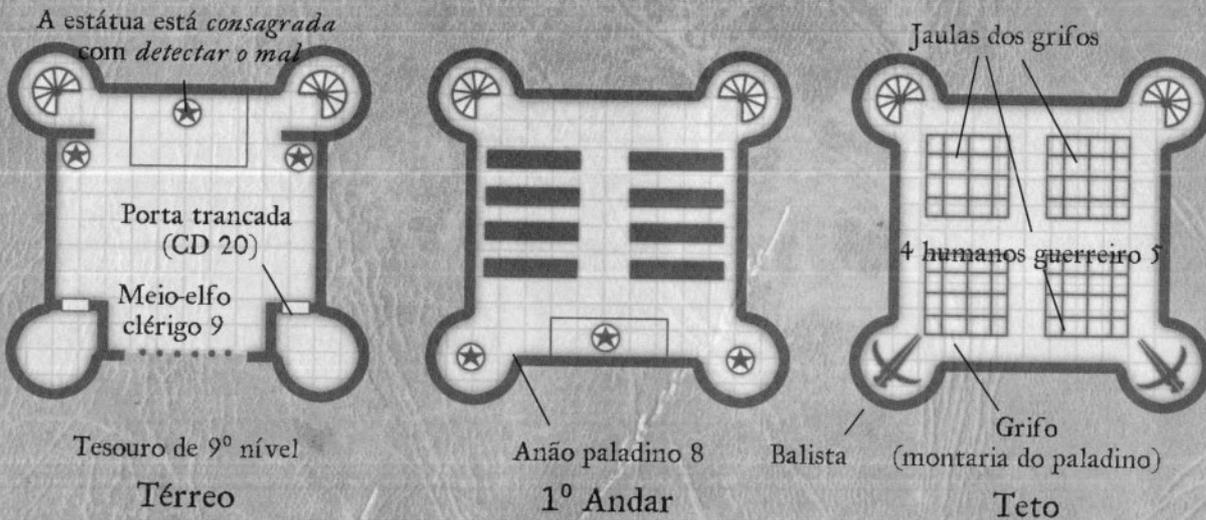
Numa caverna próxima ao Pilar de Crânios, na primeira camada do Inferno, reside Tiamat, o dragão cromático. As almas que a veneravam em vida guardam a entrada para os níveis inferiores, massacrando sem piedade as hordas demoníacas ou as cruzadas de guerreiros sagrados.

Aqueronte: O Aqueronte é uma série de campos de batalha suspensos no espaço, e as almas que se dirigem a esse plano testemunham diariamente os horrores da guerra. Exércitos de mercenários se enfrentam sem motivo aparente, e não se pede nem se concede trégua.

Wee Jas vive num delicado castelo de cristal, que é a única fonte de luz num espaço repleto de fragmentos de gelo afiados como navalhas. Enquanto suas almas observam, ela avalia as criaturas seqüestradas de outros planos, aumentando a dificuldade dos testes até que elas fracassem.

Cidadela Celeste de St. Cuthbert

Um quadrado equivale a 1,5 m



A cidadela vende grifos treinados como montarias por 8.000 PO. Eles também os emprestam aos aliados em casos de grande necessidade.

No cubo flutuante de Nishrek, Gruumsh planeja as próximas etapas em suas guerras nas cidades-fortaleza de Olho Podre, Mão Branca e Três Presa. As almas que lhe são devotadas assistem o progresso da guerra, inclusive os interrogatórios dos prisioneiros e a brutalidade dos métodos de treinamento do deus dos orcs.

Hextor reside no Bastião do Flagelo, um edifício de ferro e pedra. Nesse local, as almas têm acesso às criativas crueldades do Grande Coliseu, uma arena de bronze e vidro onde as legiões de Hextor aprendem as artes da tortura e da guerra.

Mecânus: As almas que viajam para Mecânus costumam ficar fascinadas pelo movimento infundável da estrutura de engrenagens que constitui esse plano. Cada roda dentada gira em harmonia com as demais num espetáculo de sincronia testemunhado pelos residentes silenciosos do lugar.

Arcádia: Os campos e pomares de Arcádia convidam as almas que ali chegam a simplesmente caminhar pelas macieiras floridas e pelos campos ondulantes de cereais, sentindo a alegria serena da suave perfeição que é a marca registrada deste plano.

A Basílica de St. Cuthbert fornece o descanso para as almas que veneravam esse deus. Elas observam em silêncio enquanto St. Cuthbert profere decisões e julgamentos de grande sabedoria em seu Trono da Verdade.

Celéstia: As almas que chegam às grandes montanhas de Célestia ascendem lentamente seus Sete Paraísos Escalonados, algumas se demorando na Cidade Celestial antes de alcançar o cumé do Paraíso Iluminado.

O Palácio de Bahamut situa-se próximo à base da montanha. É uma maravilha cintilante construída sobre um poderoso tufão, e ali as almas escutam muitas profecias, palavras de sabedoria e canções do Dragão de Platina.

Os Campos Verdes de Yondalla não abrigam quaisquer predadores, embora haja uma profusão de coelhos, toupeiras e castores. As almas desfrutam de uma sucessão infundável de colheitas abundantes e clima ameno.

Erackinor foi escolhido por Moradin para instalar as Forjas de Almas, grandes dispositivos onde os espíritos do povo anão são temperados. As almas enviadas para lá muitas vezes são moldadas em armas, para que sejam capazes de continuar a participar dos feitos de bravura dos anões.

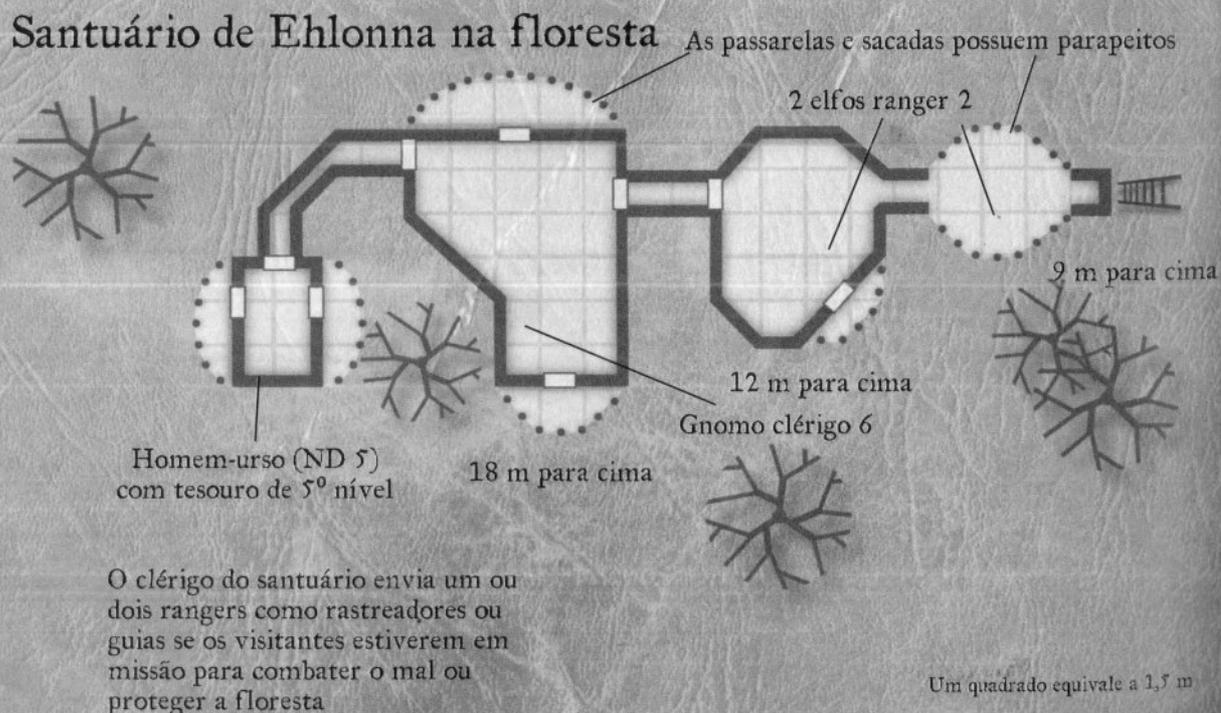
Heironeous lidera suas cruzadas contra o mal no Arsenal Radiante, próximo à Cidade Celestial de Yetsira, na sexta camada da montanha. Nesse local, as almas observam Heironeous recompensando seus leais seguidores, honrando-os por sua virtude e conduta exemplar.

Bitopia: As almas bitopianas têm uma escolha a fazer: as paisagens bucólicas de Dothion ou as selvas de Shurrock. A decisão não precisa ser permanente, pois as almas podem viajar para as montanhas e chegar à outra camada do plano.

As almas que veneram Garl Glittergold vão para uma região de Dothion batizada de Colinas Douradas, onde gnomos celestiais levam seu estilo de vida tradicional e despreocupado, sem se importar com o resto do mundo.

Elísio: As almas dos Abençoados Campos vagam entre as alamedas, florestas e céus ensolarados do plano, e eventual-

Santuário de Ehlonna na floresta



mente descansam num lugar que lhes proporcione uma sensação incomparável de satisfação e felicidade.

Os devotos de Pelor vão para a Fortaleza do Sol, uma cidadela dourada com um farol sobre uma ilha. Suas almas se banham na luz solar que aquece os corações dos bons e ilumina as ações secretas dos maus.

Terras Selvagens: As florestas das Terras Selvagens abrigam muitos animais e outros seres, e as almas costumam se vincular a uma determinada criatura com a qual tinham certa ressonância quando vivas. Muitos caçadores valentes aportam nesse plano quando morrem, e passam o tempo caçando com uma matilha de lobos celestiais.

O Bosque dos Unicórnios é o destino das almas devotadas a Ehlonna. Sob as sequóias gigantes, eles correm pacificamente ao lado de manadas de unicórnios, centauros e outras criaturas bondosas das matas.

Arbórea: Muitas almas que vão para Arbórea seguem uma pancada de chuva, brisa ou nuvem pelas belas paisagens do plano.

A Corte Élfica de Corellon Larethian está nesse plano, e as almas tornam-se parte de um estilo de vida élfico idealizado, com caçadas durante o dia e contos à beira da fogueira durante a noite.

Terras Exteriores: As almas nas Terras Exteriores passam o tempo perambulando nas pradarias, montanhas e rios, enquanto contemplam o grande pináculo no centro do plano, onde flutua a cidade planar de Sigil. As almas que estudam o pináculo cuidadosamente conseguem enxergar toda a existência girando em torno desse eixo fixo.

As almas que veneravam Obad-Hai em vida estão entre os poucos que descobrem a Floresta Oculta, onde a divindade da natureza reside. Ali, essas almas fiéis testemunham todo o esplendor das quatro estações.

Boccob folheia incessantemente o acervo de sua Biblioteca do Conhecimento, um complexo labiríntico repleto de livros, mapas e pergaminhos. As almas podem observar o trabalho de seus pesquisadores e aprender segredos que os mortais desconhecem completamente.

Plano Material: As únicas almas cujo destino final é o Plano Material são os seguidores de Fharlanghn e Vecna. Os devotos de Fharlanghn costumam ficar parados em encruzilhadas e hospedarias, onde contentam-se em apreciar o fluxo de pessoas viajando de um lugar para outro. Após a morte, as almas dos fiéis de Vecna se dirigem a uma de suas cidadelas secretas. Algumas observam silenciosamente as maquinações dos lacaios da divindade, embora diga-se que Vecna utiliza almas como moeda com outros deuses sombrios e criaturas abissais, em troca de poder.

ATIVIDADES NA PÓS-VIDA

Dependendo de alguns fatores, uma alma pode encontrar vários destinos. Como ela se comportava em vida, os caprichos das divindades e de seres extra-planares poderosos, e a natureza inconstante do próprio destino podem influir em sua sina. Considere as opções abaixo para uma ambientação padrão; caso deseje um jogo onde todas as almas tornam-se anjos ou demônios, utilize sua prerrogativa como Mestre.

Unir-se ao Plano: A grande maioria das almas na pós-vida experimenta seu destino final em silêncio, quer seja num lugar de grande beleza, como o Elísio, ou de crueldade insana, como o Abismo. Conforme o tempo passa, elas se tornam cada vez mais parecidas com o próprio plano, assumindo suas qualidades e preocupando-se cada vez menos com o período em que estiveram entre os vivos. Em algum momento, elas deixam de possuir uma existência independente e tornam-se unidas com o próprio tecido do plano. Essencialmente, as almas se tornam unidades abstratas do bem, mal, ordem, caos ou neutralidade com que conviveram em vida.

Esse processo é a razão pela qual os ricos não voltam seguidamente da morte no universo de D&D. Quer sejam bons ou maus, suas almas encontram uma ressonância no pós-vida — uma sensação de que chegaram aonde deveriam estar. Apenas as almas com um forte senso de personalidade e negócios mal resolvidos entre os vivos (o que inclui muitos PJs aventureiros) respondem ao chamado das magias *reviver os mortos* ou *ressurreição*.

Obter um Novo Corpo: As almas de alguns indivíduos chamam a atenção dos deuses e dos extra-planares poderosos que habitam os planos, seja porque foram excepcionalmente virtuosas ou perversas em vida ou porque a divindade enxerga um grande potencial numa alma aparentemente comum. Essas almas recebem novos corpos e são chamadas de suplicantes. A maioria dos suplicantes são extra-planares com 2 DV e habilidades similares às dos extra-planares que residem no mesmo plano. Os lêmures (diabos) e dretches (demônios) são exemplos de suplicantes típicos. Os suplicantes servem aos deuses e extra-planares que os criaram; muitos recebem a promessa de uma promoção a uma forma mais poderosa (seja demoníaca ou angelical) em troca de bons serviços. Desse modo, as divindades aumentam as fileiras de suas hostes. Às vezes, os suplicantes se saem tão bem que são enviados de volta ao mundo dos vivos em resposta à magia *aliado extra-planar* ou outra conjuração similar.

Responder a uma Magia de Ressurreição: Algumas almas não permanecem muito tempo no pós-vida, e seu destino final acaba se revelando pouco definitivo. Quando alguém entre os vivos conjura as magias *reencação*, *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira*, a alma contatada conhece o nome, a tendência e o patrono (se houver) do personagem que está tentando revivê-la. Mas ela não sabe — e não é capaz de descobrir — as circunstâncias de seu retorno à vida. Por exemplo, ela pode estar voltando no meio de uma grande batalha, ou o conjurador pode estar sendo iludido por seus inimigos. A alma tem uma noção do período transcorrido desde sua morte, mas não registra com exatidão a passagem do tempo.

A alma também tem uma noção de qual magia está lhe chamando de volta à vida; consegue dizer o quanto a jornada de volta ao corpo será dolorosa. Pode diferenciar entre as magias de ressurreição que causam perda de Constituição ou de níveis e as magias que não o fazem.

Ao voltar para o mundo dos vivos, o personagem se recorda em termos gerais de como era o pós-vida, mas essas memórias têm uma qualidade vaga e onírica, sendo impossível lembrar-se de eventos específicos. Não importa se o pós-vida causou

agonia ou êxtase, o personagem retorna com uma boa noção do que lhe espera quando morrer novamente — a menos que altere seu comportamento de forma marcante o suficiente para alterar sua tendência.

As almas de extra-planares e elementais estão tão intrinsecamente ligadas à essência de seus planos natais que elas se evaporam no tecido daquela realidade com rapidez. Por isso é necessária a magia *ressurreição verdadeira* para trazê-los de volta dos mortos; a magia precisa vasculhar todo o plano e reconstituir suas almas dispersas.

Responder a Adivinhações: Muitas divindades designam às suas almas prediletas a tarefa de responder a magias de adivinhação, como *contato extra-planar*, *adivinhação* e *comunhão*. As divindades lhes concedem uma noção instintiva do conhecimento que pode ser transmitido aos conjuradores vivos que procuram orientação. É possível que um PJ conjurador converse com um mentor ou aliado falecido como resultado, por exemplo, da magia *comunhão*.

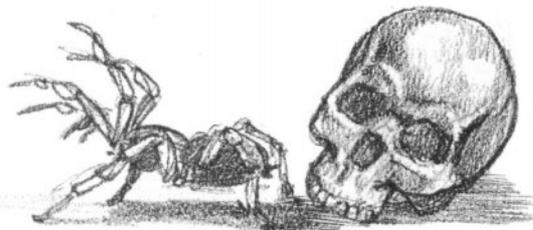
Unir-se à Divindade: Algumas almas tornam-se tão próximas à força superior de uma determinada divindade que efetivamente serão parte dela. Dependendo do deus, a alma pode ter um direito de escolha a esse respeito. As deidades boas costumam absorver a essência dos devotos particularmente exemplares de suas crenças. Os deuses do mal consomem as almas como se fossem alimento.

QUANDO É IMPOSSÍVEL VOLTAR

Em geral, as almas têm a escolha de responder ou não a uma magia de ressurreição; afinal de contas, D&D é um jogo, e o jogador do personagem falecido gostaria de participar. Mas às vezes um determinado personagem não pode retornar, e seu jogador deve criar um novo.

Os personagens que morrem de velhice não podem voltar dos mortos, mesmo com as magias *ressurreição verdadeira*, *desejo* ou *milagre*. Suas almas tornam-se muito frágeis para sobreviver à viagem de retorno ao corpo.

Os personagens que recebem novos corpos como suplicantes também não podem voltar dos mortos, pois, na prática, ao se tornarem suplicantes já voltaram à vida. São novas criaturas com pelo menos algumas memórias (mas nenhuma habilidade ou perícia) de suas vidas anteriores. Naturalmente, o Mestre pode decidir que as coisas funcionam de outra forma em sua campanha.



RELIGIÕES ORGANIZADAS NA CAMPANHA DE D&D

Desde impérios religiosos que abarcam nações inteiras a pequenos cultos secretos em lugares distantes, as religiões organizadas integram praticamente qualquer aventura de D&D. Os personagens que servem a uma divindade certamente procuram auxílio junto ao seu clero. Já os que não possuem uma afiliação religiosa se confrontam com aliados e inimigos religiosos.

Assim como no caso de grupos seculares, as religiões podem ser organizadas em várias escalas. Algumas são dispersas em células independentes, cada uma estabelecendo seus próprios objetivos, desenvolvendo sua própria doutrina e obtendo seguidores como achar melhor. No outro extremo, está a igreja organizada, com postos, cadeia de comando e procedimentos definidos e conhecidos por todos os seguidores. Se uma determinada religião desenvolverá uma hierarquia complexa ou permanecerá descentralizada depende da personalidade da divindade, do mundo secular em que ela se desenvolve e da tendência do deus. As divindades Leais que participam dos afazeres do mundo são propensas a desenvolver religiões hierárquicas, mas os deuses Caóticos e/ou distantes preferem cultos descentralizados. As organizações seculares também competem pela atenção dos devotos. Se todos os indivíduos capazes do sexo masculino são recrutados para o exército nacional e enviados para lutar na fronteira, essa situação impediria o crescimento da igreja da deusa do sol, e criaria cultos ao deus da guerra em toda parte.

Observação: Por uma questão de simplicidade, "igreja" refere-se à organização de uma religião, ao passo que "templo" é o edifício onde se realizam os cultos.

TEOCRACIAS

No extremo maior da escala de organizações estão as nações teocráticas governadas pelo direito divino de certos devotos em posições de poder. Em essência, esses países existem para promover os ideais da religião e difundir a fé.

Decisões seculares e religiosas importantes advêm da própria divindade ou de seus representantes em postos elevados (geralmente, mas nem sempre, clérigos de alto nível). As diretrizes que emanam do topo escoam por canais burocráticos que administram os assuntos seculares e os diversos templos locais que constituem o nexo da vida religiosa. As teocracias normalmente se preocupam em doutrinar os cidadãos de acordo com os mandamentos de sua fé desde a infância, e o culto religioso torna-se central na vida diária. Numa teocracia estabelecida, os símbolos da divindade podem ser vistos em toda parte, e muitas atividades cotidianas como comer, trabalhar e fazer compras são imbuídas de elementos de culto. Os dias festivos e os rituais consagrados à divindade são abundantes, mas os templos dedicados a outros deuses são desencorajados ou ilegais.

A Teocracia de Pala, por exemplo, é uma nação dedicada ao culto de Pholtus (descrito no Capítulo 4). Um clérigo de 16º nível é o chefe de estado, e praticamente todas as posições do

governo são ocupadas por sacerdotes. A teocracia suprime todas as demais religiões, mas existem cultos secretos à maioria das divindades. Os clérigos de Pholtus instituíram uma burocracia colossal que controla diretamente o comércio, as cortes judiciais e o exército. Há mais de 200 anos, os inquisidores da igreja de Pholtus expulsam os clérigos de outros deuses sempre que os descobrem. Templários piedosos dedicados ao deus comandam todas as unidades militares, e se reportam diretamente aos clérigos de alto nível. A Teocracia de Pala é uma sociedade fechada, embora envie hordas de clérigos evangelistas para tentar converter seus vizinhos.

Estrutura: Existem versões teocráticas de todas as formas de governo secular; uma só pessoa pode ser o detentor da autoridade absoluta, ou um grupo de oligarcas. Os clérigos dominam a hierarquia, mas as habilidades de outras classes são valorizadas quando colocadas a serviço da divindade.

As teocracias geralmente originam burocracias complexas. A maioria dos comandantes precisa responder a dois chefes: seu superior hierárquico burocrático e o responsável pelos assuntos religiosos. Como a lealdade ao Estado é vinculada à lealdade à divindade, a agência de segurança nacional normalmente adquire aspectos inquisitoriais. O exército de uma teocracia tem mais clérigos do que uma força militar comum.

Papéis dos PJs: Os PJs de nível baixo que vivem em uma teocracia podem ser encarregados de eliminar a corrupção local caso sejam fiéis (ou escapar da inquisição se veneram outra divindade diferente da oficial). Os PJs de níveis intermediários se tornam ótimos pregadores, e viajam além das fronteiras para ajudar a ampliar o número de fiéis da nação. Os PJs de nível elevado podem participar do próprio coman-

do do país, liderando exércitos contra as falanges de infiéis que ameaçam a teocracia.

PdMs Importantes: Se os PJs estiverem viajando por uma teocracia, encontrarão clérigos de níveis baixos em praticamente qualquer atividade em que se envolverem. Alguns, senão todos os guardas da cidade, são clérigos, os comerciantes no mercado são clérigos, e os escribas nas bibliotecas e cortes judiciais são clérigos. Os monstros afiliados com a divindade cultuada pela teocracia são mais comuns do que o normal. Por exemplo, na Teocracia de Pala, Leal e Neutra, os criminosos mais hediondos são perseguidos por inevitáveis.

Idéias para Aventuras: A natureza de uma teocracia seria parte importante das seguintes aventuras:

- Os personagens precisam ingressar no território de uma teocracia para entregar uma mensagem secreta a uma religião subversiva.
- Há muita corrupção entre os líderes da teocracia, e os personagens precisam eliminá-la.
- A rivalidade entre dois deuses se acirra, provocando uma guerra entre suas respectivas teocracias, e os PJs devem promover a paz em meio a uma guerra religiosa.

IGREJAS MUNDIAIS

As igrejas que englobam o mundo todo possuem um alcance muito maior que as teocracias, mas não controlam aspectos seculares da vida, como a agricultura, o comércio e o exército. Elas costumam deter um grande poder, mas só existem num determinado lugar porque o governo local permite sua forma

Santuário de Farlanghn à beira da estrada

Um quadrado a 1,5 m



Os quartos são alugados por 1 PO/noite, incluindo um jantar substancial trazido da casa da casa de uma aldeã

O santuário vende cavalos de guerra leves, incluindo os arreios, por 180 PO e cavalos de guerra pesados com sela de carga por 200 PO. Eles alugam os cavalos para clientes de confiança por 40 PO e 50 PO por dia, respectivamente.

de culto. Como sua organização se estende para além das fronteiras nacionais, elas conseguem combinar esforços em diferentes países para atingir um determinado resultado.

Os fiéis de Pelor, por exemplo, habitam todos os países, e compartilham a crença no deus-sol independente de sua nacionalidade. Os sumos-sacerdotes dos templos mais poderosos mantêm contato com os outros e com a liderança global da igreja. Por exemplo, se os líderes seculares de uma nação impuserem taxas pesadas sobre os templos de Pelor, a informação se espalhará pela hierarquia da igreja, e outros países serão pressionados por seus peloritas a erguer sanções diplomáticas capazes de revogar o imposto.

Estrutura: Em muitos aspectos, uma igreja mundial funciona como uma nação, mas não possui territórios, exceto seus templos. Ela trata seus seguidores (bem ou mal) como cidadãos, e as coletas dos templos funcionam como a receita dos impostos. Algumas igrejas mundiais até mantêm exércitos fixos, prontos para a próxima cruzada contra os inimigos da fé, embora os soldados muitas vezes permaneçam dispersos para que as nações seculares não enxerguem a instituição como um rival militar. Os líderes de uma igreja mundial normalmente são um conselho composto pelos sacerdotes de posto mais elevado em cada país. Quando o conselho toma uma decisão, ou recebe uma diretiva de sua divindade, cada um de seus membros é responsável por transmitir as ordens apropriadas ao clero de sua nação.

Papéis dos PJs: Mesmo uma igreja mundial não é onipotente, e pode solicitar que os PJs cumpram missões em terras distantes. Os PJs de nível elevado podem ser agentes especiais enviados a diversos locais para sustentar a fé durante os períodos de dificuldade.

PdMs Importantes: Por venerarem uma mesma divindade, até mesmo os PJs de níveis baixos podem conseguir auxílio de uma sucursal específica de uma igreja mundial, mesmo nas situações em que os residentes suspeitariam de estranhos. As igrejas mundiais precisam manter uma rede de comunicação global entre seus templos afiliados, por isso muitos personagens ligados à religião viajam pelo mundo. Os níveis superiores da hierarquia são compostos essencialmente por clérigos, e muitos não são nativos das terras onde exercem suas funções.

Idéias para Aventuras: As igrejas mundiais desempenham um papel proeminente nas seguintes aventuras:

- Um clérigo visitante chega de terras distantes e contrata os PJs como guias locais em sua missão.
- Os personagens se alistam numa cruzada que promete reunir os devotos de muitas terras num enorme exército. Os PJs precisam se relacionar com seus estranhos companheiros enquanto enfrentam os inimigos da igreja.
- Uma divindade ordena que os PJs unifiquem suas igrejas nacionais independentes numa única comunidade de fiéis — uma igreja mundial.

SEITAS E CISMAS

Mesmo com teocracias e igrejas globais, nem todo fiel compartilha as mesmas opiniões a respeito de tudo. A maioria das igrejas, independente de seu tamanho, possui facções que

entram em conflito, sejam leves desavenças ou dissensões profundas, a respeito de assuntos esotéricos ou mundanos. Essas facções são chamadas seitas, e seus conflitos, cismas.

A igreja de Heironeous, por exemplo, abriga uma seita chamada Os Legisladores — eles acreditam que um conjunto de leis codificadas é o ideal mais elevado e que ninguém está acima da lei. Já a seita dos Justiceiros crê que a própria justiça é o bem maior e as leis formais são úteis apenas enquanto permitirem que os culpados sejam punidos. As duas facções não se enfrentam abertamente numa religião tão organizada quanto o credo de Heironeous, mas seus clérigos são rivais que se esforçam para manter seus adversários longe das posições de influência no clero.

Estrutura: As seitas costumam ser extra-oficiais, e se aplicam a um conjunto de crenças em comum, e não à adesão formal a uma organização. Essas seitas utilizam a mesma hierarquia da igreja como um todo; o membro de mais alto posto na igreja emite ordens para subordinados, que coincidentemente pertencem à mesma facção. Quando as seitas são mais formais, é porque as desavenças surgiram devido a questões organizacionais. O Ministério Evangelizador de St. Cuthbert muitas vezes entra em conflito com seu Ministério Congregacional, pois uma seita deseja buscar novos convertidos enquanto a outra quer cuidar dos que já existem.

Existem poucas igrejas de porte considerável onde não exista pelo menos um pequeno cisma em desenvolvimento. Mesmo quando uma seita domina completamente a igreja, podem acontecer duas coisas: ou a seita dominante acaba se dividindo por outro motivo, ou surge uma nova seita para desafiar a estabelecida.

Papéis dos PJs: Os PJs de níveis baixos que veneram uma divindade específica costumam ser recrutados por uma das seitas de sua igreja, enquanto os PJs de nível intermediário enfrentam as conspirações da seita rival. Os PJs de níveis elevados serão responsáveis por seu próprio cisma caso entrem em conflito com os líderes da igreja. Se os seus seguidores os apoiarem, isso pode originar uma nova seita.

PdMs Importantes: Nem sempre é óbvio quais PdMs são afiliados a qual seita de uma determinada igreja. Embora algumas possuam seus próprios símbolos, vestes ou outras formas óbvias de diferenciação, outras só se revelam após longas conversas sobre questões de fé. Se o cisma é particularmente grave, as seitas envolvidas podem estar repletas de membros secretos e agentes duplos.

Idéias para Aventuras: As seitas e os cismas são importantes para as seguintes aventuras:

- Um cisma irrompe na igreja, e ambos os lados desejam que os PJs tomem partido. Se fizerem isso, eles terão ganhado a inimizade da seita rival e deverão sobreviver a ataques e conspirações.
- Os PJs precisam adquirir uma determinada relíquia como um rito de iniciação numa seita particularmente respeitada.
- A líder de uma seita declara-se uma semideusa, e os personagens devem descobrir se ela é realmente divina e quais são seus planos.



IGREJAS REGIONAIS E DISPERSAS

As igrejas regionais funcionam exatamente como as mundiais, mas seu alcance não ultrapassa determinada província ou nação. As igrejas dispersas, tecnicamente, são instituições globais, mas sua esfera de influência é tão limitada que não são encontradas em todos os lugares.

Lolth possui uma igreja regional, pois seus templos somente são encontrados entre os drow. Já Boccob tem uma igreja dispersa. Seus templos-bibliotecas podem ser encontrados em todas as principais cidades do mundo, mas eles não alcançam o interior e não se preocupam com assuntos que não digam respeito à acumulação de conhecimento.

Estrutura: As igrejas regionais e dispersas tendem a colocar mais autoridade nas mãos do sumo-sacerdote do templo local. Embora elas possam contar com líderes de postos mais elevados, eles não conseguem estar em todos os lugares ao mesmo tempo e apenas estabelecem metas gerais para a instituição. As decisões diárias são tomadas individualmente em cada templo.

Papéis dos PJs: Como os templos não podem contar com ajuda externa, freqüentemente contratam PJs de níveis baixos ou intermediários para cumprir missões e tarefas importantes para a igreja. Os PJs de níveis elevados certamente são capazes de administrar seu próprio templo.

PdMs Importantes: As igrejas regionais e dispersas costumam abrigar mais personagens de outras classes, que não clérigos, em suas fileiras, pois sua hierarquia é menos vertical e o treinamento dos sacerdotes é mais difícil. Entretanto, o sumo-sacerdote de cada templo quase sempre será um clérigo.

Idéias para Aventuras: As seguintes idéias para aventuras se baseiam em igrejas regionais e dispersas:

- Um deus do mar deseja estabelecer uma rede de santuários independentes ao longo de um trecho particularmente perigoso do litoral, e os personagens devem patrulhar os mares para mantê-los em segurança.
- Um grupo de peregrinos de um deus dos céus contrata os personagens para levá-los de um templo nas proximidades até um monastério no alto de uma montanha.



- Os PJs descobrem que dois templos da mesma divindade nutrem uma rivalidade acirrada, e tentam prejudicar um ao outro sempre que possível. Eles devem descobrir a origem da disputa e trazer de volta a paz para sua religião.

CULTOS

Embora a palavra "culto" traga à mente a imagem de clérigos vestindo mantos negros e invocando criaturas malignas numa clareira da floresta, na verdade ela descreve qualquer grupo de devotos com as mesmas idéias. De fato, muitos são os invocadores malignos que as pessoas imaginam. Numa nação tirânica, entretanto, os rebeldes que veneram Pelor e Heironeous em segredo são os cultistas, tentando escapar da vigilância dos inquisidores de Hextor.

Os cultos a Vecna, por exemplo, se reúnem para executar rituais ilícitos e dedicados a conspirações e traições — afinal, ele é o deus dos segredos. Eles tramam contra os líderes locais e especialmente contra o clero de outras divindades.

Estrutura: Os cultos normalmente são pequenos, contando com menos de cem membros. A maioria tem apenas um sumo-sacerdote ou figura similar como líder, embora às vezes ele seja apenas uma figura decorativa e outro personagem — talvez um monstro — esteja no controle. Os cultistas sempre adotam precauções elaboradas para manter a segurança, incluindo templos secretos, senhas, códigos e outros instrumentos de espionagem.

Papéis dos PJs: Na maioria das vezes, os cultos trabalham contra os personagens, não a seu favor, pois a devoção aos deuses do bem raramente precisa ser mantida em segredo. Entretanto, numa terra maligna (e para PJs de nível elevado, nos planos malignos) eles podem ser revolucionários que veneram suas divindades secretamente e tramam contra seus soberanos malignos.

PdMs Importantes: Os cultistas são antagonistas básicos em D&D — quase sempre clérigos de níveis baixos, mas os conjuradores arcanos são razoavelmente comuns. O culto geralmente é liderado por um clérigo de nível elevado, um extra-planar (como um diabo ou demônio) ou uma aberração (como um beholder ou um devorador de mentes). Em certos casos, os membros menos graduados do culto estão enganados sobre a verdadeira identidade de seus mestres.

Idéias para Aventuras: Os cultos figuram com destaque nas seguintes aventuras:

- Mulheres solteiras estão desaparecendo em pequenas aldeias de pescadores. Os PJs devem encontrar o culto de seqüestradores e seus ritos bizarros.
- A corte do rei tem apresentado uma retórica cada vez mais exaltada contra uma nação vizinha. Os PJs descobrem que um culto secreto entre alguns membros do conselho real está tentando provocar uma guerra, e precisam descobrir quais cortesãos são cultistas e quais são inocentes.
- Os personagens impedem os planos de um culto diversas vezes, mas ele sempre volta, cada vez mais forte. Para liquidar de uma vez com essa ameaça, eles precisam se infiltrar entre seus adversários, passando-se por cultistas.



As novas magias nas listas a seguir suplementam as que são encontradas no *Livro do Jogador*. Cada uma delas, descrita nesse capítulo, está assinalada com um asterisco.

NOVAS MAGIAS DE ALGOZ

Maldição da Má Sorte*: O alvo sofre -3 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência.

Onda de Tristeza*: Cone que impõe -3 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência.

Zelo*: O conjurador se desloca entre os inimigos para atacar o adversário que desejar.

MAGIAS DE ALGOZ DE 3º NÍVEL

Ressurgimento em Massa*: Como *ressurgimento*, mas para múltiplos alvos.

MAGIAS DE ALGOZ DE 4º NÍVEL

Perseguidor Implacável*: O conjurador sabe onde está sua presa, desde que ela esteja se deslocando.

Sobrevida*: Restaura a vida de uma criatura morta durante 1 min/nível.

Aparência da Divindade Menor*: O conjurador adquire +4 em Car e resistência 10 a certos tipos de energia.

Arma da Divindade*: A arma do conjurador adquire um bônus de melhoria e habilidades especiais.

Montaria Alada*: A montaria do conjurador ganha asas e consegue voar com deslocamento 18 m.

MAGIAS DE ALGOZ DE 1º NÍVEL

Sacrifício Divino*: O conjurador sacrifica pontos de vida para infligir dano adicional.

Armadura Dourada*: A montaria do conjurador recebe uma armadura energética.

Ressurgimento*: O conjurador concede uma segunda chance a um objeto em um teste de resistência.

Montaria do Viajante*: A criatura se desloca mais rapidamente mas não é capaz de atacar.

MAGIAS DE ALGOZ DE 2º NÍVEL

Mira Abençoada: Os aliados recebem +2 de bônus em ataques à distância.

NOVAS MAGIAS DE BARDO

MAGIA DE 2º NÍVEL DE BARDO

Onda de Tristeza*: Cone que impõe -3 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência.

MAGIA DE 5º NÍVEL DE BARDO

Piscar Aprimorado*: Como *piscar*, mas mais seguro e com maior controle.

MAGIA DE 6º NÍVEL DE BARDO

Rogar Maldição Maior*: Como *rogar maldição*, mas com penalidades mais severas.

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 1º NÍVEL

Halo de Luz*: O conjurador fica iluminado por luz solar até liberá-la como um ataque que inflige 1d8 +1/nível pontos de dano.

Presságio do Perigo^{Es}*: O conjurador sabe o quanto o futuro será perigoso.

Ressurgimento*: O conjurador concede uma segunda chance a um objeto em um teste de resistência.

Vigor Menor*: Uma criatura recupera 1 PV/rodada (máximo de 15 rodadas).

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 2º NÍVEL

Farpas^{M*}*: Uma arma de madeira adquire espinhos que infligem +1 ponto de dano/nível do conjurador (no máximo +10).

Maldição da Má Sorte*: O alvo sofre -3 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência.

Vingança Divina*: A punição do deus inflige 1d6 pontos de dano/2 níveis de conjurador (no máximo 5d6).

Onda de Tristeza*: Cone que impõe -3 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes e testes de resistência.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 3º NÍVEL

Mira Abençoada: Os aliados recebem +2 de bônus em ataques à distância.

Trama de Espinhos*: A área afetada constringe as criaturas e os espinhos infligem 2d6 pontos de dano.

Visão Sequencial*: O conjurador envia um sensor mágico para se infiltrar em uma área.

Chama da Fé*: Conceda a qualidade explosão flamejante a uma arma.

Espinhos*: Como *farpas*, mas a arma recebe +2 de bônus e dobra sua ameaça para sucessos decisivos.

Ligação Telepática Menor*: Como *ligação telepática de Rary*, mas só afeta o conjurador e outra criatura.

Vigor*: Como *vigor menor*, mas cura 2 PV/rodada (máximo de 25 rodadas).

Vigor Menor em Massa*: Como *vigor menor*, mas para diversos alvos (máximo de 25 rodadas).

Aparência da Divindade Menor*: O conjurador adquire +4 em Car e resistência 10 a certos tipos de energia.

Ruína*: Deixa uma criatura indefesa pela dor.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 4º NÍVEL

Garras Bestiais^{M*}*: As mãos do conjurador se tornam armas naturais cortantes.

Castigar*: Uma resposta verbal ensurdece todos os que a escutarem e inflige dano aos que possuem tendência diferente do conjurador.

Maré do Destino*: Uma névoa negra obscurece a visão, e pasma as criaturas em seu interior.

Vórtice de Energia*: Uma explosão de energia centralizada no conjurador inflige dano às criaturas próximas.

Recital*: Os aliados do conjurador recebem bônus nas jogadas de ataque e nos testes de resistência, e seus inimigos sofrem penalidades.

Ressurgimento em Massa*: Como *ressurgimento*, mas para múltiplos alvos.

Sobrevida*: Restaura a vida de uma criatura morta durante 1 min/nível.

Arma da Divindade*: A arma do conjurador adquire um bônus de melhoria e habilidades especiais.

Visão Climática^{M*}*: O conjurador consegue prever o tempo com precisão por até uma semana.

DOMÍNIOS, MAGIAS E MATERIAL PUBLICADO ANTERIORMENTE

Esse capítulo procura fornecer tanto novas magias e domínios quanto atualizações para materiais publicados anteriormente. Vários domínios e magias possuem o mesmo nome de versões já publicadas. Nesses casos, a descrição deste livro tem precedência sobre as versões originais. Na maior parte das vezes, as magias que não estão incluídas aqui ainda podem ser utilizadas em sua forma original.

Algumas magias passaram por revisões significativas e assumiram novos nomes. Nesses casos, recomendamos enfaticamente o uso das novas versões.

A magia *aspecto da divindade* do livro *Defensores da Fé* tornou-se *aparência da divindade*.

As magias focadas em regeneração do livro *Mestres Selvagens* (*círculo de regeneração*, *regenerar ferimentos críticos*, *regenerar ferimentos leves*, *regenerar ferimentos moderados*, *regeneração em grupo* e *regenerar ferimentos graves*) tornaram-se as magias *vigor* deste livro.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 5º NÍVEL

Dança do Unicórnio*: Névoa purificadora limpa o ar de fumaça, poeira e venenos.

Agilidade Divina*: O alvo recebe bônus em testes de Reflexos, na Destreza e na capacidade de manobra em combate.

Sopro do Dragão*: O conjurador escolhe um tipo de dragão e imita seu sopro.

Pacto da Robustez^{X*}: O conjurador adquire bônus de combate automaticamente quando é reduzido à metade de seus Pontos de Vida ou menos.

Subverter Essência Planar^{M*}: Reduz a RD e RM do alvo.

Vigor Maior: Como *vigor menor*, mas cura 4 PV/rodada.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 6º NÍVEL

Cometa*: Um cometa cai sobre os inimigos, infligindo dano e deixando-os caídos.

Círculo do Vigor*: Como *vigor menor em massa*, mas cura 3 PV/rodada (máximo de 40 rodadas).

Aparência da Divindade*: Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se celestial ou abissal.

Pacto do Zelo^{X*}: O conjurador ganha bônus de combate automáticos ao atacar alguém da tendência oposta.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 7º NÍVEL

Rogar Maldição Maior*: Como *rogar maldição*, mas com penalidades mais severas.

Pacto da Renovação^{X*}: Uma criatura cura-se automaticamente caso seja afetada por uma condição adversa.

Onda de Gosma^{M*}: Cria uma dispersão de 4,5 m de gosma verde.

Resistência à magia em Massa*: Como *resistência à magia*, mas para múltiplos alvos.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 8º NÍVEL

Aranha Mental^{M*}: Ouve os pensamentos de até oito criaturas.

Pacto da Morte^{M,X*}: A divindade trás o conjurador de volta dos mortos automaticamente.

Fúria da Tempestade*: O conjurador consegue voar e disparar relâmpagos dos olhos.

MAGIAS DE CLÉRIGO DE 9º NÍVEL

Aparência da Divindade Maior*: Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se meio-celestial ou meio-abissal.

MAGIAS COM TENDÊNCIAS EM DOMÍNIOS SEM TENDÊNCIA

Alguns domínios descritos nesse livro incluem magias com descritores de domínio, o que significa que um personagem que possua acesso ao domínio pode não ser capaz de conjurar uma ou mais de suas magias. Os conjuradores que têm restrições para magias de determinadas tendên-

NOVOS DOMÍNIOS

Os domínios a seguir suplementam os que estão descritos no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*. Cada domínio indica as divindades do panteão básico e outras opções.

DOMÍNIO DA CELERIDADE

Divindades Básicas: Ehlonna, Fharlanghn, Olidammara.

Outras Divindades: Xan Yae, Zuoken.

Poder Concedido: O deslocamento base em terra do conjurador excede o normal de sua raça em +3 m. Esse benefício desaparece se ele estiver vestindo uma armadura média ou pesada ou transportando uma carga média ou pesada.

Magias do Domínio da Celeridade

- 1 **Recuo Acelerado**: Soma +9 m no deslocamento do conjurador.
- 2 **Agilidade do Gato**: O alvo recebe +4 Des durante 1 min/nível.
- 3 **Nublar**: Os ataques têm 20% de chance de fracassar.
- 4 **Velocidade**: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.
- 5 **Caminhar em Árvores**: O conjurador passa através de uma árvore para outra.
- 6 **Caminhar no Ar**: O conjurador e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.
- 7 **Agilidade do Gato em Massa**: Como *agilidade do gato*, mas afeta 1 alvo/nível.
- 8 **Piscar Aprimorado***: Como *piscar*, mas mais seguro e com maior controle.
- 9 **Parar o Tempo**: O conjurador age livremente durante 1d4+1 rodadas.

DOMÍNIO DO FRIO

Divindade Básica: Bahamut.

Outra Divindade: Telchur.

Poder Concedido: Expulsa ou destrói criaturas do fogo como um clérigo bondoso usaria *Expulsar*. Fascina ou comanda criaturas do fogo como um clérigo maligno usaria *Fascinar*. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes equivalente a 3 + seu modificador de Carisma por dia. Este poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio do Frio

- 1 **Toque Macabro**: 1 toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 de dano de For.

- 2 **Esfriar Metal:** Metal gelado fere quem o toca.
- 3 **Nevasca:** Atrapalha a visão e o movimento.
- 4 **Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro
- 5 **Muralha de Gelo:** Pareda de gelo com 15 PV +1/nível, ou esfera que aprisiona alvo.
- 6 **Cone Glacial:** 1d6 de dano de frio/nível.
- 7 **Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
- 8 **Raio Polar:** Toque à distância causa 1d6 de dano/nível de frio.
- 9 **Avalanche Obediente*:** Avalanche de neve esmaga e enterra os inimigos.

DOMÍNIO DA COMUNIDADE

Divindades Básicas: Corellon Larethian, Carl Glittergold, Pelor, Yondalla.

Outras Divindades: Bralm, Rao.

Poder Concedido: Utiliza *acalmar emoções* como uma habilidade similar a magia uma vez por dia. Adquire +2 de bônus nos testes de Diplomacia.

Magias do Domínio da Comunidade

- 1 **Bênção:** Aliados recebem +1 para ataques e testes de resistência contra medo.
- 2 **Condição:** Monitora condição e posição de aliados.
- 3 **Oração:** Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.
- 4 **Idiomas:** Fala qualquer idioma.
- 5 **Ligação Telepática de Rary:** Ligação permite que aliados se comuniquem.
- 6 **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e abençoa.
- 7 **Refúgio^M:** Altera um item para que transporte seu usuário até você.
- 8 **Mansão Magnífica de Mordenkainen:** Cria uma porta para uma mansão extra-dimensional.
- 9 **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.

DOMÍNIO DA COMPETIÇÃO

Divindade Básica: Kord.

Outras Divindades: Joramy, Llerg.

Poder Concedido: O personagem passa a apreciar a chance de se provar perante seus inimigos. Adquire +1 de bônus em todos os testes resistidos como habilidade extraordinária.

Magias do Domínio da Competição

- 1 **Remover Medo:** Anula ou concede +4 nos testes contra medo, 1 alvo/4 níveis.
- 2 **Zelo*:** O conjurador se desloca entre os inimigos para atacar o adversário que desejar.
- 3 **Oração:** Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.
- 4 **Poder Divino:** O conjurador recebe bônus de ataque, +6 For e 1 PV/nível.

- 5 **Força dos Justos:** O tamanho do conjurador aumenta e ele recebe bônus de combate.
- 6 **Pacto do Zelo*:** O conjurador ganha bônus de combate automáticos ao atacar alguém da tendência oposta.
- 7 **Regeneração:** Membros decepidos do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (max. +35).
- 8 **Momento de Presciência:** O conjurador recebe bônus de intuição numa única jogada de ataque ou teste.
- 9 **Aparência da Divindade Maior*:** Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se meio-celestial ou meio-abissal.

DOMÍNIO DA CRIAÇÃO

Divindades Básicas: Carl Glittergold, Moradin, Yondalla.

Outra Divindade: Nenhuma.

Poder Concedido: Conjura magias de Conjuração (Criação) com +1 nível de conjurador.

Magias do Domínio da Criação

- 1 **Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
- 2 **Imagem Menor:** Cria ilusões visuais e auditivas à escolha do conjurador.
- 3 **Criar Alimentos:** Alimenta três humanos (ou um cavalo)/nível.
- 4 **Criar Itens Efêmeros:** Cria um objeto de pano ou madeira.
- 5 **Criar Itens Temporários:** Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.
- 6 **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e abençoa.
- 7 **Imagem Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.
- 8 **Criar Itens Permanentes:** Como *criar itens temporários*, mas permanente.
- 9 **Pavilhão Grandioso*:** Cria um banquete e um grande pavilhão.

DOMÍNIO DA DOMINAÇÃO

Divindades Básicas: Gruumsh, Hextor, St. Cuthbert, Wee Jas.

Outra Divindade: Nenhuma.

Poder Concedido: Adquire o talento Foco em Magia (Encantamento).

Magias do Domínio da Dominação

- 1 **Comando:** Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.
- 2 **Cativar:** Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível.
- 3 **Sugestão:** Força o alvo a seguir um curso de ação.
- 4 **Dominar Pessoa:** Controla humanoides por telepatia.
- 5 **Comando Maior:** Como *comando*, mas afeta 1 alvo/nível.
- 6 **Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
- 7 **Sugestão em Massa:** Como *sugestão*, mas 1 alvo/nível.
- 8 **Dominação Verdadeira*:** Como *dominar pessoas*, mas aplica -4 de penalidade no teste.

- 9 **Escravo Monstruoso***: Como *dominar pessoas*, mas com efeito permanente e afeta qualquer criatura.

DOMÍNIO DO SONHO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outra Divindade: Diirinka.

Poder Concedido: Por passar muito tempo entre sonhos e pesadelos, torna-se imune ao medo.

Magias do Domínio do Sonho

- 1 **Sono:** 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.
- 2 **Augúrio^{M,F}:** Descobre se uma ação será boa ou má.
- 3 **Sono Profundo:** Coloca 10 DV de criaturas para dormir.
- 4 **Assassino Fantasmagórico:** Ilusão amedrontadora mata alvo ou causa 3d6 de dano.
- 5 **Pesadelo:** Envia visão que causa 1d10 de dano e fadiga.
- 6 **Visão Onírica*:** O espírito do conjurador consegue ouvir e enxergar à distância durante 1 min/nível.
- 7 **Vidência Maior^F:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
- 8 **Palavra de Poder, Atordoar:** Atordoar uma criatura com 150 PV ou menos.
- 9 **Encarnação Fantasmagórica:** Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

DOMÍNIO DA ENERGIA

Divindade Básica: Nenhuma.

Outra Divindade: Tharizdun.

Poder Concedido: Manipulando as forças cósmicas da inércia e da energia, uma vez ao dia o clérigo é capaz de refazer uma jogada (de ataque, magia ou habilidade) e escolher o melhor resultado. Esse poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio da Energia

- 1 **Escudo Arcano^F:** Fornece +4 CA ao alvo.
- 2 **Misseis Mágicos:** 1d4+1 de dano, +1 míssil/dois níveis de conjurador (máx. +5).
- 3 **Rajada Energética*:** Raio inflige 1d6 de dano/dois níveis de conjurador (máx. 5r6).
- 4 **Esfera Resiliente de Otiluke^M:** Globo de força protege (mas aprisiona) um alvo.
- 5 **Muralha de Energia^M:** Muralha imune a dano.
- 6 **Repulsão:** Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
- 7 **Cubo de Energia:** Cubo de energia aprisiona todos em seu interior.
- 8 **Esfera Telecinética de Otiluke^M:** Como *esfera resiliente de Otiluke*, mas pode se mover.
- 9 **Mão Esmagadora de Bigby^M:** Mão fornece cobertura, empurra ou esmaga inimigos.

DOMÍNIO DA GLÓRIA

Divindades Básicas: Heironeous, Pelor.

Outra Divindade: Nenhuma.

Poder Concedido: Expulsa mortos-vivos com +2 de bônus no teste de expulsão e +1d6 na jogada de dano.

Magias do Domínio da Glória

- 1 **Romper Morto-Vivo:** Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
- 2 **Abençoar Arma:** Uma arma ataca com precisão contra inimigos malignos.
- 3 **Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/2 níveis, ou mais, contra mortos-vivos.
- 4 **Destruição Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas.
- 5 **Espada Sagrada:** Arma se torna +5, e causa +2d6 de dano contra seres malignos.
- 6 **Relâmpago Glorioso*:** Raio de energia positiva inflige dano extra contra extra-planares malignos e mortos-vivos.
- 7 **Raio de Sol:** Luz cega e causa 4d6 de dano.
- 8 **Coroa Gloriosa^{M*}:** Recebe +4 Car e fascina a audiência.
- 9 **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

DOMÍNIO DA INQUISIÇÃO

Divindade Básica: Heironeous.

Outra Divindade: Pholtus.

Poder Concedido: Recebe +4 de bônus em todos os testes de dissipar magia.

Magias do Domínio da Inquisição

- 1 **Detectar o Caos:** Revela criaturas, magias ou objetos caóticos.
- 2 **Zona da Verdade:** Os alvos na área não podem mentir.
- 3 **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
- 5 **Visão da Verdade:** Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
- 6 **Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
- 7 **Ditado:** Mata, paralisa, enfraquece ou pasma alvos Neutros ou Caóticos.
- 8 **Escudo da Ordem:** +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias caóticas.
- 9 **Aprisionamento:** Prende um alvo sob a terra.

DOMÍNIO DA LIBERTAÇÃO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outra Divindade: Trithereon.

Poder Concedido: Se for afetado por um efeito de medo, feitiço ou compulsão e fracassar no teste de resistência, poderá repeti-lo na rodada seguinte com a mesma CD. O personagem só recebe mais essa chance para obter sucesso no teste. Esse poder concedido é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio da Libertação

- 1 **Presságio do Perigo***: O conjurador sabe o quanto o futuro será perigoso.
- 2 **Dissimular Tendência**: Esconde uma tendência durante 24 horas.
- 3 **Fúria**: Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 na CA.
- 4 **Movimentação Livre**: O alvo se move normalmente apesar de impedimentos.
- 5 **Cancelar Encantamento**: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação.
- 6 **Dissipar Magia Maior**: Como *dissipar magia*, mas com +20 no teste.
- 7 **Refúgio**: Altera um item para que transporte seu usuário até você.
- 8 **Limpar a Mente**: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e *vidência*.
- 9 **Desatar**: Liberta todos os alvos afetados por magias de aprisionamento.

DOMÍNIO DA INSANIDADE

Divindades Básicas: Erythnul, Vecna.

Outra Divindade: Tharizdun.

Poder Concedido: A insanidade confere compreensão. O personagem subtrai 1 de todos os testes de perícia baseados em Sabedoria e todos os testes de resistência de Vontade. Em compensação, uma vez por dia, pode ver e agir com a clareza da verdadeira loucura. Acrescente metade do nível do personagem em um único teste baseado em Sabedoria ou teste de resistência de Vontade. Declare o uso deste poder antes de fazer o teste.

Magias do Domínio da Insanidade

- 1 **Confusão Menor**: Uma criatura fica confusa durante 1 rodada.
- 2 **Toque da Insanidade***: Pasma uma criatura por 1 rodada/nível.
- 3 **Fúria**: Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 na CA.
- 4 **Confusão**: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.
- 5 **Flechas do Espanto***: Um raio/rodada, pasma durante 1d3 rodadas.
- 6 **Assassino Fantasmagórico**: Ilusão amedrontadora mata alvo ou causa 3d6 de dano.
- 7 **Insanidade**: O alvo sofre confusão contínua.
- 8 **Grito Enlouquecedor***: O alvo sofre -4 na CA, perde o escudo, só obtém sucesso em testes de resistência de Reflexos com um resultado 20 natural.
- 9 **Encarnação Fantasmagórica**: Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

DOMÍNIO DA MENTE

Divindades Básicas: Boccob, Olidammara, Wee Jas.

Outra Divindade: Nenhuma.

Poder Concedido: Adquire +2 de bônus nos testes de Blefar, Diplomacia e Sentir Motivação.

Magias do Domínio da Mente

- 1 **Compreender Idiomas**: Entenda todas as línguas faladas e escritas.
- 2 **Detectar Pensamentos**: Permite captar pensamentos superficiais.
- 3 **Ligação Telepática Menor***: Liga-se a um alvo a até 9 m durante 10 min/nível.
- 4 **Discernir Mentiras**: Revela mentiras deliberadas.
- 5 **Ligação Telepática de Rary**: Ligação permite que aliados se comuniquem.
- 6 **Sondar Pensamentos***: Capta as memórias do alvo, uma pergunta/rodada.
- 7 **Aranha MentalTM***: Ouve os pensamentos de até oito criaturas.
- 8 **Limpar a Mente**: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e *vidência*.
- 9 **Encarnação Fantasmagórica**: Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos até 9 m.

DOMÍNIO DO MISTICISMO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outras Divindades: Nenhuma. Divindades Neutras, Leais e Neutras ou Caóticas e Neutras jamais possuiriam esse domínio.

Poder Concedido: Uma vez por dia, o personagem é capaz de utilizar uma ação livre para canalizar o poder de sua divindade para obter um bônus de sorte em seus testes de resistência equivalente ao seu modificador de Carisma (no mínimo +1). Esse poder concedido é uma habilidade sobrenatural e seu efeito dura 1 rodada por nível de clérigo.

Magias do Domínio do Misticismo

- 1 **Auxílio Divino**: O conjurador recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano.
- 2 **Arma Espiritual**: Arma mágica ataca sozinha.
- 3 **Aparência da Divindade Menor***: O conjurador adquire +4 em Car e resistência 10 a certos tipos de energia.
- 4 **Arma da Divindade***: A arma do conjurador adquire um bônus de melhoria e habilidades especiais.
- 5 **Força dos Justos**: O tamanho do conjurador aumenta e ele recebe bônus de combate.
- 6 **Aparência da Divindade***: Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se celestial ou abissal.
- 7 **Blasfêmia/Palavra Sagrada†**: Mata, paralisa, enfraquece ou pasma alvos neutros ou maus/bons.
- 8 **Aura Sagrada/Aura Profana†**: +4 na CA, +4 resistência e RM 25 contra magias malignas/bondosas.
- 9 **Aparência da Divindade Maior***: Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se meio-celestial ou meio-abissal.

† Escolha uma das magias indicadas, de acordo com sua tendência; esta será sua magia de domínio para o nível correspondente.

DOMÍNIO DO ORÁCULO

Divindade Básica: Boccob.

Outras Divindades: Celestian, Cyndor, Istus.

Poder Concedido: Conjura magias de adivinhação com +2 níveis de conjurador.

Magias do Domínio do Oráculo

- 1 **Identificação^M:** Determina uma habilidade de um item mágico.
- 2 **Augúrio^{M,F}:** Descobre se uma ação será boa ou má.
- 3 **Adivinhação^M:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
- 4 **Vidência^F:** Espiona alguém à distância.
- 5 **Comunhão^X:** Divindade responde uma pergunta/nível (sim ou não).
- 6 **Lendas e Histórias^{M,F}:** Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
- 7 **Vidência Maior:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
- 8 **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto.
- 9 **Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

DOMÍNIO DO PACTO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outras Divindades: Bralm, Mouqol.

Poder Concedido: Adiciona Avaliação, Intimidar e Sentir Motivação à lista de perícias de classe do clérigo.

Magias do Domínio do Pacto

- 1 **Comando:** Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.
- 2 **Proteger Outro:** O conjurador sofre metade do dano dirigido ao alvo.
- 3 **Falar com os Mortos:** Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.
- 4 **Adivinhação:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
- 5 **Pacto da Robustez^{X*}:** O conjurador adquire bônus de combate automaticamente quando é reduzido à metade de seus Pontos de Vida ou menos.
- 6 **Pacto do Zelo^{X*}:** O conjurador ganha bônus de combate automáticos ao atacar alguém da tendência oposta.
- 7 **Pacto da Renovação^{X*}:** Uma criatura cura-se automaticamente caso seja afetada por uma condição adversa.
- 8 **Pacto da Morte^{M,X*}:** A divindade trás o conjurador de volta dos mortos automaticamente.
- 9 **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

DOMÍNIO DA PESTE

Divindade Básica: Nerull.

Outra Divindade: Incábulos.

Poder Concedido: Imunidade aos efeitos de todas as doenças, embora os clérigos com acesso a esse domínio ainda possam ser portadores de moléstias infecciosas.

Magias do Domínio da Peste

- 1 **Desespero:** Um alvo recebe -2 para ataques, dano e testes.
- 2 **Invocar Enxames:** Invoca enxame de morcegos, ratos ou aranhas.
- 3 **Praga:** Infecta um alvo com a doença escolhida.
- 4 **Envenenamento:** Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min.
- 5 **Praga de Ratos^{*}:** Invocar hordas de ratos infectados.
- 6 **Maldição da Licantropia^M:** Causa licantropia temporária ao alvo.
- 7 **Flagelo^{F*}:** Inflige uma doença que só pode ser curada magicamente, um alvo/nível.
- 8 **Criar Mortos-Vivos Maior[†]:** Cria sombras, aparições, espectros ou devoradores.
- 9 **Bando de Otyughs:** Cria 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs Enormes.

† Só pode ser empregado para criar múmias.

DOMÍNIO DA PURIFICAÇÃO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outras Divindades: Rao, Wastri.

Poder Concedido: Conjurar magias de abjuração com +1 nível de conjurador.

Magias do Domínio da Purificação

- 1 **Halo de Luz^{*}:** O conjurador fica iluminado por luz solar até liberá-la como um ataque que inflige 1d8 +1/nível pontos de dano.
- 2 **Vingança Divina^{*}:** A punição do deus inflige 1d6 pontos de dano/2 níveis de conjurador (no máximo 5d6).
- 3 **Recital^{*}:** Os aliados do conjurador recebem bônus nas jogadas de ataque e nos testes de resistência, e seus inimigos sofrem penalidades.
- 4 **Castigar^{*}:** Uma resposta verbal ensurdece todos os que a escutarem e inflige dano aos que possuem tendência diferente do conjurador.
- 5 **Dança do Unicórnio^{*}:** Névoa purificadora limpa o ar de fumaça, poeira e venenos.
- 6 **Chamas da Pureza^{*}:** O alvo irrompe em chamas mágicas, tornando-se uma arma perigosa.
- 7 **Ira Justa dos Fiéis^{*}:** Os aliados do conjurador recebem bônus, especialmente se veneram a sua divindade.
- 8 **Explosão Solar:** Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.
- 9 **Aparência da Divindade Maior^{*}:** Como *aparência da divindade menor*, mas o conjurador torna-se meio-celestial ou meio-abissal.

DOMÍNIO DA INVOCAÇÃO

Divindade Básica: Nenhuma.

Outra Divindade: Trithereon.

Poder Concedido: Acrescenta +2 níveis de conjurador a todas as magias de Conjuração (invocação ou convocação).

Magias do Domínio da Invocação

- 1 **Invocar Criaturas I:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- 2 **Invocar Criaturas II:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- 3 **Invocar Criaturas III:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- 4 **Aliado Extra-Planar Menor:** Negocia serviços com um ser extraplanar de 8 DV.
- 5 **Invocar Criaturas V:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- 6 **Aliado Extra-Planar:** Como *aliado extra-planar menor*, mas até 12 DV.
- 7 **Invocar Criaturas VII:** Invoca um ser extra-planar para auxiliar o conjurador.
- 8 **Aliado Extra-Planar Maior:** Como *aliado extra-planar menor*, mas até 24 DV.
- 9 **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocações.

DOMÍNIO DO CLIMA

Divindades Básicas: Fharlanghn, Obad-Hai.

Outra Divindade: Geshtai.

Poder Concedido: O personagem é poupado dos efeitos de climas rigorosos. A chuva e a neve não impõem penalidades em seus testes de Observar e Procurar. O personagem é capaz de se deslocar por terrenos cobertos por neve ou gelo com seu deslocamento normal. Os efeitos do vento, seja natural ou mágico, o afetam como se ele pertencesse a uma categoria de tamanho superior.

Magias do Domínio do Clima

- 1 **Névoa Obscurecente:** Névoa espessa envolve o conjurador.
- 2 **Lufada de Vento:** Afasta ou derruba criaturas Pequenas.
- 3 **Convocar Relâmpagos:** Direciona raios (3d6/nível) durante tempestades.
- 4 **Tempestade Glacial:** Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 m de diâmetro.
- 5 **Prisão dos Ventos*:** O ar impede que o alvo se mova e atrapalha ataques à distância.
- 6 **Andarilhos das Nuvens*:** O alvo é capaz de andar nas nuvens, voando a grandes altitudes.
- 7 **Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
- 8 **Ciclone:** Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.
- 9 **Ciclone Maior*:** Como *ciclone*, só que maior e mais destrutivo.

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

MAGIA DE NÍVEL 0 DE DRUIDA

Visão da Natureza*: Como *visão da morte*, mas para animais e plantas.

MAGIAS DE DRUIDA DE 1º NÍVEL

Criar Bogun^{M,X}: Cria um serviçal natural.

Camuflagem*: Concede +10 nos testes de Esconder-se.

Olhos do Falcão*: O conjurador recebe +5 nos testes de Observar e consegue disparar armas de ataque à distância com mais acuidade.

Presságio do Perigo^F: O conjurador sabe o quanto o futuro será perigoso.

Rajada de Areia*: Dispara areia quente que inflige 1d6 de dano por concussão e atordoa os inimigos.

Montaria do Viajante*: A criatura se desloca mais rapidamente mas não é capaz de atacar.

Vigor Menor*: Uma criatura recupera 1 PV/rodada (máximo de 15 rodadas).

Espírito da Madeira*: Invoca um espírito menor da natureza.

MAGIAS DE DRUIDA DE 2º NÍVEL

Corpo Solar*: Fogo e luz emanam do corpo do conjurador, infligindo 1d4+1 de dano.

Farpas^M: Uma arma de madeira adquire espinhos que infligem +1 ponto de dano/nível do conjurador (no máximo +10).

Trama de Espinhos*: A área afetada constringe as criaturas e os espinhos infligem 2d6 pontos de dano.

Explosão de Nuvens*: Restringe a visão e os ataques à distância, extingue fogos normais.

Frio Arrepiante*: Causa dano progressivo de frio a cada rodada.

Decomposição*: Criaturas feridas perdem 1 PV adicional/rodada.

Faro^M: Concede a habilidade especial *faro*.

MAGIAS DE DRUIDA DE 3º NÍVEL

Garras Bestiais^M: As mãos do conjurador se tornam armas naturais cortantes.

Asas de Fogo^{F,M}: Os braços do conjurador tornam-se asas que lhe permitem voar e infligem 2d6 de dano de fogo.

Infestação de Larvas*: Ataque de toque inflige 1d4 Con por rodada.

Dádiva da Natureza*: Animal adquire +1/2 níveis de bônus no ataque e no dano.

Espinhos*: Como *farpas*, mas a arma recebe +2 de bônus e dobra sua ameaça para sucessos decisivos.

Onda Estacionária*: Impele magicamente um barco ou criatura.



Penn Spencer 03

Vigor*: Como *vigor menor*, mas cura 2 PV/rodada (máximo de 25 rodadas).

Vigor Menor em Massa*: Como *vigor menor*, mas para diversos alvos (máximo de 25 rodadas)

Visão Climática^M*: O conjurador consegue prever o tempo com precisão por até uma semana.

MAGIAS DE DRUIDA DE 4º NÍVEL

Garrafa de Fumaça^F*: Cria um corcel feito de fumaça.

Camuflagem em Massa*: Como *camuflagem*, mas para múltiplos alvos.

Visão Seqüencial*: O conjurador envia um sensor mágico para se infiltrar em uma área.

Vórtice de Energia*: Explosão de energia centralizada no conjurador inflige dano às criaturas próximas.

Abraço da Floresta*: Concede +20 em testes de Furtividade e Esconder-se desde que o conjurador não se desloque.

Abatimento*: Raio causa perda temporária de Força e redução de velocidade.

Névoa Assassina*: Vapor inflige 2d6 pontos de dano e cega as criaturas.

MAGIAS DE DRUIDA DE 5º NÍVEL

Prisão dos Ventos*: O ar impede que o alvo se mova e atralha ataques à distância.

Alce Fantasma*: Alce mágico aparece por 1 hora/nível.

Espinhos Venenosos*: O conjurador fica coberto de espinhos que envenenam os inimigos.

Explosão de Cerdas^M*: O conjurador arremessa cerdas numa explosão, infligindo 1d6 de dano e impondo penalidades.

Casulo Restaurador^M*: Casulo de energia envolve a criatura, curando doenças e recuperando PV.

Vigor Maior: Como *vigor menor*, mas cura 4 PV/rodada.

MAGIAS DE DRUIDA DE 6º NÍVEL

Ira do Sol do Meio-Dia*: Cega criaturas a até 3 m.

Cometa*: Um cometa cai sobre os inimigos, infligindo dano e deixando-os caídos.

Toque da Praga*: Infecta uma criatura tocada/rodada com a doença escolhida.

Desmoronar*: Erode edifícios ou outras estruturas.

Casulo Envolvente^M*: Aprisiona o alvo e impede o teste de resistência para a magia vinculada.

Chamas da Pureza*: O alvo irrompe em chamas mágicas, tornando-se uma arma perigosa.

Miasma*: Uma nuvem de gás sufoca o alvo.

Desorientação Fantasmagórica*: Engana o senso de direção da criatura, dificultando o movimento.

Maremoto*: Onda inflige 1d8 de dano/2 níveis e os efeitos da manobra Encontrar.

Casco de Tartaruga*: Criatura adquire +6 de armadura natural +1/3 níveis de conjurador acima do 11º.

Círculo do Vigor*: Como *vigor menor em massa*, mas cura 3 PV/rodada (máximo de 40 rodadas).

MAGIAS DE DRUIDA DE 7º NÍVEL

Aura Brilhante*: Armas dos aliados adquirem a qualidade energia brilhante, ignorando armaduras.

Andarilhos das Nuvens*: O alvo é capaz de andar nas nuvens, voando a grandes altitudes.

Frio Arrepiante Maior^F*: Como *frio arrepiante*, mas com duração maior e inflige mais dano.

Vinhas Venenosas*: Vinhas crescem e envenenam as criaturas presas em seu interior.

Onda de Gosma^M*: Cria uma dispersão de 4,5 m de gosma verde.

Bastião da Tempestade*: Redemoinho de nuvens absorve eletricidade e mísseis mágicos e impede ataques à distância.

MAGIAS DE DRUIDA DE 8º NÍVEL

Despertar em Massa^{F, X}*: Como *despertar*, mas para múltiplas criaturas.

Lobo Fantasma*: Lobo incorpóreo luta pelo conjurador.

Fúria da Tempestade*: O conjurador consegue voar e disparar relâmpagos dos olhos.

Tempestade da Fúria Elemental*: Nuvem mágica cria ventos, granizo, chuva e chamas.

MAGIAS DE DRUIDA DE 9º NÍVEL

Avatar da Natureza*: Animal adquire +10 no ataque e no dano, ataque adicional e 1d8 PV/nível do conjurador.

Urso Fantasma*: Urso incorpóreo luta pelo conjurador.

Paisagem de Sombras*: Torna o terreno natural mais perigoso, cria guardiões comandados pelo conjurador.

Raízes Inflexíveis*: Criatura adquire raízes que mantêm sua posição e curam a cada rodada.

Ciclone Maior*: Como *ciclone*, só que maior e mais destrutivo.

NOVAS MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

MAGIAS DE 2º NÍVEL DE FEITICEIRO/MAGO

Corpo Solar*: Fogo e luz emanam do corpo do conjurador, infligindo 1d4+1 de dano.

Faro^M*: Concede a habilidade especial faro.

MAGIAS DE 3º NÍVEL DE FEITICEIRO/MAGO

Ligação Telepática Menor*: Liga-se a um alvo a até 9 m durante 10 min/nível.

MAGIAS DE 4º NÍVEL DE FEITICEIRO/MAGO

Ruína*: Deixa uma criatura indefesa pela dor.

MAGIAS DE 5º NÍVEL DE FEITICEIRO/ MAGO

Sopro do Dragão*: O conjurador escolhe um tipo de dragão e imita seu sopro.

Piscar Aprimorado*: Como *piscar*, mas mais seguro e com maior controle.

MAGIAS DE 6º NÍVEL DE FEITICEIRO/ MAGO

Chamas da Pureza*: O alvo irrompe em chamas mágicas, tornando-se uma arma perigosa.

Sondar Pensamentos*: Capta as memórias do alvo, uma pergunta/rodada.

Subverter Essência Planar^{M*}: Reduz a RD e RM do alvo.

MAGIAS DE 8º NÍVEL DE FEITICEIRO/ MAGO

Rogar Maldição Maior*: Como *rogar maldição*, mas com penalidades mais severas.

MAGIAS DE 9º NÍVEL DE FEITICEIRO/ MAGO

Desatar^{M*}: Liberta todos os alvos afetados por magias de aprisionamento.

NOVAS MAGIAS DE PALADINO

MAGIAS DE PALADINO DE 1º NÍVEL

Sacrifício Divino*: O conjurador sacrifica pontos de vida para infligir dano adicional.

Armadura Dourada*: A montaria do conjurador recebe uma armadura energética.

Ressurgimento*: O conjurador concede uma segunda chance a um objeto em um teste de resistência.

Montaria do Viajante*: A criatura se desloca mais rapidamente mas não é capaz de atacar.

MAGIAS DE PALADINO DE 2º NÍVEL

Mira Abençoada: Os aliados recebem +2 de bônus em ataques à distância.

Zelo*: O conjurador se desloca entre os inimigos para atacar o adversário que desejar.

MAGIAS DE PALADINO DE 3º NÍVEL

Bênção de Bahamut^{M*}: Conjurador adquire Redução de Dano 10/mágico.

Ressurgimento em Massa*: Como *ressurgimento*, mas para múltiplos alvos.

MAGIAS DE PALADINO DE 4º NÍVEL

Sobrevida*: Restaura a vida de uma criatura morta durante 1 min/nível.

Refúgio Sagrado*: Criatura adquire bônus na CA, e o conjurador pode monitorá-la e curá-la.

Charrete Espiritual*: Cria uma charrete fantasmagórica atrelada à sua montaria.

Aparência da Divindade Menor*: O conjurador adquire +4 em Car e resistência 10 a certos tipos de energia.

Arma da Divindade*: A arma do conjurador adquire um bônus de melhoria e habilidades especiais.

Montaria Alada*: A montaria do conjurador ganha asas e consegue voar com deslocamento 18 m.

NOVAS MAGIAS DE RANGER

MAGIAS DE RANGER DE 1º NÍVEL

Camuflagem*: Concede +10 nos testes de Esconder-se.

Olhos do Falcão*: O conjurador recebe +5 nos testes de Observar e consegue disparar armas de ataque à distância com mais acuidade.

Visão da Natureza*: Como *visão da morte*, mas para animais e plantas.

Montaria do Viajante*: A criatura se desloca mais rapidamente mas não é capaz de atacar.

MAGIAS DE RANGER DE 2º NÍVEL

Trama de Espinhos*: A área afetada constringe as criaturas e os espinhos infligem 2d6 pontos de dano.

Dádiva da Natureza*: Animal adquire +1/2 níveis de bônus no ataque e no dano.

Faro^{M*}: Concede a habilidade especial faro.

MAGIAS DE RANGER DE 3º NÍVEL

Garrafa de Fumaça^{F*}: Cria um corcel feito de fumaça.

Detectar Inimigo Predileto*: O conjurador sabe se há inimigos prediletos a menos de 18 m.

Abraço da Floresta*: Concede +20 em testes de Furtividade e Esconder-se desde que o conjurador não se desloque.

Marca do Caçador^{M*}: Runa colocada sobre uma criatura torna mais fácil rastrear e atacá-la.

Isca Fantasmagórica*: Cria um inimigo ilusório para ser perseguido pelo adversário.

MAGIAS DE RANGER DE 4º NÍVEL

Arco Anti-Criatura*: Arma torna-se anti-criatura +5 contra inimigos prediletos.

Camuflagem em Massa*: Como *camuflagem*, mas para múltiplos alvos.

Perseguidor Implacável*: O conjurador sabe onde está sua presa, desde que ela esteja se deslocando.

MAGIAS DE SHUGENJA

Os shugenjas são capazes de conjurar as seguintes magias divinas.

MAGIAS DE NÍVEL 0 DE SHUGENJA

- Água **Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
Curar Ferimentos Mínimos: Cura 1 ponto de dano.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
Purificar Alimentos: Purifica um cubo de 30cm/nível de comida ou água.
- Ar **Intuir Direção:** O conjurador sabe onde fica o Norte.
Orientação: +1 para uma jogada ou teste.
Pasmar: Um humanoides (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.
Som Fantasma: Imita sons.
- Fogo **Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes ilusórias.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Romper Morto-Vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
- Terra **Consertar:** Faz pequenos reparos em um objeto.
Mãos Mágicas: Telecinésia de 2,5 kg.
Resistência: O alvo recebe +1 para testes de resistência.
Virtude: O alvo ganha 1 PV temporário.
- Todos **Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 1º NÍVEL

- Água **Bênção:** Aliados recebem +1 para ataques e testes contra medo.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 +1/nível de dano (máx. +5).
Falar com Animais: O conjurador pode se comunicar com animais.
Névoa Obscurecente: Névoa espessa envolve o conjurador.
Remover Medo: +4 em testes contra medo para 1 alvo/4 níveis.
- Ar **Detectar Armadilhas:** Revela armadilhas naturais ou primitivas.
Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.
Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente.
Recuo Acelerado: Aumenta +9 m no deslocamento.
Sono: 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma.
Transformação Momentânea: Muda sua aparência.
- Fogo **Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas.
Fogo das Fadas: Luz destaca alvos, cancelando *nublar*, *camuflagem*, etc.

Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.

Mãos Flamejantes: 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).

Toque Chocante: Toque causa 1d6/nível dano de eletricidade (máx. 5d6).

Terra **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.

Escudo da Fé: Aura concede +2 ou mais de bônus de deflexão.

Passos sem Pegadas: Um alvo/nível não deixa rastros.

Pedra Encantada: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.

Santuário: Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa.

Todos **Suportar Elementos:** Mantém uma criatura confortável dentro de ambientes áridos.

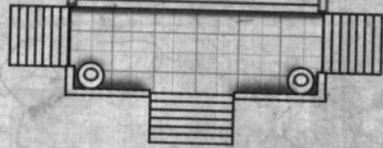
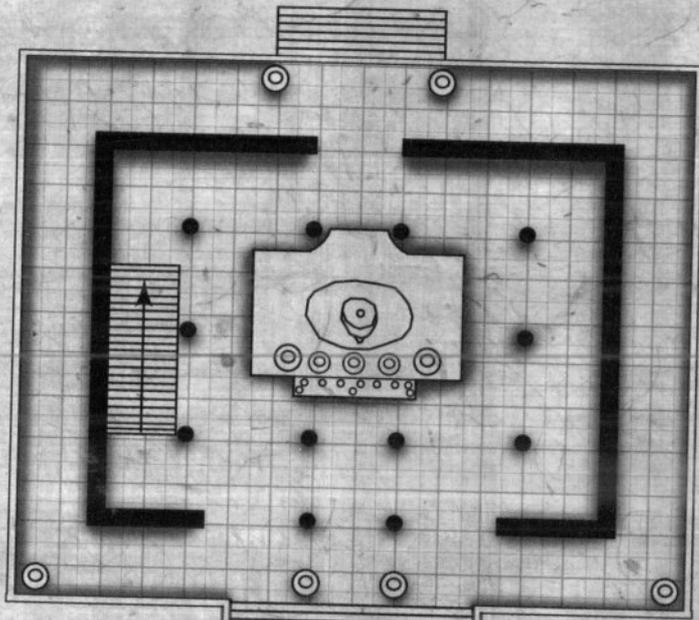
MAGIAS DE SHUGENJA DE 2º NÍVEL

- Água **Curar Ferimentos Moderados:** Cura 2d8 +1/nível de dano (máx. +10).
Localizar Objetos: Sente a direção do objeto (específico ou tipo).
Névoa: Névoa obscurece a visão.
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou *lentidão*.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.
Retardar Envenenamento: Impede que veneno cause dano ao alvo durante 1 hora/nível.
- Ar **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.
Leque Cromático: Deixa inconsciente, cega ou atordoa 1d6 criaturas fracas.
Levitação: O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando.
Silêncio: Anula todo o som num raio de 4,5 m.
- Fogo **Agilidade do Gato:** O alvo recebe +4 Des durante 1min/nível.
Criar Chamas: 1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância.
Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 2d6 de dano, dura 1 rodada/nível.
Esquentar Metal: Metal aquecido causa dano a quem o toca.
Lâmina Flamejante: Ataque de toque causa 1d8 de dano +1/dois níveis.
- Terra **Força do Touro:** O alvo ganha +4 For por 1 min/nível.
Imobilizar Pessoa: Imobiliza uma pessoa durante 1 rodada/nível.
Pele de Árvore: Concede +2 (ou mais) de bônus de bônus de melhoria na armadura natural.
Poeira Ofuscante: Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis.

Piso Principal e Terraços do Templo

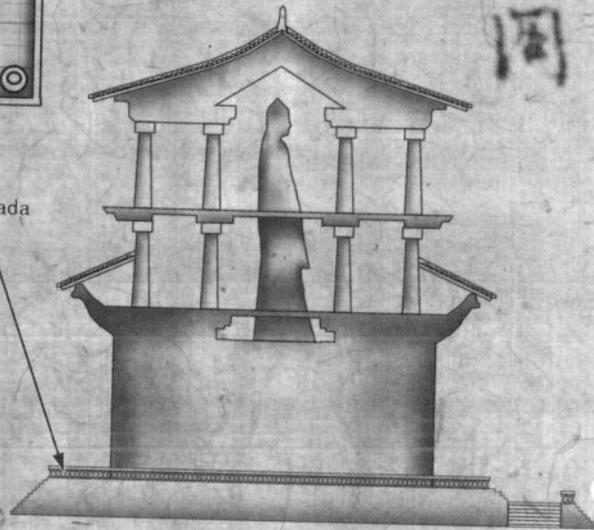
同觀于凝香閣

CAPÍTULO 7
DOMINIOS
E MAGIAS

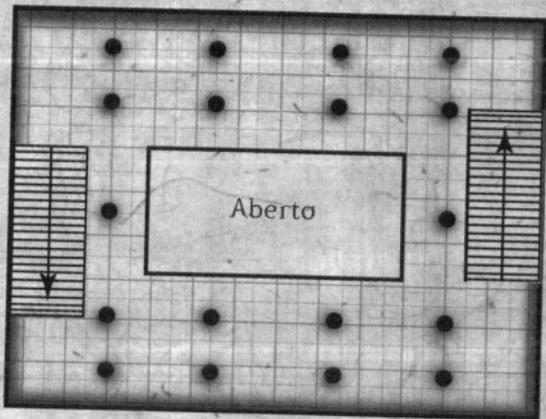


Térreo

Balustrada

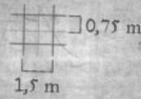


Vista Lateral



Primeiro terraço

Aberto



Tornar Inteiro: Repara um objeto.

Vigor do Urso: O alvo ganha +4 Con por 1 min/nível.

Todos **Resistência à Energia:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque do tipo de energia especificado.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 3º NÍVEL

Água **Caminhar na Água:** O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).

Remover Cegueira/Surdez: Cura condições normais ou mágicas.

Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.

Remover Maldição: Liberta objeto ou pessoa de maldição.

Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água

Ar **Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.

Imagem Maior: Como *imagem silenciosa*, mas com som, cheiro e temperatura.

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.

Lufada de Vento: Afasta ou derruba criaturas Pequenas.

Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases.

Velocidade: 1 criatura/nível se move com mais rapidez, +1 no ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.

Fogo **Asas de Fogo*:** Os braços do conjurador tornam-se asas que lhe permitem voar e infligem 2d6 de dano de fogo.

Convocar Relâmpagos: Direciona raios (3d6/nível) durante tempestades.

Lâmina Afiada: Dobra a margem de ameaça normal da arma.

Luz Cegante: Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos-vivos.

Luz do Dia: Ilumina 18 m de raio com uma luz brilhante

Terra **Ampliar Plantas:** Faz a vegetação crescer, melhora colheitas

Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5.

Mesclar-se às Rochas: O conjurador e seu equipamento se unem a pedras.

Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.

Oração: Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.

Todos **Dissipar Magia:** Cancela magias e efeitos mágicos.

Invocar Aliado da Natureza III: Invoca animais para auxiliar o conjurador.

Proteção contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.

Símbolo de Proteção^M: Inscrição fere os intrusos.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 4º NÍVEL

Água **Controlar a Água:** Aumenta ou abaixa volumes de água.

Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8+ 1/nível de dano (máx. +20).

Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.

Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos, desintoxica veneno em um personagem.

Restauração^M: Recupera níveis negativos e valores de habilidade

Ar **Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).

Detectar Vidência: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica.

Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.

Parede Ilusória: Muro, chão ou teto parecem reais, mas qualquer coisa pode atravessá-los.

Terreno Ilusório: Faz um tipo de terreno parecer outro (de campo para floresta, etc.).

Fogo **Escudo do Fogo:** As criaturas que o atacam sofrem dano de fogo. Você está protegido de frio ou calor.

Extinguir Fogo: Extingue fogo normal ou um item mágico.

Flecha de Chamas: Flechas causam +1d6 de dano de fogo.

Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar o muro causa 2d6 +1/nível.

Relâmpago: Eletricidade causa 1d6 de dano/nível.

Terra **Âncora Dimensional:** Impede movimento extra-dimensional.

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Imunidade à Magia: O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis.

Pedras Afiadas: As criaturas na área sofrem 1d8 de dano, podem ficar lentas.

Proteção Contra a Morte: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 5º NÍVEL

Ar **Controlar os Ventos:** Muda a direção e a velocidade do vento.

Porta Dimensional: Teletransporta o conjurador a uma curta distância.

Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar.

Miragem Arcana: Como *terreno ilusório*, mas com estruturas.

Imagem Persistente: Como *imagem maior*, mas não é necessária concentração.

Terra **Criar Passagens:** Abre um buraco em madeira ou pedra.

Resistência à Magia: O alvo recebe RM 12+ 1/nível.

Muralha de Ferro^M: 30 PV/4 níveis, pode cair sobre inimigos.

Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.

Fogo **Vórtice de Energia (Apenas Fogo)*:** Explosão de energia centralizada no conjurador inflige dano às criaturas próximas.

Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível.

Enfraquecer o Intelecto: Inteligência e Carisma do alvo caem para 1.

Sopro do Dragão (Apenas Vermelho ou de Ouro)*: O conjurador escolhe um tipo de dragão e imita seu sopro.

Coluna de Chamas: Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível).

Água **Penitência^{F,X}:** Remove a culpa dos pecados do alvo.

Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 +1/nível de dano (máx. +25) de diversas criaturas.

Força dos Justos: Seu tamanho aumenta e você recebe bônus de combate.

Vidência^F: Espiona alguém à distância.

Muralha de Gelo: Parede de gelo com 15 PV +1/nível, ou esfera que aprisiona alvo.

Todos **Comunhão Com a Natureza:** Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.

Invocar Aliado da Natureza V (Apenas Elementais Médios): Invoca uma criatura para auxiliar o conjurador.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 6º NÍVEL

Água **Contingência:** Cria contingência para conjurar outra magia.

Controlar o Clima: Muda o clima na área local.

Cura Completa: Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais.

Maremoto*: Onda inflige 1d8 de dano/2 níveis e os efeitos da manobra Encontrão.

Visão da Verdade^M: Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.

Ar **Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).

Imagem Permanente: Inclui visão, som e cheiro.

Névoa Mortal: Mata sem resistência (3 DV); com resistência (4-6 DV) ou dano de Con.

Teletransporte: Transporta você instantaneamente a até 150 km/nível.

Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.

Fogo **Chamas da Pureza*:** O alvo irrompe em chamas mágicas, tornando-se uma arma perigosa.

Ira do Sol do Meio-Dia*: Cega criaturas a até 3 m.

Sementes de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.

Símbolo de Proteção Maior: Como *símbolo de proteção*, mas até 10d8 de dano ou magia de 6º nível.

Terra **Banimento:** Expulsa 2 DV/nível de criaturas de extra-planares.

Campo Antimagia: Anula magia em uma área de 3 m.

Conto das Rochas: Converse com pedra natural ou trabalhada.

Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.

Pele Rochosa^M: Ignora 10 pontos de dano/ataque.

Todos **Dissipar Magia Maior:** Como *dissipar magia*, mas com bônus +20 para o teste.

Invocar Aliado da Natureza VI (Apenas Elementais Grandes): Invoca criatura para auxiliar o conjurador.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 7º NÍVEL

Água **Frio Arrepiante Maior*:** Como *frio arrepiante*, mas com duração maior e inflige mais dano.

Ressurreição^M: Restaura completamente um alvo morto.

Restauração Maior^M: Como *restauração*, mas restaura todos os níveis e valores de habilidades.

Vidência Maior: Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.

Ar **Despistar:** Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.

Imagem Programada^M: Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.

Invisibilidade em Massa: Como *invisibilidade*, mas afeta todos dentro do alcance.

Teletransportar Objeto: Como *teletransporte*, mas afeta objeto tocado.

Fogo **Corrente de Relâmpagos:** 1d6 de dano/nível; 1 raio secundário/nível e causa metade do dano.

Raio de Sol: Luz cega e causa 4d6 de dano.

Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.

Terra **Carne para Pedra:** Transforma a criatura alvo em uma estátua.

Desintegrar: Faz uma criatura ou objeto desaparecer.

Estátua: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.

Reverter Magia: Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.

Todos **Invocar Aliado da Natureza VII (Apenas Elementais Enormes):** Invoca criatura para auxiliar o conjurador.

MAGIAS DE SHUGENJA DE 8º NÍVEL

Água **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.

Discernir Localização: Descobre o local exato de criatura ou objeto.

Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máx. 35).

Ar **Animação Ilusória:** Ilusão protege área contra visão normal e *vidência*.

Ciclone: Ciclone causa dano e pode aprisionar criaturas.

Teletransporte Maior: Como *teletransporte*, sem limite de alcance e nunca erra o local.

- Fogo** **Explosão Solar:** Cega todos que estejam a menos de 3 m, causa 6d6 de dano.
Nuvem Incendiária: Nuvem causa 4d6 de dano de fogo/rodada.
Palavra de Poder, Cegar: Cega uma criatura com 200 PV ou menos.
- Terra** **Prisão^M:** Série de técnicas para aprisionar uma criatura.
Proteção Contra Magias^{M,F}: Concede +8 de bônus de resistência.
Terremoto: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.
- Todos** **Invocar Aliado da Natureza VIII (Apenas Elementais Maiores):** Invoca criatura para auxiliar o conjurador

MAGIAS DE SHUGENJA DE 9º NÍVEL

- Água** **Ressurreição Verdadeira^M:** Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.
Tempestade da Vingança: Tempestade de ácido, granizo e pedras.
- Ar** **Círculo de Teletransporte^M:** Teletransporta qualquer criatura ao local designado.
Forma Etérea: Viaje para o Plano Etéreo com companheiros.
- Fogo** **Chuva de Meteoros:** 4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano de fogo.
Implosão: Mata 1 criatura/rodada.
- Terra** **Antipatia:** Objeto ou local afetado repele certas criaturas.
Aprisionamento: Prende um alvo sob a terra.
- Todos** **Grupo de Elementais:** Invoca vários elementais.
Invocar Aliado da Natureza VIII (Apenas Elementais Anciões): Invoca criatura para auxiliar o conjurador.

MAGIAS DE ORDEM DE SHUGENJA

Ordem do Olho Que Tudo Vê

- Orientação:** +1 para uma jogada ou teste.
- Detectar Armadilhas:** Revela armadilhas naturais ou primitivas.
- Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
- Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível.
- Adivinhação^M:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
- Comunhão Com a Natureza:** Aprenda sobre o terreno, 1,5 km/nível.
- Encontrar o Caminho:** Mostra o caminho mais direto até um local.
- Lendas e Histórias^{M,F}:** Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
- Visão^{M,X}:** Como *lendas e histórias*, só que mais rápido e cansativo.

- Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

Ordem da Chama Voraz

- Brilho:** Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
- Mãos Flamejantes:** 1d4 de dano de fogo/nível (máx. 5d4).
- Criar Chamas:** 1d6 de dano +1/nível, toque ou à distância.
- Luz Cegante:** Raio causa 1d8 de dano/2 níveis ou mais contra mortos-vivos.
- Bola de Fogo:** 1d6 de dano por nível, 6 m de raio.
- Coluna de Chamas:** Destrói inimigos através de fogo divino (1d6/nível).
- Chamas da Pureza*:** O alvo irrompe em chamas mágicas, tornando-se uma arma perigosa.
- Tempestade de Fogo:** Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
- Bola de Fogo Controlável:** 1d6 dano de fogo/nível, retarda a explosão até 5 rodadas.
- Chuva de Meteoros:** 4 esferas explosivas que causam 6d6 de dano de fogo.

Ordem do Descampado Inacessível

- Detectar Magia:** Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m.
- Remover Medo:** +4 em testes contra medo para 1 alvo/4 níveis.
- Faro^{M*}:** Concede a habilidade especial faro.
- Restauração Menor:** Dissipa penalidades mágicas de habilidade ou recupera 1d4 de dano de habilidade.
- Alce Fantasma*:** Alce mágico aparece por 1 hora/nível.
- Dança do Unicórnio*:** Névoa purificadora limpa o ar de fumaça, poeira e venenos.
- Controlar o Clima:** Muda o clima na área local.
- Vidência Maior:** Como *vidência*, só que mais rápido e com duração maior.
- Evaporação:** Causa 1d6 de dano/nível em 9 m.
- Homens Vegetais:** Invoca 1d4+2 homens planta para auxiliarem o conjurador.

Ordem da Chuva Suave

- Curar Ferimentos Mínimos:** Cura 1 ponto de dano.
- Curar Ferimentos Leves:** Cura 1d8 +1/nível de dano (máx. +5).
- Augúrio^{M,F}:** Descobre se uma ação será boa ou má.
- Curar Ferimentos Graves:** Cura 3d8 +1/nível de dano (máx. +15).
- Curar Ferimentos Críticos:** Cura 4d8+ 1/nível de dano (máx. +20).
- Comunhão^X:** Divindade responde uma pergunta/nível (sim ou não).
- Cura Completa:** Cura 10 pontos de vida/nível, todas as doenças e problemas mentais.
- Ressurreição^M:** Restaura completamente um alvo morto.
- Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.

- 10 **Aprisionar a Alma**^{M,F}: Aprisiona alvo dentro de uma gema.

Ordem do Crisol Inescrutável

- 1 **Resistência**: O alvo recebe +1 para testes de resistência.
- 2 **Arma Mágica**: Uma arma recebe +1 de bônus.
- 3 **Explosão Sonora**: Causa 1d8 de dano sônico ao alvo e pode atordoá-lo.
- 4 **Arma Mágica Maior**: +1/4 níveis, máx. +5.
- 5 **Expulsão**: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
- 6 **Proteção Contra a Morte**: Fornece imunidade a magias e efeitos de morte.
- 7 **Banimento**: Expulsa 2 DV/nível de criaturas de extraplanares.
- 8 **Repulsão**: Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
- 9 **Prisão**^M: Série de técnicas para aprisionar uma criatura.
- 10 **Aprisionamento**: Prende um alvo sob a terra.

Ordem do Mistério Inefável

- 1 **Resistência**: O alvo recebe +1 para testes de resistência.
- 2 **Escudo Entrópico**: Ataques à distância contra o conjurador possuem 20% de chance de falha.
- 3 **Obscurecer Objeto**: Protege um objeto contra adivinhações.
- 4 **Dissipar Magia**: Cancela magias e efeitos mágicos.
- 5 **Imunidade à Magia**: O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis.
- 6 **Resistência à Magia**: O alvo recebe RM 12+1/nível.
- 7 **Campo Antimagia**: Anula magia em uma área de 3 m.
- 8 **Reverter Magia**: Reflete 1d4+6 níveis de magia em seu conjurador.
- 9 **Proteção Contra Magias**^{M,F}: Concede +8 de bônus de resistência.
- 10 **Disjunção de Mordenkainen**: Dissipa magia e desencanta itens mágicos.

Ordem da Escultura Perfeita

- 1 **Consertar**: Faz pequenos reparos em um objeto.
- 2 **Pedra Encantada**: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.
- 3 **Amolecer Terra e Pedra**: Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.
- 4 **Moldar Rochas**: Molda pedra em qualquer forma.
- 5 **Subverter Essência Planar**^{M*}: Reduz a RD e RM do alvo.
- 6 **Pedra em Lama**: Transforma dois cubos de 3 m/nível.
- 7 **Carne para Pedra**: Transforma a criatura alvo em uma estátua.
- 8 **Estátua**: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
- 9 **Terremoto**: Tremor intenso em 1,5 m/nível de raio.
- 10 **Antipatia**: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

Ordem do Zéfiro da Primavera

- 1 **Pasmar**: Um humanoíde (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.
- 2 **Transformação Momentânea**: Muda sua aparência.
- 3 **Nublar**: ataques têm 20% de chance de fracassar.
- 4 **Invisibilidade**: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar.
- 5 **Andar no Ar**: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (num ângulo de 45°).
- 6 **Invisibilidade Maior**: Como *invisibilidade*, mas o alvo pode atacar.
- 7 **Véu**: Muda a aparência de um grupo de criaturas.
- 8 **Despistar**: Deixa o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
- 9 **Animação Ilusória**: Ilusão protege área contra visão normal e *vidência*.
- 10 **Sexto Sentido**: "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente.

NOVAS MAGIAS

As magias a seguir suplementam as encontradas no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*.

ABATIMENTO

Transmutação

Nível: Drd 4

Componentes: V, G

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: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esta magia torna as criaturas que atinge fracas e lentas. Um alvo que não obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade é afetado por *lentidão* e sofre uma penalidade de melhoria cumulativa na Força igual a 1d6-1 a cada dois níveis de conjurador (penalidade mínima adicional 0, máxima -10) por rodada. Se a Força do alvo cair abaixo de 1, ele ficará indefeso. O efeito de *lentidão* dessa magia dissipa e é dissipado por *velocidade*. No entanto, a *velocidade* não anula a penalidade de Força.

ABRAÇO DA FLORESTA

Transmutação

Nível: Drd 4, Rgr 3

Essa magia fornece +20 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade do conjurador. A magia termina quando ele se deslocar mais de 3 m do local onde estava ao conjurá-la. Nos demais aspectos, é idêntica a *camuflagem*.



Abraco da Floresta

Ilustração de R. Sardinha

AGILIDADE DIVINA

Transmutação

Nível: Clr 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Invocando o poder divino de seu patrono, o conjurador imbui uma criatura viva com agilidade e perícia em combate. Ele confere o bônus de resistência básico de um ladino ao nível total do personagem, +4 de bônus de melhoria em Destreza e o talento Ataque em Movimento enquanto a magia permanecer ativa.

ALCE FANTASMA

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m

Efeito: Uma criatura quase real, semelhante a um alce

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum; veja o texto

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma criatura corpórea Grande, semelhante a um alce, que o transporta ou a uma pessoa designada por ele em combate ou por terra, a grande velocidade. Um alce fantasma possui corpo negro e cabeça dotada de galhos prateados e afiados, com cascos imateriais, cor de fumaça, que não fazem ruído. Não possui sela, rédeas ou freio, mas mantêm-se excepcionalmente alerta ao toque e às mudanças de equilíbrio do seu cavaleiro.

O alce fantasma tem CA 20 (-1 tamanho, +6 armadura natural, +5 Des) e 40 Pontos de Vida + 5 pontos por nível de conjurador. Ataca com seus galhos com +10 de bônus, infligindo 1d8

+9 pontos de dano (×2 com uma investida bem sucedida). Também é capaz de Atropelar inimigos Médios ou menores, que precisam obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerão 1d6+9 pontos de dano quando o alce ingressar em seu espaço.

O alce fantasma se desloca a 6 m por nível de conjurador, até o máximo de 90 m. Ele consegue sustentar o peso do cavaleiro e até mais 5 kg por nível de conjurador, e ignora elementos de terreno que poderiam diminuir seu progresso, como vegetação rasteira, detritos ou lama.

Os alces fantasmas recebem alguns poderes de acordo com o nível de conjurador. As habilidades são cumulativas, ou seja, a montaria criada por um conjurador de 16º nível também possui as habilidades do 12º e 14º níveis.

12º Nível: O alce fantasma pode usar *andar no ar* sem limite diário (como a magia homônima; ativar essa habilidade é uma ação livre) por até 1 rodada por vez, após a qual cairá no chão. O alce fantasma recebe +2 de bônus de deflexão na CA.

14º Nível: O alce fantasma pode voar com seu deslocamento normal (capacidade de manobra média). O alce fantasma recebe +4 de bônus de deflexão na CA.

16º Nível: Os galhos do alce fantasma adquirem as qualidades especiais sangramento e toque espectral. O alce fantasma recebe +6 de bônus de deflexão na CA.

18º Nível: O alce fantasmagórico pode usar *forma etérea* em seu cavaleiro (como a magia homônima, 18º nível de conjurador). O alce fantasma recebe +8 de bônus de deflexão na CA.

ANDARILHOS DAS NUVENS

Transmutação

Nível: Drd 7, Clima 6

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 entre si

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador cria almofadas gasosas, parecidas com nuvens, sob os pés do alvo, permitindo que ele caminhe sobre elas. Essas almofadas permitem que cada indivíduo se mova diretamente para cima ou para baixo com deslocamento de 9 m, ou lateralmente com deslocamento de 18 m (capacidade de manobra perfeita), como desejar (o movimento lateral só é possível depois que o personagem estiver a pelo menos 27 m de altura). Para tocar a terra novamente, o alvo deve utilizar uma ação padrão para retirar as nuvens, o que encerra o efeito da magia para ele. O conjurador pode dissipar a magia, mas apenas para todos os alvos simultaneamente — um ato que pode ter conseqüências desastrosas para os indivíduos que ainda estiverem no ar.



Andarilho das Nuvens

- O conjurador adquire resistência a ácido, frio e eletricidade 20 (para clérigos bons) ou resistência a frio e fogo 20 (para clérigos malignos).
- O conjurador adquire Redução de Dano 10/mágico.
- O conjurador adquire resistência à magia 20.

O tipo da criatura não se altera (o conjurador não se torna um extra-planar).

APARÊNCIA DA DIVINDADE MAIOR

Transmutação [Mal, Bem]

Nível: Clr 9

Como *aparência da divindade menor*, com a exceção de que o conjurador assume as qualidades de um meio-celestial ou meio-abissal (consulte o *Livro dos Monstros* para obter os detalhes completos). Ele não recebe as habilidades similares a magia dessas criaturas.

O tipo de criatura muda para extra-planar enquanto a magia permanecer ativa. Ao contrário de outros extra-planares, ele pode ser trazido de volta à vida caso seja morto nessa forma.

Os clérigos bondosos sobrem as seguintes transformações:

- Desenvolvem asas emplumadas que permitem voar com o dobro do deslocamen-

APARÊNCIA DA DIVINDADE

Transmutação [Mal, Bem]

Nível: Clr 6

Idêntico a *aparência da divindade menor*, mas o conjurador adquire todas as qualidades de uma criatura celestial ou abissal (consulte o *Livro dos Monstros* para obter os detalhes completos).

- O conjurador adquire uma aparência metálica cintilante (para clérigos bons) ou uma aparência mais amedrontadora (para clérigos malignos).
- O conjurador adquire a capacidade de destruir o mal (para clérigos bons) ou o bem (para clérigos malignos) uma vez por dia. Acrescente o seu modificador de Carisma à jogada de ataque e seu nível de personagem ao dano contra adversários da tendência apropriada.
- O conjurador adquire visão no escuro com alcance de 18 m.

to normal (boa capacidade de manobra).

- Adquire +1 de armadura natural.
- Adquire visão na penumbra.
- Adquire resistência a ácido, frio e eletricidade 10.
- Adquire imunidade a doenças.
- Adquire +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.
- Adquire Redução de Dano 10/mágico.
- Adquire resistência à magia 25.
- Adquire os seguintes bônus nos valores de habilidade: +4 For, +2 Des, +4 Con, +2 Int, +4 Sab, +4 Car.

Os clérigos malignos sobrem as seguintes transformações:

- Desenvolvem asas de morcego que permitem voar com seu deslocamento normal (capacidade de manobra mediana).
- Adquire +1 de armadura natural.

- Adquire ataques de mordida e garras. Caso seu tamanho seja Médio ou maior, sua mordida infligirá 1d6 pontos de dano e cada garra infligirá 1d4 pontos de dano. Caso seja Pequeno, a mordida infligirá 1d3 pontos de dano e cada garra infligirá 1d3 pontos de dano.
- Adquire visão no escuro com alcance de 18 m.
- Adquire imunidade a venenos.
- Adquire resistência a ácido, frio, eletricidade e fogo 10.
- Adquire Redução de Dano 10/mágico.
- Adquire resistência à magia 25.
- Adquire os seguintes bônus nos valores de habilidade: +4 For, +4 Des, +2 Con, +4 Int, +2 Car.

APARÊNCIA DA DIVINDADE MENOR

Transmutação [Mal, Bem]

Nível: Alg 4, Clr 3, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Ao conjurar essa magia, o corpo do conjurador muda para uma forma mais parecida com a de sua divindade (de forma bastante limitada, naturalmente). Ele recebe +4 de bônus de melhoria em seu valor de Carisma, além de resistência 10 a dois ou três tipos de energia: ácido, frio e eletricidade se for bondoso; frio e fogo se for maligno.

ARANHA MENTAL

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Clr 8, Mente 7

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Alvos: Até oito criaturas vivas na área de alcance

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador capte, como uma ação padrão, os pensamentos de até oito criaturas simultaneamente, apreendendo, à sua escolha:

- Uma balbúrdia infindável representando imagens de pensamentos superficiais.
- Pensamentos individuais, em qualquer ordem desejada.
- Informações extraídas de todas as mentes sobre um determinado tópico, objeto ou ser (uma informação por nível de conjurador).
- Um estudo detalhado dos pensamentos e memórias de uma das criaturas do grupo.

Uma vez por rodada, caso não esteja estudando em detalhes a mente de uma criatura, o conjurador é capaz de tentar implantar uma *sugestão* (como uma ação comum) na mente de qualquer uma das criaturas afetadas. Estas têm direito a um

outro teste de resistência para ignorar a *sugestão*, usando a CD da magia (as criaturas especialmente resistentes a encantamentos podem usar essa resistência para evitar que sejam afetadas pela *sugestão*). Um sucesso nesse teste de resistência não anula os demais efeitos da magia sobre a criatura.

É possível afetar todos os seres inteligentes na área afetada, à escolha do conjurador (até o máximo de oito), começando pelos indivíduos conhecidos ou nomeados. O idioma não constitui uma barreira, e não é necessário conhecer as criaturas pessoalmente — pode-se escolher, por exemplo, “os primeiros oito guardas que estiverem naquela sala”. A magia não atinge aqueles que obtiverem sucesso no teste de resistência.

Componente Material: Uma aranha de qualquer tamanho ou tipo. Pode estar morta, mas ainda precisa ter todas as oito patas.

ARCO ANTI-CRIATURA

Evocação

Nível: Rgr 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma de ataque à distância tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que o conjurador canalize o poder divino para qualquer arma de ataque à distância que escolher. A arma adquire +5 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, além da qualidade anti-criatura (+7 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, mas 2d6 pontos de dano adicionais) contra inimigos do tipo especificado. O personagem deve escolher uma de suas categorias de inimigos prediletos. A magia cancela-se automaticamente 1 rodada após a arma deixar as mãos do ranger. Não é possível conjurar essa magia sobre mais de uma arma ao mesmo tempo.

Se a magia for conjurada sobre uma arma mágica, seus poderes se sobrepõem às características normais da arma, tornando seus bônus de melhoria e qualidades especiais normais inúteis enquanto a magia permanecer ativa. Essa magia não é cumulativa com quaisquer outras que provoquem modificações em armas.

Essa magia não funciona em artefatos.

Nota: O bônus na jogada de ataque de uma arma (obra-prima) não é cumulativo com o bônus mágico de melhoria. A munição disparada por um *arco anti-criatura* perde suas qualidades mágicas (assumindo as do arco), mas retém as propriedades do material de que é feita para ignorar Redução de Dano. Por exemplo, um *arco anti-criatura* ainda pode disparar flechas de prata que ignoram a Redução de Dano dos licantropos.

ARMA DA DIVINDADE

Transmutação

Nível: Alg 4, Clr 4, Pal 4

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 0 m

Alvo: Uma arma empunhada pelo conjurador

Duração: 1 rodada/nível

É preciso estar empunhando a arma predileta de sua divindade para conjurar essa magia. O conjurador poderá usar a arma normalmente, mesmo que não disponha do treinamento para tal. A arma recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e uma habilidade especial adicional (consulte a lista abaixo). Uma arma dupla adquire esse bônus e a habilidade especial apenas em uma de suas extremidades, escolhida pelo conjurador.

Ao alcançar o 9º nível de conjurador, o bônus de melhoria da arma aumenta para +2. No 12º nível, para +3, no 15º para +4, e no 8º nível torna-se +5.

A lista abaixo inclui apenas as divindades do panteão básico, juntamente com os cinco componentes de tendência. Se um clérigo que cultua uma outra divindade conjurar essa magia, o Mestre deve designar uma propriedade especial adequada com o mesmo nível de poder das indicadas ao lado.

Divindade

Bahamut
Bocob
Corellon Larethian
Ehlonna
Erythnul
Fharlanghn
Garl Glittergold
Gruumsh
Heironeous
Hextor
Kord
Kurtulmak
Lolth
Moradin
Nerull
Obad-Hai
Olidammara
Pelor
St. Cuthbert
Vecna
Wee Jas
Tiamat
Yondalla

Arma Predileta

Maça pesada congelante +1
Bordão de armazenar magias +1
Espada longa afiada +1
Espada longa congelante +1
Maça-estrela do trespassar poderoso +1
Bordão defensor +1
Machado de batalha do retorno +1
Lança curta do retorno +1
Espada longa elétrica +1
Mangual pesado do trespassar poderoso +1
Espada larga do trespassar poderoso +1
Lança curta elétrica +1
Chicote afiado +1
Martelo de guerra do retorno +1
Foice longa afiada +1
Bordão defensor +1
Sabre afiado +1
Maça pesada flamejante +1
Maça pesada do trespassar poderoso +1
Adaga congelante +1
Adaga venenosa
Picareta pesada flamejante +1
Espada curta defensora +1

Tendência

Bem
Mal
Neutro
Ordem
Caos

Arma

Martelo de guerra congelante +1
Mangual leve do trespassar poderoso +1
Maça pesada defensora +1
Espada longa flamejante +1
Machado de batalha elétrico +1

Como a *armadura dourada* é composta de energia, as criaturas incorpóreas não conseguem ignorá-la, como fazem com as armaduras comuns.

ARMADURA DOURADA

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Alg 1, Pal 1

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Montaria especial tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador faz surgir uma armadura dourada luminosa para sua montaria especial.

A armadura dourada criada dessa forma não tem penalidade de armadura e não altera o deslocamento da montaria. A natureza exata da armadura de montaria depende do nível de conjurador:

2º–3º: Brunea (+4 de bônus de armadura)

4º–5º: Cota de malha (+5 de bônus de armadura)

6º–7º: Cota de talas (+6 de bônus de armadura)

8º–9º: Meia-armadura (+7 de bônus de armadura)

10º+: Armadura completa (+8 de bônus de armadura)

Asas de Fogo



ASAS DE FOGO

Transmutação [Fogo]

Nível: Drd 3

Componentes: V, G, M, F

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível

Essa magia transforma os braços do conjurador em asas flamejantes. 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, braceadeiras e outros itens utilizados nos braços ainda funcionam normalmente. As asas permitem voar com deslocamento de 18 (ou 12 m se o personagem estiver vestindo

uma armadura média ou pesada), com boa capacidade de manobra. É possível investir, mas não correr enquanto estiver voando, e o personagem não consegue carregar mais do que uma carga leve. Usar a magia *asas de fogo* exige tanta concentração quanto caminhar, portanto o conjurador é capaz de executar outras ações normalmente.

Se a duração da magia expirar enquanto o conjurador estiver voando, ele descerá à velocidade de 18 m por rodada por 1d6 rodadas, e cairá o resto da distância se ainda não tiver aterrissado. Como dissipar uma magia causa o mesmo efeito do esgotamento de sua duração, o alvo também descerá dessa forma se *asas de fogo* for dissipada, mas não se ela for anulada por um *campo antimagia*.

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 de fogo, além do seu dano normal.

As *asas* podem ser apagadas (cancelando a magia) pela magia *extinguir fogo*, imersão em água, ou um vento com a força de um furacão ou maior.

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.

AURA BRILHANTE

Transmutação

Nível: Drd 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: 1 pessoa para cada 2 níveis, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador banha seus aliados num halo luminoso, conferindo a qualidade energia brilhante aos seus ataques.

Cada pessoa afetada por essa aura brilha como uma tocha (raio de 6 m). Seus ataques com armas (sejam corpo a corpo ou à distância) funcionam como se estivessem usando armas da energia luminosa: ignoram matéria inorgânica, e não permitem a aplicação de bônus de armadura e de melhoria na CA do alvo. Esses ataques não prejudicam mortos-vivos, construtos ou objetos. Além disso, todos os ataques recebem um bônus de melhoria no dano equivalente à metade do nível do conjurador (máximo de +10).

AVALANCHE OBEDIENTE

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Frio 9

Componentes: V, G

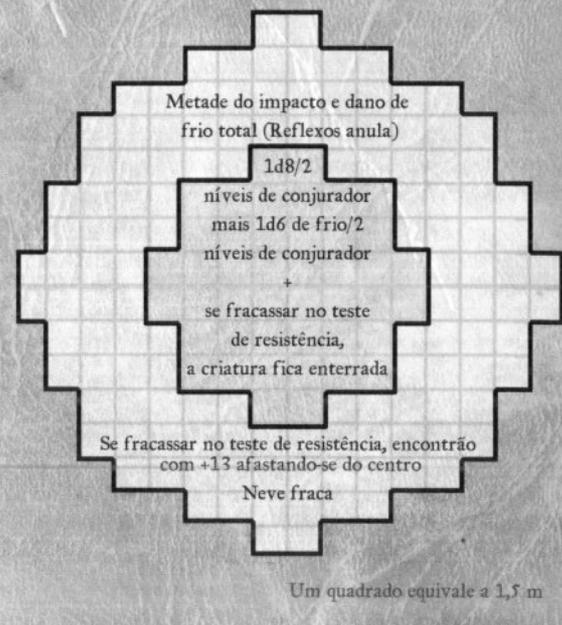
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Avalanche de neve com 6 m de raio, centralizada em qualquer ponto do alcance; veja o texto

Duração: Instantânea

Avalanche Obediente



Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja o texto

Resistência à Magia: Não

O conjurador invoca uma avalanche de neve oriunda de uma fenda em pleno ar, enterrando seus inimigos e despachando-os para uma morte gélida.

A *avalanche obediente* afeta as criaturas de forma diferente, dependendo de sua posição em relação ao ponto de origem.

A até 6 m do Ponto de Origem: As criaturas sofrem 1d8 pontos de dano para cada 2 níveis de conjurador (máximo 10d8) e mais 1d6 pontos de dano adicional de frio para cada 2 níveis de conjurador. As criaturas que falharem no teste de resistência também ficam soterradas (como descrito em *Avalanches* no *Livro do Mestre*). Todos os quadrados a até 6 m do ponto central ficam cobertos por neve pesada (consulte o *Livro do Mestre*), que persiste tanto tempo quanto a neve comum.



Avalanche Obediente

Entre 6 m e 12 m do Ponto de Origem: As criaturas sofrem metade do dano provocado pelo impacto da avalanche (Reflexos anula). As criaturas que fracassarem no teste de resistência também precisam resistir à força da neve espalhando-se em sua direção, como se estivessem sendo vítimas da manobra Encontrão. A neve tem +13 de bônus (+5 por sua Força efetiva 20 e +8 pelo tamanho efetivo Enorme) no teste, e empurra o personagem na direção contrária do ponto central da magia. Todos os quadrados nessa área ficam cobertos por neve leve, que persiste tanto tempo quanto a neve comum.

Terreno e Estruturas: A avalanche arranca árvores pequenas e esmaga a vegetação automaticamente, e deixa um rastro de detritos leves (como descrito no *Livro do Mestre*), mesmo após a neve derreter. As estruturas atingidas pela avalanche obediente sofrem 1d6x10 pontos de dano.

A avalanche obediente apaga todas as chamas, sejam normais ou mágicas, que atingir.



Bênção de Bahamut

AVATAR DA NATUREZA

Evocação

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador imbui o alvo do espírito da natureza. A criatura afetada adquire +10 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano e 1d8 Pontos de Vida temporários por nível de conjurador, além dos efeitos da magia *velocidade*.

BASTIÃO DA TEMPESTADE

Abjuração

Nível: Drd 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Área: Dispersão de 30 m de altura e 6 m de raio

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O conjurador produz uma torre de nuvens negras rodopiantes que anulam várias formas de magia.

O *bastião da tempestade* absorve qualquer dano de eletricidade infligido às criaturas em seu interior. *Mísseis mágicos* não podem ser disparados para dentro, para fora ou no interior da nuvem. Ela é composta por ventos de 90 km/h (o que torna ataques à distância impossíveis em seu interior), embora eles não afetem o deslocamento das criaturas. Entretanto, apenas indivíduos Imensos ou Colossais conseguem atravessar o perímetro externo do bastião; todos os seres menores devem terminar seu deslocamento na borda da nuvem.

Qualquer criatura no interior do *bastião da tempestade* tem meia camuflagem para quem estiver do lado de fora. Os ventos uivantes da torre também impõem -10 de penalidade em todos os testes de Ouvir a menos de 15 m de sua localização (incluindo os indivíduos em seu interior).

BÊNÇÃO DE BAHAMUT

Abjuração

Nível: Pal 3

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

A pele do conjurador adquire um brilho platinado que o protege contra as armas de seus adversários. Ele adquire Redução de Dano 10/mágico enquanto a magia permanecer ativa.

Componente Material: Uma pena de canário, arremessada ao ar.

CAMUFLAGEM

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 min/nível

O conjurador altera a cor da sua pele e roupas para combinar com o ambiente ao seu redor. Enquanto a magia permanecer ativa, sua coloração se alterará instantaneamente para se igualar à de qualquer ambiente, sem qualquer esforço da parte do personagem. Esse efeito garante +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

CAMUFLAGEM EM MASSA

Transmutação

Nível: Drd 4, Rgr 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Qualquer número de indivíduos, todos a menos de 18 m entre si

Duração: 10 min/nível

Como *camuflagem*, com a exceção de que o efeito se desloca com o grupo. A magia é quebrada se qualquer indivíduo se afastar mais de 18 m do membro do grupo mais próximo (se apenas dois indivíduos forem afetados, o que estiver se afastando perderá a camuflagem; se ambos estiverem se movendo em direções opostas, os dois se tornam visíveis quando a distância entre eles exceder 18 m).

CASCO DE TARTARUGA

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia faz com que o torso da criatura seja recoberto por uma armadura similar à do animal, fazendo com que a pele do resto do corpo se torne resistente e coriácea. O efeito concede +6 de bônus de melhoria na Classe de Armadura natural existente do alvo. Esse bônus aumenta em +1 para cada três níveis de conjurador acima do 11º, até o máximo de +9 no 20º nível.

O bônus de melhoria concedido por *casco de tartaruga* é cumulativo com o bônus de armadura natural do personagem, mas não com outros bônus de melhoria da armadura natural. Uma criatura sem armadura natural tem +0 de bônus efetivo, da mesma forma que um personagem usando apenas roupas normais possui +0 de bônus de armadura efetivo.

Casco de tartaruga impede o deslocamento da criatura, como se ela estivesse vestindo uma armadura pesada. Um elfo submetido a essa magia, por exemplo, teria deslocamento 6 m e correria 18 m por rodada. A magia afeta apenas o deslocamento da criatura; *casco de tartaruga* não impõe uma penalidade de armadura ou chance de falha de magia arcana.

CASTIGAR

Evocação [Sônica]

Nível:Clr 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 metros

Área: Emanação de 3 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador discipline seus inimigos verbalmente. Bradando os ensinamentos de sua divindade sobre outras tendências, o personagem inflige dor àqueles que o escutarem, e os indivíduos na área de efeito sequer precisam compreender essas palavras divinas para serem afetados. Essa magia não surte efeito sobre criaturas incapazes de ouvir. Os adversários com a mesma tendência do conjurador ficam surdos por 1d4 rodadas (teste de resistência para reduzir à metade). Os inimigos a um passo da sua tendência (leais, neutros, caóticos; bons ou maus) sofrem 1 ponto de dano por nível de conjurador (máximo 10). Oponentes cuja tendência seja ainda mais divergente sofrem 1d4 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d4). É permitido um teste de resistência de Fortitude para reduzir a dano à metade.

CASULO ENVOLVENTE

Evocação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Casulo de energia ao redor de uma criatura Grande ou menor

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

Um casulo de energia cintilante azul-esverdeada envolve uma criatura de tamanho Grande ou menor, prendendo-a enquanto a magia permanecer ativa ou até ser destruído. O casulo tem dureza 10 e 10 Pontos de Vida por nível de conjurador. O *casulo envolvente* impede que a criatura aprisionada em seu interior se mova ou conjure magias com componentes gestuais. O casulo é apertado demais para permitir ataques efetivos com qualquer coisa maior que arma natural ou leve (e a criatura no seu interior só consegue atacar o próprio casulo).

O conjurador pode vincular uma segunda magia ao casulo, lançando-a sobre ele. Quando o *casulo envolvente* expirar ou for dissipado, a magia vinculada afeta automaticamente a criatura em seu interior, sem direito a teste de resistência (embora ela possa aplicar sua resistência à magia, se possuir). Na hipótese do casulo ser destruído antes de expirar ou ser dissipado, a magia vinculada é desperdiçada.

Qualquer uma das seguintes magias pode ser vinculada a um *casulo envolvente*: *metamorfose tórrida*, *malogro*, *praga*, *dominar animal*, *coluna de chamas*, *infestação de larvas*, *abatimento*, *miasma*, *desorientação fantasmagórica*, *envenenamento* (o alvo fracassa automaticamente no primeiro teste de resistência, mas executa o segundo normalmente).

Componente Material: Uma lagarta viva.

CASULO RESTAURADOR

Conjuração (Cura)

Nível: Drd 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura disposta tocada

Duração: 2 rodadas

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Com essa magia, o conjurador cria um casulo temporário de energia ao redor de uma criatura tocada, o que lhe proporciona cura e alguma proteção.

Ao conjurar a magia, o casulo forma-se ao redor do alvo. Ele é brilhante, amarelo-esverdeado e composto de energia, mas um pouco flexível, respondendo à pressão exercida em seu interior. Ele se forma a alguns centímetros do alvo, mas pode se deformar o suficiente para permitir que este alcance uma

mochila, conjure uma magia com componente gestual, saque uma arma ou realize ações similares. No entanto, o alvo fica incapaz de deixar o espaço que ocupa enquanto estiver encasulado, nem deixar o *casulo restaurador* antes do fim da magia sem o uso de magias de teletransporte ou sem causar o dano necessário para destruí-lo.

O casulo tem dureza 10 e 10 pontos de vida por nível de conjurador. Caso seja destruído, a magia se encerra.

Uma rodada após formado, o casulo cura o alvo de 10 pontos de dano por nível de conjurador, e purifica seu corpo de venenos ou doenças. No final da segunda rodada, o *casulo restaurador* se dissipa e o alvo emerge, pronto para se deslocar e agir livremente.

Componente Material: O casulo de uma borboleta.

CHAMA DA FÉ

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução:

1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma mundana tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência:

Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador consegue transformar temporariamente qualquer arma normal ou obra-prima numa arma mágica flamejante. Enquanto a magia permanecer ativa, a arma funciona como uma *arma da explosão flamejante +1* que inflige +1d6 pontos de dano adicional de fogo. Com um sucesso decisivo, ela infligirá +1d10 pontos de dano adicional de fogo, caso seu multiplicador seja $\times 2$; +2d10 caso seja $\times 3$; e +3d10 caso seja $\times 4$. O efeito dessa magia não é cumulativo com os bônus de melhoria da própria arma ou com as qualidades especiais flamejante ou explosão flamejante.

Foco Material: Uma pedra de fósforo, que deve tocar a arma.

CHAMAS DA PUREZA

Evocação [Fogo]

Nível: Drd 6, Purificação 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula (inofensiva); veja o texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva); veja o texto

A criatura tocada pelo conjurador irrompe em chamas mágicas que não infligem dano, mas podem ferir qualquer outro ser que entrar em contato com elas.



Casulo Envolvente

Obtendo sucesso em um ataque corpo a corpo, o alvo inflige 1d6 pontos de dano adicional de fogo +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +15). Se o defensor possuir resistência à magia, ela deve ser aplicada a esse efeito.

As criaturas que atingirem o alvo ficam sujeitas ao mesmo dano, a menos que ataquem com armas de alcance excepcional, como lanças longas.

Qualquer criatura que sofrer dano de fogo das *chamas da pureza* deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou pegará fogo. As criaturas em chamas ardem por 1d4 rodadas e sofrem 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada, a menos que obtenham sucesso num testes de resistência de Reflexos (com a mesma CD da magia) repetido a cada rodada subsequente, ou consigam se molhar (consulte Pegando Fogo, página 303 do *Livro do Mestre*).

O alvo sofre apenas metade do dano de ataques baseados em fogo. Se um desses ataques permitir um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o alvo não sofre qualquer dano caso obtenha sucesso.

CHARRETE ESPIRITUAL

Conjuração (Criação)

Nível: Alg 4, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma montaria especial

Duração: 1 hora/nível

Ao conjurar esta magia, uma charrete fantasmagórica surge atrás da montaria especial do paladino. Trata-se de um veículo grande e adornado, composto de energia transparente e levemente luminosa. Geralmente o símbolo da divindade do personagem está gravado nas laterais da charrete. A montaria estará corretamente atrelada ao carro, que pode transportar 1 criatura Média ou duas Pequenas, além do seu condutor (geralmente o próprio paladino).

Embora a charrete pareça grande e robusta, ela e seus ocupantes não pesam em relação à carga da montaria, de modo que ela poderá utilizar seu deslocamento total. A charrete desaparecerá se for separada da montaria especial. O condutor da charrete espiritual recebe +4 de bônus sagrado em seus testes de Adestrar Animais. A charrete é feita de energia mágica e imune a dano, e interage com outras magias como uma *muralha de energia*. Os passageiros dispõem de cobertura de acordo com seu tamanho e com a posição dos atacantes. Na maioria das situações, as criaturas Médias no interior do veículo recebem cobertura (+4 de bônus na CA, +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos).

CICLONE MAIOR

Evocação [Ar]

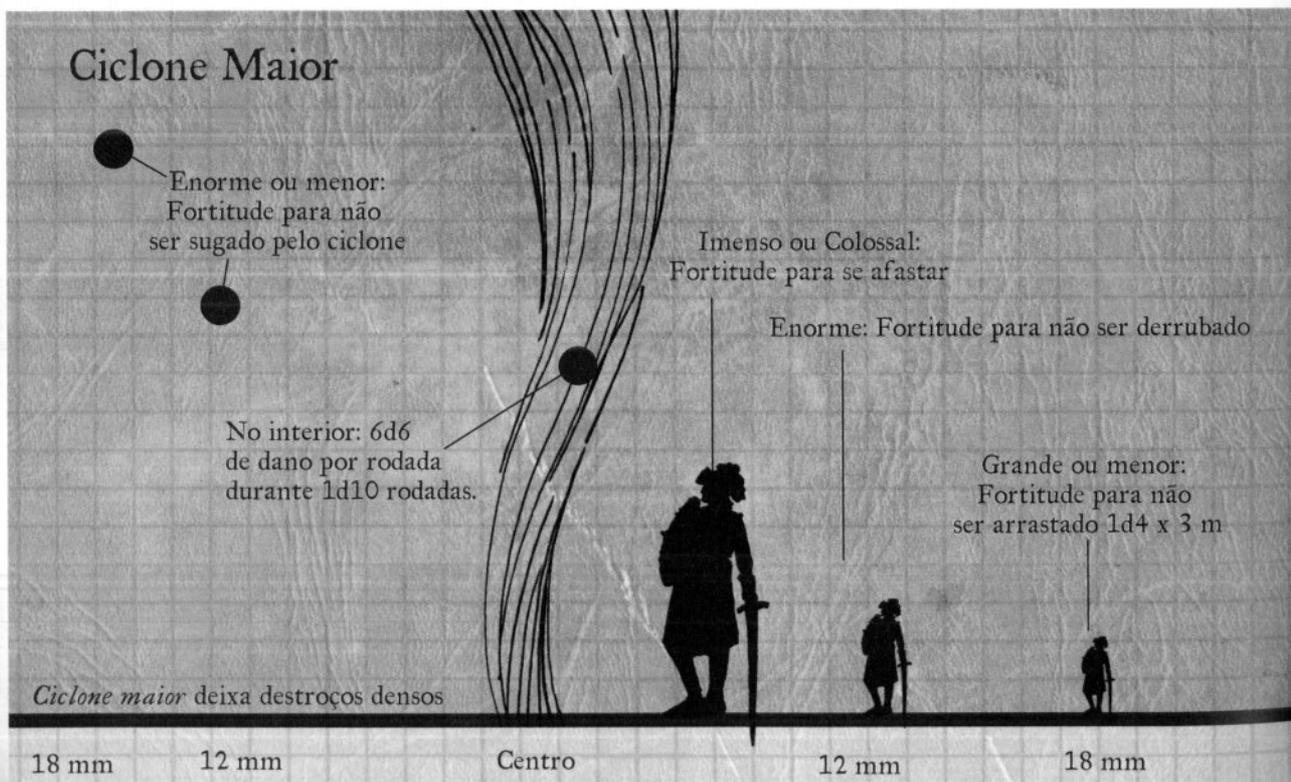
Nível: Drd 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Tornado com 6 m de raio, com até 1,5 m/nível de conjurador de altura, centralizado em qualquer lugar da área de alcance.



Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria um tornado que leva a destruição para onde o conjurador ordenar, arremessando seus inimigos ao ar e destruindo as estruturas próximas.

O *ciclone maior* afeta as criaturas de forma diferente, de acordo com seu tamanho e de onde elas estão em relação ao furacão.

Próximas ao Tornado: Criaturas Grandes ou menores que comecem seus turnos a até 18m do centro do *ciclone maior* devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou serão arrastadas 1d4 x 3 m em direção ao centro do tornado, sofrendo 1d4 pontos de dano por concussão para cada 3 m.

Criaturas Enormes a menos de 12 m do tornado devem obter sucesso num teste de Fortitude para não serem derubadas. Criaturas Imensas e Colossais a menos de 12 m do furacão devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude antes de se afastar do ciclone.

Criaturas voadoras de tamanho Enorme ou menores que fracassem no teste de Fortitude são tragadas para o centro do tornado, sofrendo 2d6 pontos de dano devido aos golpes e colisões. Criaturas voadoras Imensas devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou serão puxadas 1d6 x 3 m em direção ao centro do furacão. Seres alados Colossais também devem obter sucesso nos testes de Fortitude ou serão arrastados 1d6 x 1,5 m em direção ao centro do ciclone.

No Interior do Tornado: As criaturas que iniciarem seus turnos no interior do tornado sofrem 6d6 pontos de dano para cada uma das 1d10 rodadas que permanecerão aprisionadas ali (faça uma jogada separada para cada criatura). Os indivíduos no interior do tornado não têm muito a fazer: ataques, conjuração e deslocamento tornam-se impossíveis dentro de um *ciclone maior*. Quando o furacão expelle uma criatura, ela reaparece a 4d6 x 1,5 m de distância do centro do tornado numa direção aleatória, e a 4d6 x 1,5 m do solo (caindo imediatamente se não for capaz de voar).

Terrenos e Estruturas: O tornado arranca árvores e outros tipos de vegetação automaticamente, e deixa uma trilha de detritos densos (como descrito no *Livro do Mestre*) onde quer que vá. As estruturas no interior de um *ciclone maior* sofrem 2d6 x 10 pontos de dano por rodada. Isso é suficiente para destruir em uma rodada ou duas qualquer edifício feito de materiais menos resistentes que alvenaria reforçada.

Nenhum ataque à distância consegue passar através do furacão. O *ciclone maior* extingue todas as chamas que toca. É impossível realizar testes de Ouvir em seu interior.

O *ciclone maior* permanece estacionário a menos que seja dirigido a outro lugar pelo conjurador, como uma ação de movimento. Ele se desloca até 12 m por rodada.

CÍRCULO DO VIGOR

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 6, Drd 6

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível (máximo de 40 rodadas)

Essa magia é idêntica a *vigor menor em massa*, com a exceção de conceder cura acelerada à razão de 3 Pontos de Vida por rodada.

COMETA

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 6, Drd 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Uma bola de 200 kg de gelo e rocha

Duração: Instantânea

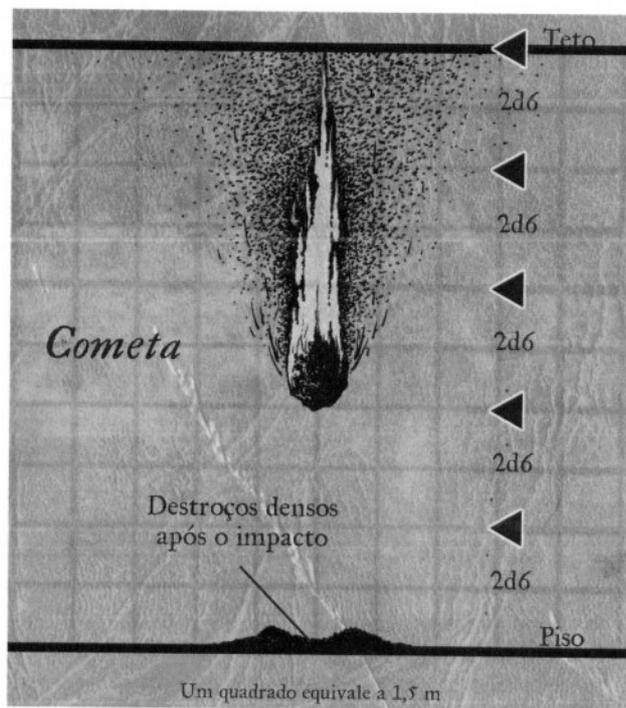
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Não

O personagem conjura um cometa luminoso, que surge em pleno ar sobre seus inimigos, e atinge o chão com um impacto tremendo. O cometa surge a 1,5 m de altura para cada nível de conjurador, ou no teto do aposento, o que for mais baixo. Ele cai imediatamente, infligindo 2d6 pontos de dano por cada 3 m de queda a tudo o que estiver numa área de 3 m x 3 m sob o cometa (máximo de 20d6 pontos de dano).

A força do cometa também pode derrubar as criaturas. Qualquer indivíduo que fracasse no teste de resistência de Reflexos é alvo de uma tentativa de imobilização. O cometa tem +11 de bônus (+7 por sua Força efetiva 25 e +4 pelo tamanho Grande) para o teste de imobilização.

O cometa se destroça com o impacto, preenchendo a área de 3 m x 3 m com escombros densos (conforme descrito na página 90 do *Livro do Mestre*).



CAPÍTULO 7
DOMINIOS
E MAGIAS

COROA GLORIOSA

Evocação

Nível: Glória 8

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: 36 m

Área: Emissão de 36 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador fica imbuído com uma aura de autoridade celestial, inspirando temor em todas as criaturas inferiores que contemplem sua terrível perfeição e correção. Ele adquire +4 de bônus de melhoria em seu valor de Carisma enquanto a magia permanecer ativa.

Todas as criaturas menos de 8 DVs param o que estiverem fazendo e são compelidas a prestar atenção ao conjurador. Qualquer uma delas que desejar executar uma ação hostil contra o personagem precisa obter sucesso em um teste de Vontade. Caso fracasse, ficará sob um efeito de *cativar* (como a magia homônima) pelo restante da duração do efeito enquanto permanecer na área, e não tentará deixá-la voluntariamente. As criaturas com 8 DVs ou mais podem prestar atenção, mas não serão afetadas pela magia.

Quando o conjurador fala, todos os ouvintes o compreendem telepaticamente, mesmo que não conheçam seu idioma. Enquanto a magia permanecer ativa, o personagem pode realizar até três sugestões para criaturas com menos de 8 DVs na área de alcance, como se estivesse usando a magia *sugestão em massa* (Vontade anula); as criaturas com 8 DVs ou mais não serão afetadas por este poder. Apenas as criaturas na área de alcance quando a *sugestão* é proferida ficarão sujeitas ao seu efeito.

Componente Material: Uma opala no valor de pelo menos 200 PO.

CORPO SOLAR

Transmutação [Fogo]

Nível: Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 1,5 m

Área: Emissão com 1,5 m de raio centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível (D)

Absorvendo o poder do sol, o personagem faz com que seu corpo emane fogo. As chamas se estendem 1,5 m em todas as direções, iluminando a área e infligindo 1d4+1 pontos de dano de fogo (Reflexos para reduzir à metade) a qualquer criatura que tocar, à exceção do conjurador.

CRIAR BOGUN

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução:

1 ação padrão

Alcance: Toque

Efeito: Construto Miúdo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Criar bogun permite ao conjurador infundir magia vital em um pequeno boneco criado a partir de matéria vegetal. Esta é a magia final no processo de criação de um bogun. Veja a descrição do bogun para maiores detalhes.

Componente Material: O boneco a partir do qual o bogun é criado.

Custo de XP: 25 XP.

Bogun

Construto Miúdo

Dados de Vida:

2d10 (11 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (bom)

CA: 15 (+3 Des, +2 tamanho), toque 15, surpresa 12

Base de Ataque/Agarrar: +1/-5

Ataque: Corpo a corpo: espinho +1 (dano: 1d4-2 + veneno)

Ataque Total: Corpo a corpo: espinho +1 (dano: 1d4-2 + veneno)

Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m

Ataques Especiais: Veneno

Qualidades Especiais: Características de construto

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Von +1

Habilidades: For 7, Des 16, Con —, Int 8, Sab 13, Car 10

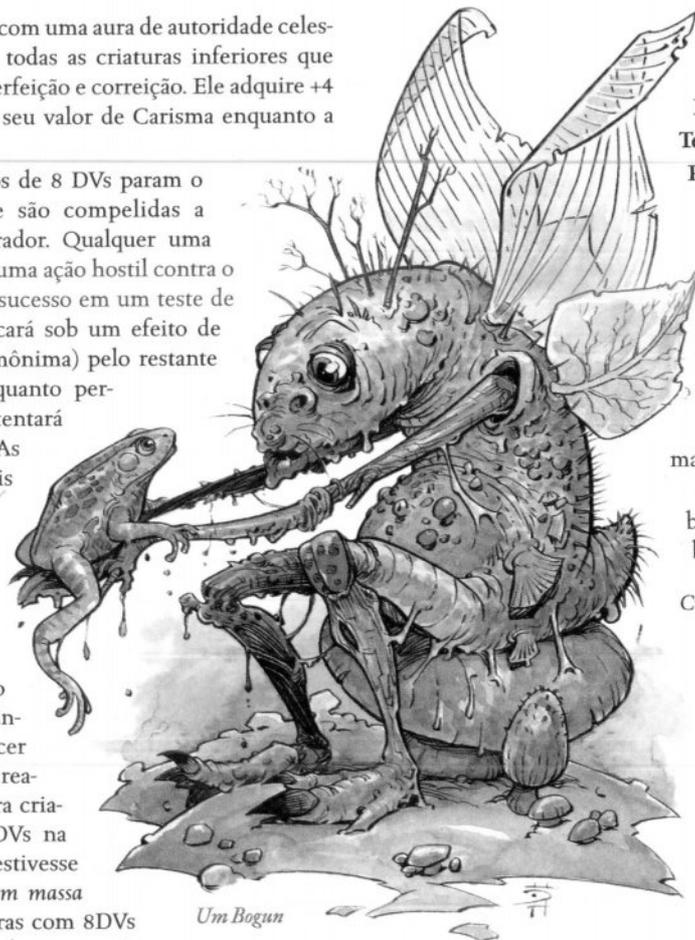
Perícias: Esconder-se +10, Furtividade +9

Talento: Sorrateiro

Ambiente: Qualquer (tipicamente floresta)

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1



Um Bogun

Tesouro: Nenhum

Tendência: Neutro (qualquer — sempre a mesma do criador)

Progressão: 3–6 DV (Miúdo)

Ajuste de Nível: —

Um bogun é um pequeno servo da natureza criado por um druida. Como um homúnculo, é uma extensão de seu criador, compartilhando a mesma tendência e o vínculo com a natureza. Um bogun não luta muito bem, mas consegue executar qualquer ação simples, como atacar, levar uma mensagem ou abrir uma porta ou janela. Na maior parte do tempo, ele simplesmente segue as ordens de seu criador. Entretanto, por ser autoconsciente e de certa forma voluntarioso, seu comportamento não é totalmente previsível. Em raras ocasiões (5% das vezes), o bogun pode se recusar a executar uma determinada tarefa. Neste caso, o criador deve realizar um teste de Diplomacia (CD 11) para convencer a criatura a cooperar. Um sucesso significa que o bogun executa a tarefa como requisitado; e um fracasso indica que ele fará exatamente o contrário ou se recusará a fazer qualquer coisa pelo resto do dia (cabe ao Mestre decidir).

Um bogun não fala, mas seu processo de criação o vincula telepaticamente ao seu criador. Ele sabe o que o criador sabe e consegue lhe transmitir tudo o que vê e ouve, com um alcance de 450 m. Um bogun nunca se afasta além dessa distância voluntariamente, mas pode ser removido à força. Neste caso, fará tudo o que for possível para entrar novamente em contato com seu criador. Um ataque que destrua um bogun também inflige 2d10 pontos de dano ao criador. Se o criador falecer, o bogun também morre, e seu corpo desmorona em uma pilha de vegetação pútrida.

Um bogun se assemelha a uma pilha de adubo de forma vagamente humanóide. O criador determina suas características exatas, mas ele costuma ter cerca de 45 cm de altura e uma envergadura de mais ou menos meio metro. Sua pele é coberta por espinhos e galhos.

Combate: Um bogun ataca esfregando-se no oponente de forma que seus espinhos inoculem um veneno que causa irritação.

Veneno (Ext): Inoculação através dos espinhos; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza. O criador de um bogun é imune ao seu veneno.

Características de Construto: Imune a venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte, efeitos de necromancia, efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais) e qualquer efeito que exija um teste de Fortitude, a menos que também funcione em objetos ou seja inofensivo. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, fadiga, exaustão ou drenar energia. Apesar de ser feito de matéria vegetal, um bogun não é uma planta, e portanto não está sujeito a magias que afetam apenas plantas.

Construção: Ao contrário de um homúnculo, um bogun é criado de materiais naturais disponíveis em qualquer floresta. Por isso, não existe um custo de criação em Peças de Ouro. Todos os materiais utilizados tornam-se partes permanentes do bogun.

O criador deve ser pelo menos de 7º nível e possuir o talento Criar Item Maravilhoso para construir um bogun. Antes de conjurar quaisquer magias, é necessário tecer uma forma física a partir de matéria vegetal viva (ou que já foi viva) para armazenar a energia mística. Uma parte do próprio corpo do criador, como alguns fios de cabelo ou uma gota de sangue, também deve ser incorporada ao boneco. O criador pode montar o corpo pessoalmente ou contratar alguém para fazê-lo. Criar um manequim requer um teste de Ofícios (cestaria ou tecelagem) (CD 12).

Assim que o corpo estiver terminado, o criador deve animá-lo através de um longo ritual mágico que necessita de uma semana para ser completado. O criador deve trabalhar em solidão absoluta, pelo menos 8 horas por dia, em um bosque; qualquer interrupção de outra criatura consciente desfaz a magia. Se o criador estiver tecendo pessoalmente o corpo da criatura, este processo e o ritual podem ser executados simultaneamente.

Quando não estiver trabalhando ativamente no ritual, o criador deve descansar e não realizar outras ações exceto comer, dormir e falar. Perder um dia sequer do ritual faz com que todo o processo fracasse. Neste caso, o ritual deve ser reiniciado, embora o corpo previamente criado e o bosque possam ser reutilizados.

No dia final do ritual, o criador deve conjurar pessoalmente controlar plantas, moldar madeira e criar bogun. Estas magias podem vir de fontes externas, como pergaminhos, ao invés de serem preparadas, se o criador assim preferir.

CRIAR ITENS PERMANENTES

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 8

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: 0 m

Efeito: Objeto mundano desassistido de matéria inorgânica, com até 0,03 m³/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria um objeto mundano desassistido de qualquer tipo de matéria. Os itens criados são permanentes e não podem ser desfeitos por magias de dissipar ou poderes de cancelamento. Para todos os propósitos, esses itens são completamente reais. O volume do item criado não pode exceder 0,03 m³ por nível de conjurador. É preciso obter sucesso num teste de perícia apropriada para criar um item complexo, por exemplo Ofícios (arquearia) para criar flechas retilíneas ou Ofícios (lapidação) para criar uma gema cortada e polida.

Ao contrário dos itens criados pelas magias de nível inferior criar itens efêmeros e criar itens temporários (consulte o Livro do Jogador para a descrição dessas magias), os objetos criados através de criar itens permanentes podem ser usados como componentes materiais.

Componente Material: Uma pequena amostra da substância do item que o conjurador deseja criar — uma lasca de

madeira para produzir flechas, um pequeno pedaço da pedra apropriada para criar uma jóia, e assim por diante.

Custo de XP: O equivalente ao valor em PO do item, ou o mínimo de 1 XP, o que for maior (consulte o *Livro do Jogador* para obter os custos dos itens).

DÁDIVA DA NATUREZA

Evocação

Nível: Drd 3, Rgr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Animal tocado

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Invocando o poder da natureza, o conjurador concede ao animal alvo +1 de bônus de sorte nas jogadas de ataque e dano para cada 3 níveis de conjurador que possuir (no máximo +3).

DANÇA DO UNICÓRNIO

Abjuração

Nível: Drd 5, Purificação 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível (D)

O personagem é envolvido por uma névoa purificadora, com 1,5 m de raio por nível de conjurador, que elimina fumaça, poeira e substâncias venenosas do ar. Quaisquer agentes contaminadores de origem mundana incluindo venenos cuja inoculação se dá através de inalação, são imediatamente neutralizados na área da nuvem. Efeitos mágicos, incluindo *névoa ácida*, *névoa mortal* e o sopro dos dragões verdes, são neutralizados apenas se o nível do personagem for maior que o nível de conjurador do agressor (ou que os DVs do dragão). Caso o nível do personagem seja menor que o nível de conjurador do adversário, a *dança do unicórnio* concede +4 de bônus no teste de resistência contra os efeitos da magia a todos os indivíduos no interior da área afetada.

A névoa deixa úmido tudo o que estiver no interior da área afetada.

DECOMPOSIÇÃO

Necromancia

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 15 m

Área: Todos os inimigos em uma emanção de 15 m centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Sempre que um inimigo dentro da área sofrer dano normal (mas não por contusão), o ferimento infecciona infligindo 1 ponto de dano adicional por rodada enquanto a magia permanecer ativa. Obter sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou a aplicação de qualquer magia de cura (*curar ferimentos*, *cura completa*, *círculo da cura*, e assim por diante) detém a inflamação. Apenas um ferimento supura por vez; ferimentos adicionais infligidos enquanto o primeiro ainda está infeccionado não são contaminados. Entretanto, se a inflamação for contida, qualquer novo ferimento sofrido enquanto o alvo permanecer na área de alcance (pela duração da magia) reinicia o processo.

Por exemplo, um alvo que sofreu 6 pontos de dano por um ataque enquanto estava na área de uma magia de *decomposição* sofre 1 ponto de dano por infecção na próxima rodada, e outro ponto de dano na rodada seguinte. Na terceira rodada, recupera 4 pontos graças a uma magia *curar ferimentos leves*, e assim a inflamação é interrompida e o alvo não sofrerá dano nesta rodada. Na quarta rodada, o alvo permanece dentro da área da emanção e recebe mais 3 pontos de dano em batalha. A infecção recomeça, infligindo 1 ponto de dano na próxima rodada.

DESATAR

Abjuração

Nível: Libertação 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: 60 m

Área: Explosão de 60 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Ao conjurar *desatar*, uma explosão de energia atravessa o corpo do conjurador e destrói magicamente quaisquer magias capazes de restringir, constringir ou selar, com as exceções indicadas a seguir.

A magia *desatar* anula as magias *enfeitiçar* e *imobilizar* de todos os tipos, *trancas arcanas* e similares, magias que criam barreiras físicas ou mágicas (*muralla de pedra*, *muralla de energia*), *proteger fortalezas*, *estase temporal*, *lentidão*, entre outras. O efeito da magia *estátua* é dissipado. Um *recipiente arcano* é rompido — destruído para sempre — e a força vital contida nele também é eliminada. Além disso, qualquer magia que contenha outros efeitos mágicos, inclusive outras magias, imediatamente liberam esses efeitos com alcance de 0 m (entre elas, *boca encantada*, *transferência de poder divino* e similares).

As magias de proteção, como *proteção contra o mal*, *escudo arcano*, *globo de invulnerabilidade* e similares não são afetadas por *desatar*. As criaturas petrificadas não são reveladas, nem restauradas. As obrigações individuais dos servos não são removidas (entre elas o vínculo dos familiares, assassinos fan-

tasmagóricos, gênios e elementais). Um *campo antimagia* não é afetado e os efeitos de *desatar* não são capazes de penetrá-lo. Um *círculo mágico contra o mal* (ou outra tendência) que esteja aprisionando uma criatura é dissipado.

As maldições e as magias *arefa/missão* são anuladas apenas se o conjurador pertencer a um nível equivalente ou superior ao nível do conjurador original.

Todos esses efeitos ocorrem a despeito da vontade do conjurador. Os efeitos mágicos carregados, utilizados ou lançados sobre ele permanecem intactos, mas todos os outros atingidos pela explosão serão afetados, inclusive dos seus aliados. A abertura de trancas ou dispositivos de fechamento ativarão os alarmes e as armadilhas pertinentes. As criaturas libertadas talvez não sejam amigáveis.

Componente Material: Um ímã e uma pitada de salitre.

DESMORONAR

Transmutação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma estrutura ou construto

Duração: Instantânea

Teste de

Resistência:

Fortitude parcial (objeto)

Resistência à Magia:

Sim (objeto)

O conjurador libera as forças da erosão sobre uma estrutura manufaturada, como uma ponte de pedra, um edifício de madeira, uma muralha de ferro, um construto, ou qualquer outro objeto que não tenha sido criado pela natureza.

A erosão inflige 1d6 pontos de dano por nível de conjurador ao objeto (a dureza não é aplicada), até o máximo de 15d6. Essa magia não afeta criaturas vivas. No entanto, afeta construtos. O tamanho máximo do objeto afetado depende do nível do personagem. Se for conjurada sobre um objeto maior do que o tamanho máximo, a magia falha.

Nível	Tamanho do Objeto Afetado
Até 15	Enorme
16-18	Imenso
19-20	Colossal

DESORIENTAÇÃO FANTASMAGÓRICA

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 10 min/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria um terreno e pontos de referência fantasmagóricos e cambiantes, que confundem o alvo quando este tenta se deslocar. O próprio solo se altera e se retorçe sob seus pés, e a paisagem parece se mover por vontade própria; é quase impossível andar em linha reta.

A cada rodada em que tentar se deslocar, o alvo da desorientação fantasmagórica deve realizar um teste de Sobrevivência (CD 20) para conseguir distinguir os pontos de refe-



Desorientação Fantasmagórica

rência verdadeiros dos ilusórios. Caso obtenha sucesso, ele se move normalmente, mas se fracassar caminhará numa direção a 90° da que pretendia (com a mesma probabilidade de se desviar para a direita ou a esquerda). Devido à desorientação fantasmagórica, o alvo não percebe que está na direção errada até que realize uma interação significativa com o ambiente (por exemplo, atacando ou manipulando um objeto, como uma porta) ou que a rodada termine. Se o alvo descobrir que se deslocou na direção errada antes do fim da rodada, será capaz de realizar um novo teste de Sobrevivência para tentar se mover corretamente, mas não saberá se obteve sucesso no teste até interagir novamente com o ambiente ou que a rodada termine.

A magia distorção fantasmagórica afeta apenas o deslocamento. Seus alvos ainda são capazes de lutar, conjurar magias e agir normalmente nos demais aspectos.

DESPERTAR EM MASSA

Transmutação

Nível: Drd 8

Componentes: V, G, F, XP

Tempo de Execução: 24 horas

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Um animal ou árvore/três níveis, todas a menos de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Usando esta magia, o personagem desperta uma inteligência humana em uma ou mais árvores ou animais. Todas as criaturas despertadas devem pertencer à mesma espécie. Para a

magia ser concluída, o conjurador precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + DV do alvo com mais DVs ou DV mais alto que uma das árvores terá ao despertar, o que for mais alto).

O animal ou árvore desperto será amigável, mas não existe nenhuma conexão ou empatia especial entre ela e o personagem. No entanto, ela o servirá em tarefas ou missões específicas, caso sejam solicitadas.

Uma árvore desperta tem as características de um objeto animado (veja o *Livro dos Monstros*), será uma criatura do tipo planta e seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma equivalem a 3d6 (cada). As plantas despertadas adquirem a habilidade de mover seus galhos, raízes e vinhas e possuem sentidos similares aos humanos. Um animal desperto adquire uma Inteligência de 3d6, +1d3 Carisma e +2 DV.

Uma árvore ou animal desperto pode falar um idioma que o personagem conheça, mais um para cada ponto de bônus de Inteligência da criatura (se houver).

Custo de XP: 250 XP por criatura despertada.

DETECTAR INIMIGO PREDILETO

Adivinhação

Nível: Rgr 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Um quarto de círculo emanado do conjurador até a distância do alcance

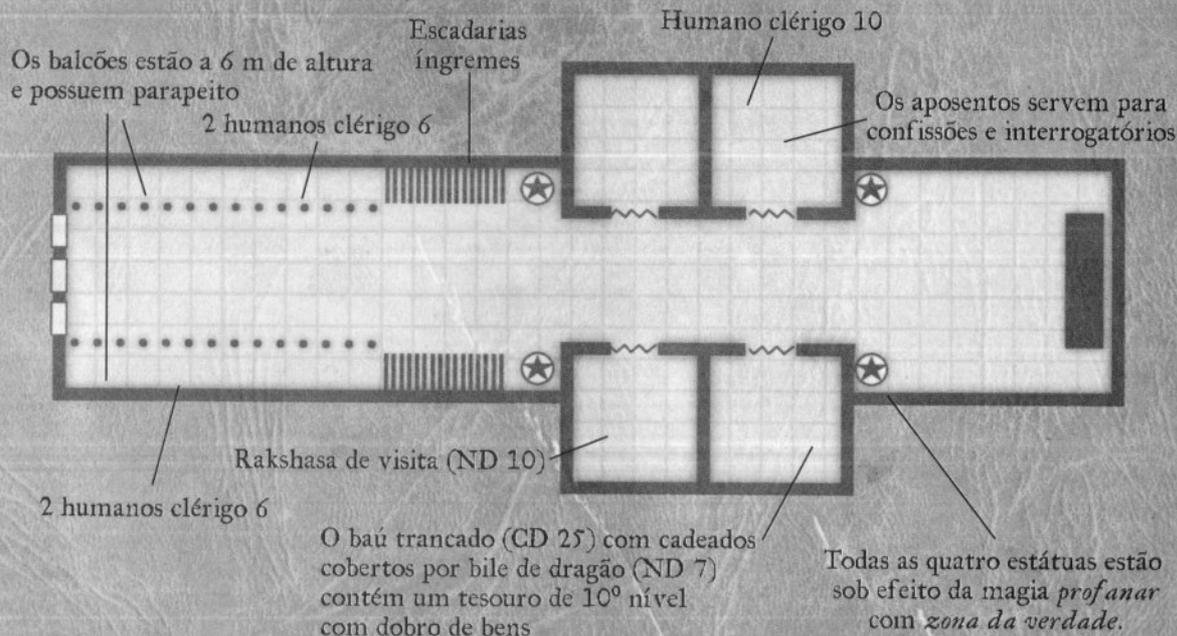
Duração: Concentração, até 10 min/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Santuário-Catedral de Hextor

Um quadrado equivale a 1,5 m



O conjurador é capaz de detectar a presença de um inimigo predileto. A quantidade de informação revelada depende do tempo despendido estudando uma determinada área.

1ª Rodada: Presença ou ausência de inimigos prediletos na área.

2ª Rodada: Tipo dos inimigos prediletos na área e quantidade de cada tipo.

3ª Rodada: A localização e os DVs de cada indivíduo presente.

Nota: A cada rodada, é possível voltar-se para outra direção para detectar inimigos em outras áreas. A magia penetra barreiras, mas 30 cm de pedra, 2,5 cm de metal comum, uma folha delgada de chumbo ou 90 cm de madeira ou terra bloqueiam a detecção.

DOMINAÇÃO VERDADEIRA

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Dominação 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Um humanoíde de tamanho Médio ou menor

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você é capaz de dominar as ações de qualquer humanoíde Médio ou menor. O conjurador estabelece um vínculo telepático com o alvo. Caso exista um idioma em comum, será possível forçá-lo a agir conforme seus desejos, respeitando os limites das habilidades da vítima. Se não houver um idioma em comum, somente comandos básicos poderão ser transmitidos, como "Venha aqui", "Vá para lá", "Lute" ou "Fique parado". Você sabe o que o alvo está sentindo, mas não recebe percepções sensoriais diretas.

Os alvos têm uma chance de resistir a esse controle (um teste de resistência de Vontade anulará os efeitos quando a magia é conjurada). Caso o alvo *dominado* seja ordenado a executar uma tarefa contrária à sua natureza, ele poderá realizar um teste de resistência com -4 de penalidade para resistir a cumprir essa ordem. Ordens obviamente auto-destrutivas são possíveis, mas o alvo deve fracassar no teste de resistência com -4 de penalidade. Depois que o controle for estabelecido, o alcance da magia é ilimitado, mas o conjurador e o alvo devem estar no mesmo plano. Não é necessário ver o indivíduo para controlá-lo.

A *proteção contra o mal* e magias similares são capazes de impedir o controle mental ou neutralizar o vínculo telepático enquanto o alvo estiver protegido, mas não evitam o estabelecimento da *dominação* ou a *dissipam*.

Espinbos Venenosos



ENXAME DE OTYUGHS

Conjuração (Criação)

Nível: Peste 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Três ou mais otyughs, todos a menos de 9 m entre si

Duração: Sete dias ou sete meses (D); veja o texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Enxame de otyughs cria otyughs a partir de uma grande quantidade de lixo e detritos, como um esgoto ou fossa sanitária. Você pode optar por criar 3d4 otyughs normais ou 1d3+1 otyughs Enormes com 15 DVs (consulte o *Livro dos Monstros*). Os otyughs irão ajudar o conjurador em combate, executar uma missão específica ou servir como guarda-costas voluntariamente. Eles permanecem com o personagem por sete dias, a menos que sejam dispensados. Se forem criados especificamente com a função de sentinelas, a duração da magia será de sete meses. Nesse caso, é possível ordenar que os otyughs protejam um determinado local. Os otyughs invoca-



dos como sentinelas não podem sair da área de alcance da magia.

O conjurador deve criar os otyughs numa área contendo pelo menos 3.000 kg de esgoto, detritos ou refugos. Após conjurar a magia, os otyughs que não forem convocados como sentinelas podem deixar a área mediante um comando do personagem.

CAPÍTULO 7
DOMÍNIOS
E MAGIAS

Ilustração de T. Bava

ESCRAVO MONSTRUOSO

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Dominação 9

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Como *dominação verdadeira*, com a exceção de que o alvo pode ser qualquer criatura e será dominado permanentemente caso falhe em seu teste de resistência de Vontade inicial. Um alvo que seja ordenado a realizar uma ação que vá de encontro à sua natureza recebe um teste de resistência com -4 de penalidade para resistir àquela ordem em particular. Caso obtenha sucesso, o alvo ainda permanece escravizado, apesar de sua pequena rebelião. Quando um alvo consegue resistir a uma ordem específica, todos os seus testes para resistir à mesma ordem no futuro não sofrerão penalidade.

Custo de XP: 500 XP por Dado de Vida ou nível do alvo.

ESPINHOS

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Arma de madeira tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Idêntico a *farpas*, com a exceção de que a arma afetada adquire +2 de bônus de melhoria em seus ataques, e sua margem de ameaça é dobrada.

ESPINHOS VENENOSOS

Transmutação

Nível: Druída 5

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível (D)

Espinhas negras e brilhantes emergem da pele do conjurador, sem lhe ferir, mas afetando os indivíduos que desferirem ataques corpo a corpo contra o personagem. Qualquer criatura que agarre ou ataque o personagem com armas de ataque corpo a corpo ou naturais sofre 1d6 + o bônus de Força do conjurador de dano perfurante inflingindo pela proteção de espinhas. Armas de alcance excepcional, como lanças longas, não deixam seus usuários à mercê dessa condição. O próprio conjurador não consegue usar os espinhas para atacar; eles são eficazes apenas quando ele é atacado por alguém.

Além disso, um mero aranhão dos espinhas é o suficiente para inocular uma dose de veneno no atacante. Qualquer criatura que agarrar o conjurador ficará exposta a esse veneno em cada rodada, no início do turno do personagem. O veneno dos espinhas inflige 1d4 pontos de dano temporário de Força e mais 1d4 pontos de dano temporário de Força 1 minuto mais tarde. Cada uma dessas ocorrências de dano pode ser anulada obtendo sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 do nível de conjurador do personagem + modificador de Sab).

Componente Material: Uma rosa negra seca.

ESPÍRITO DE MADEIRA

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Um servo da natureza

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Um *espírito de madeira* é um espírito da natureza verde e translúcido, que o conjurador pode comandar para executar tarefas simples. Ele é capaz de construir uma fogueira, colher ervas, alimentar um companheiro animal, pescar ou executar qualquer outra tarefa simples que não envolva conhecimento ou tecnologia. Porém não consegue, por exemplo, abrir uma arca trancada, já que não sabe como uma fechadura funciona.

O espírito consegue executar apenas uma atividade por vez, mas é capaz de repeti-la se for instruído a isso. Assim, se



Explosão de Cerda

ordenado a recolher folhas, continuaria a fazê-lo enquanto a atenção do conjurador se volta para outra coisa, desde que permaneça na área de alcance.

O espírito tem um valor efetivo de Força igual a 2, portanto consegue erguer 10 kg ou arrastar 50 kg. Consegue ativar armadilhas, mas os 10 kg de força que é capaz de exercer não são suficientes para ativar a maioria dos dispositivos de pressão. Seu deslocamento é de 4,5 m em qualquer direção, inclusive para cima.

Um espírito de madeira não consegue atacar; ele nunca pode executar uma jogada de ataque ou um teste de resistência. Não é possível matá-lo, mas ele se dissipa caso sofra 6 pontos de dano em ataques de área. Se o conjurador tentar enviar o espírito para fora da área de alcance da magia (a partir de sua posição atual), ele deixa de existir.

EXPLOÇÃO DE CERDAS

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução:

1 ação padrão

Alcance: 6 m

Área: Dispersão de 6 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência:

Reflexos reduz à metade; veja o texto

Resistência à Magia:

Sim

Cerdas afiadas emergem da pele do conjurador, e em seguida arremetem em todas as direções ao completar a magia. As criaturas na área da dispersão são atingidas por uma ou mais cerdas, de acordo com seu tamanho:

Tamanho da Criatura	Número de Cerdas
Miúdo ou menor	1
Pequeno	1d4
Médio	2d6
Grande	3d6
Enorme ou maior	4d6

As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência serão atingidas por metade da quantidade de cerdas; criaturas miúdas ou menores evitam-nas completamente.

Cada cerda inflige 1d6 pontos de dano perfurante e se aloja na pele da criatura atingida, impondo -1 de penalidade nos ataques e nos testes de resistência e de perícia. É possível remover uma cerda com segurança através de uma ação padrão, mediante um teste de Cura (CD 20). Caso contrário, a remoção provoca 1d6 pontos de dano.

Componente Material: Uma cerda de porco-espinho.

EXPLOÇÃO DE NUUVENS

Evocação [Água]

Nível: Drd 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Área: Emanação com 30 m de raio

Duração: 10 min/nível (D)

Teste de Resistência:

Nenhum

Resistência à Magia:

Não

O conjurador reúne nuvens e provoca uma chuva torrencial. A precipitação reduz a visibilidade à metade, o que resulta em -4 de penalidade nos testes de Observar e Procurar. Ela extingue automaticamente qualquer chama desprotegida, e tem 50% de chance de apagar chamas protegidas. As ofensivas com armas de ataque à distância e os testes de Ouvir sofrem -4 de penalidade.

Essa magia não funciona em interiores, subterrâneos, debaixo d'água ou em climas desérticos. Após o término de sua duração, a água criada evapora num período de 10 minutos. Essa água não é capaz de saciar a sede ou de nutrir as plantas.

FARO

Transmutação

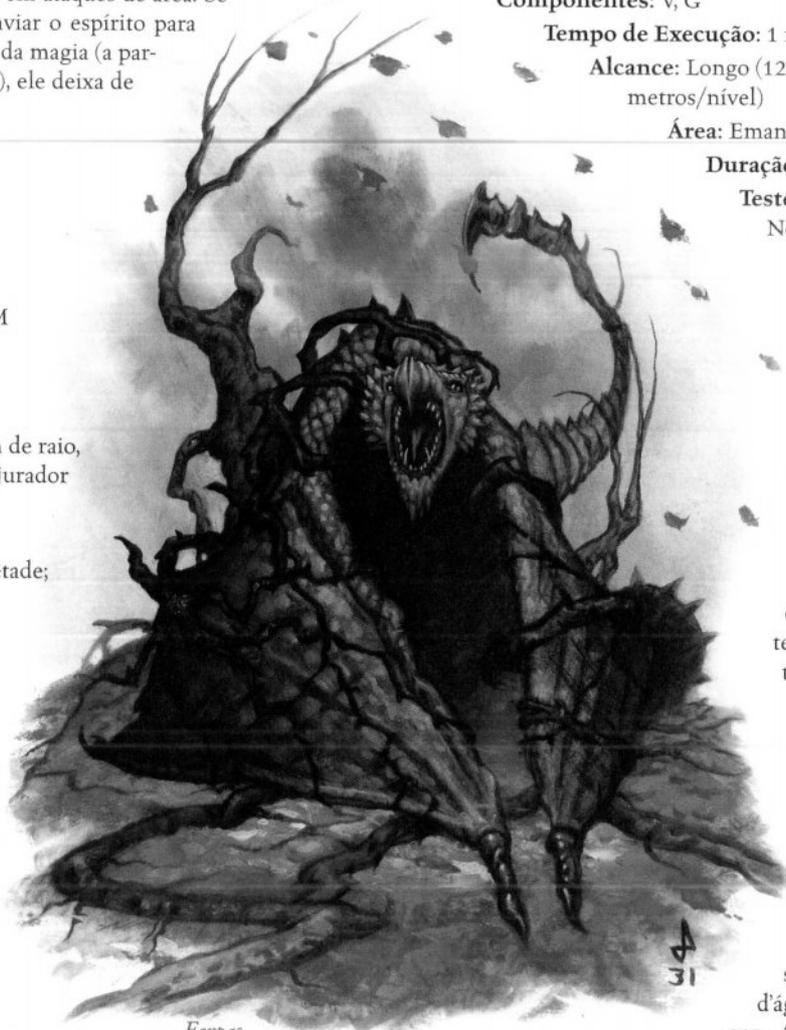
Nível: Drd 2, Rgr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada



Farpas

Ilustração de J. Paedec

CAPÍTULO 7
DOMÍNIOS
E MAGIAS

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador concede ao alvo um olfato aprimorado, equivalente à habilidade faro de alguns monstros (conforme descrito no *Livro dos Monstros*).

Componente Material Arcano: Uma pitada de mostarda e pimenta, e uma gota de suor.

FARPAS

Transmutação

Nível: Clr 2, Drd 2

Componentes:

V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: Arma de madeira tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Pequenas farpas mágicas brotam na superfície de uma arma de madeira, como uma clava, nunchaku ou bordão. Enquanto a magia permanecer ativa, a arma inflige dano cortante e por contusão. Ela recebe +1 de bônus de melhoria em seus ataques e inflige +1 ponto de dano adicional por nível de conjurador (máximo de +10). Essa magia funciona apenas para armas de ataque corpo a corpo com superfícies de contato de madeira. Por exemplo, não funciona em arcos, flechas, ou numa maça de metal.

Componente Material: Um espinho pequeno.

FLAGELO

Necromancia

Nível: Peste 7

Componentes:

V, G, F, FD

Tempo de

Formulação: 1
ação padrão

Alcance: Longo (120
metros + 12
metros/nível)

Alvo: Uma criatura
viva/nível, nenhuma
das quais a mais de 15
m das demais

Duração: Instantânea

Teste de Resistência:

Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia terrível provoca uma doença grave e fraqueza em todos os que fracassarem nos testes de resistência. As criaturas afligidas são acometidas por uma aflição nauseante que rapidamente se espalha por todo o corpo. O alvo sofre com bolhas enegrecidas, pústulas avermelhadas, lesões arroxeadas, abscessos purulentos e cistos malignos, que causam dores excruciantes e altamente debilitantes.

A doença inflige 1d3 pontos de dano temporário de Força e de Destreza a cada 24 horas, a menos que a criatura obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude para aquele dia em particular. Assim como no caso de podridão da múmia, os sucessos nos testes não permitem que o doente se recupere. Os sintomas persistem até que a criatura encontre um meio mágico para se curar (como *remover doença*, *cura completa* ou *restauração*).

Foco: Um açoite ou chicote de montaria negro, que deve ser estalado na direção da vítima durante a conjuração.

FLECHAS DO ESPANTO

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3
metros/nível)

Efeito: Raio

Duração:

Instantânea

Teste de Resistência:

Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia concede a habilidade de sofrer um ataque de raio por rodada. O raio pasma uma criatura, enevoando sua mente de forma que ela não possa executar nenhuma ação por 1d3 rodadas. A criatura não fica atordoada (portanto os atacantes não recebem vantagens especiais), mas não é capaz de se mover, conjurar magias, utilizar habilidades mentais, etc.

FRIO ARREPIANTE

Transmutação [Frio]

Nível: Drd 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação
padrão

Alcance: Curto (7,5 metros +
1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude
reduz à metade

Resistência à Magia: Sim



Flechas do Espanto

O conjurador transforma o suor da criatura em gelo, criando bolhas conforme a umidade se solidifica sobre e por dentro da pele. A magia causa 1d6 pontos de dano de frio cumulativos por rodada em que permanecer ativa (ou seja, 1d6 pontos de dano na 1ª rodada, 2d6 na segunda e 3d6 na terceira). Apenas um teste de resistência é permitido contra este efeito; se obtiver sucesso o dano é reduzido à metade em cada rodada.

Foco: Um frasco pequeno de vidro ou cerâmica no valor de pelo menos 25 PO cheio de gelo, neve ou água.

FRIO ARREPIANTE MAIOR

Transmutação [Frio]

Nível: Drd 7

Duração: Ver texto

Esta magia é idêntica a *frio arrepiante*, mas acrescenta uma quarta rodada à duração, durante a qual inflige 4d6 pontos de dano. Se o conjurador for pelo menos de 15º nível, também inclui uma quinta rodada causando 5d6 pontos de dano. Se o conjurador for de 20º nível ou superior, adiciona uma sexta rodada com 6d6 pontos de dano.

FÚRIA DA TEMPESTADE

Transmutação [Eletricidade]

Nível: Clr 8, Drd 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

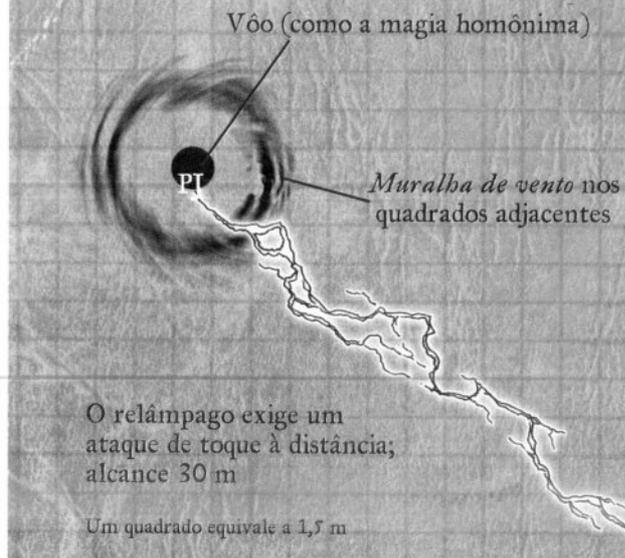
Duração: 1 min/nível (D)

O conjurador extrai o poder dos ventos e das tempestades para se deslocar, se proteger e atacar. Ele recebe os benefícios da magia *vôo*, e fica protegido em todas as direções como se estivesse envolvido por *muralha de vento*. Ele não pode ser afetado por ventos mundanos ou mágicos (como um furacão ou a magia *lufada de vento*), consegue manter sua posição facilmente e fica totalmente imune a outros efeitos adversos de ventos fortes (como a necessidade de realizar testes de Concentração).

Finalmente, ele será capaz de disparar relâmpagos elétricos dos olhos. Seu nível de conjurador equivale ao número total de d6 que podem ser criados com essa magia (no máximo 20d6). É possível usá-los de uma só vez ou dividir esse valor ao longo de diversas rodadas. Por exemplo, um conjurador de 16º nível consegue disparar um relâmpago de 8d6 numa rodada e outro da mesma intensidade na rodada seguinte, disparar dezesseis relâmpagos ao longo de 16 rodadas ou mais (cada um infligindo 1d6 de dano de eletricidade) ou criar um grande relâmpago que provocará 16d6 pontos de dano. Cada relâmpago afeta apenas uma criatura.

Disparar um relâmpago é uma ação padrão que não provoca um ataque de oportunidade, tem alcance de 30 m e exige um ataque de toque à distância (o conjurador recebe +3 de bônus de ataque se o oponente estiver usando uma armadura metálica, for composto desse elemento, ou estiver carregando uma grande quantidade dele).

Fúria da Tempestade



GARRAFA DE FUMAÇA

Conjuração [Criação]

Nível: Drd 4, Rgr 3

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Efeito: Uma criatura equina de fumaça

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador usa uma fonte de fogo para criar uma nuvem de fumaça, que é capturada em uma garrafa especial em suas mãos. Se a garrafa for aberta antes que a duração da magia termine, a fumaça emerge formando uma criatura vagamente equina composta de filetes de fumaça. Ela não produz nenhum som, e qualquer coisa que tocar simplesmente a atravessa.

Para cavalgar este cavalo de fumaça, o pretense cavaleiro deve obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 10) enquanto segura a garrafa em uma das mãos. Qualquer criatura que tentar montar sem a garrafa simplesmente atravessará a forma do cavalo. Se o cavaleiro soltar a garrafa depois de montar, ele cairá ao chão atravessando a forma do cavalo, e não poderá montar novamente sem empunhar a garrafa intacta. Se a garrafa for quebrada, a magia termina imediatamente e o cavaleiro (se estiver montado) cai ao chão.

O cavalo de fumaça tem deslocamento de 6 m por nível do conjurador, até o máximo de 72 m. Ele consegue deixar um rastro de fumaça a um comando do cavaleiro, criando uma nuvem de 1,5 m de largura e 6 m de altura conforme se move. Um vento que seja pelo menos severo (mais de 45 km/h) ou qualquer tipo de vento mágico dispersará o cavalo (e qualquer fumaça produzida por ele) instantaneamente. Caso contrário,

a nuvem de fumaça dura 10 minutos, a partir do turno em que foi produzida. Começar ou interromper o rastro de fumaça é uma ação livre. A montaria e o rastro de fumaça que ela produz dão meia camuflagem (20% de chance de erro) a qualquer um atrás deles.

A montaria é imune a qualquer dano e outros ataques, pois objetos materiais e magias simplesmente passam através dela. Ela é incapaz de atacar.

O cavaleiro pode mandar o cavalo de fumaça de volta para a garrafa, e assim interromper a magia, a qualquer hora. Para isso, basta desarróla-la (uma ação equivalente a movimento) e fechá-la novamente (outra ação equivalente a movimento) na rodada seguinte, depois que o cavalo estiver em seu interior. Se mais tarde a garrafa for aberta outra vez, a magia é reativada com sua duração restante intacta. Independente de qual seja a duração ainda disponível, a magia cessa seu funcionamento um dia após ser conjurada. Se for dissipada a qualquer momento enquanto a garrafa estiver arrolhada, a magia acaba.

Foco: Uma garrafa ornamentada, com rolha, no valor de pelo menos 50 PO.

GARRAS BESTIAIS

Transmutação

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes:
V, G, M

Tempo de Execução: 1
ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Garras Bestiais altera as mãos e os dedos do conjurador, dando-lhe longas garras curvas e nós dos dedos reforçados. Essas garras funcionam como armas de ataque corpo a corpo cortantes, e infligem 1d6 de dano mais quaisquer bônus mágicos ou regulares, como os oriundos da Força, e margem de ameaça 19–20. Os ataques com as mãos transformadas não provocam ataques de oportunidade. As garras não atrapalham a destreza manual nem a capacidade de conjurar magias.

Componente Material: A garra de uma ave de rapina, como uma águia ou falcão.

GRITO ENLOUQUECEDOR

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Insanidade 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo não consegue se conter, gritando, balbuciando e saltando como se estivesse completamente ensandecido. Essa magia faz com que seja impossível para a vítima fazer qualquer coisa, exceto berrar e correr de um lado para outro. A magia impõe ao alvo –4 de penalidade na Classe de Armadura, impede que ele obtenha sucesso em quaisquer testes de resistência, exceto com um resultado natural de 20, e impossibilita o uso de escudos.

HALO DE LUZ

Evocação [Luz]

Nível: Clr 1,
Purificação 1

Componentes:
V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação
padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível ou até ser descarregada (D)

Um halo refulgente de luz solar envolve o corpo do conjurador, a alguns centímetros de distância — até ser liberado num raio concentrado de energia divina. O *halo de luz* brilha como uma lanterna, emitindo luz forte num raio de 9 m (e luz mortífera por mais 9 m) do personagem.

Como uma ação de movimento, o conjurador pode concentrar a energia do *halo de luz* ao redor do seu braço estendido, e em seguida, como uma ação padrão, arremessá-la contra um oponente a até 9 m. Como um ataque de toque à distância, o *halo de luz* inflige 1d8 pontos de dano +1 ponto por rodada transcorrida desde o momento em que a magia foi conjurada



(máximo de 1d8 + dano pelo nível de conjurador). Atacar com o *halo de luz* encerra a magia, quer a energia atinja o alvo ou não.

INFESTAÇÃO DE LARVAS

Necromancia

Nível: Drd 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/2 níveis

Teste de Resistência:

Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Com um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido, o conjurador infesta um indivíduo com criaturas semelhantes a larvas. Elas infligem 1d4 pontos de dano temporário de Constituição por rodada. O alvo realiza um novo teste de Fortitude a cada rodada para anular o dano naquela rodada e encerrar o efeito.

A infestação pode ser removida pelas magias *curar doenças* ou *cura completa*.

Componente Material:

Um punhado de moscas mortas desidratadas.

IRA JUSTA DOS FIÉIS

Encantamento

(Compulsão) [ação mental]

Nível: Clr 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Alvos: Todos os aliados numa explosão de 9 m de raio, centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, seus aliados e companheiros são tomados por uma loucura ou fúria divinas que aprimora suas habilidades de combate. Os seus aliados recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de *medo*, além de 1d8 pontos de vida temporários enquanto a magia permanecer ativa.

Os aliados que veneram a mesma divindade do clérigo recebem os benefícios totais da *ira justa*. Eles adquirem um ataque corpo a corpo adicional a cada rodada, usando seu

bônus de ataque mais favorável, e +2 de bônus de moral nas jogadas de dano e testes de resistência. Eles recebem 1d8 pontos de vida temporários adicionais (totalizando 2d8) e +3 de bônus de moral nos testes de resistência contra magias ou efeitos de ação mental.

Quando a duração da magia expirar, todas as criaturas afetadas pela versão completa da *ira justa* ficarão fatigadas (-2 de Força, -2 de Destreza, não podem correr ou realizar Investidas) durante 10 minutos.

IRA DO SOL DO MEIO-DIA

Evocação [Luz]

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Criaturas visíveis numa explosão de 3 m de raio centralizada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia liberta um clarão de luz solar que se origina do conjurador e se expande. Qualquer criatura no interior da área afetada que possa enxergar o conjurador deve obter sucesso num teste de resistência ou ficará temporariamente cega. A cegueira dura 1 minuto/nível de conjurador.

Uma criatura morta-viva na área de efeito sofre 1d6 pontos de dano para cada 2 níveis de conjurador (máximo 10d6), ou metade desse valor se obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos. Além disso, o raio destrói qualquer morto-vivo particularmente vulnerável à luz solar (como os vampiros) caso falhem no teste.

A luz ultravioleta gerada pela magia inflige dano a fungos, bolores, gosmas e limos como se fossem mortos-vivos.



Grito Enlouquecedor

ISCA FANTASMAGÓRICA

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

Nível: Rgr 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade descredita (se houver interação)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma imagem do inimigo mais odiado pelo alvo, extraindo-a de sua mente subconsciente. Apenas ele e o alvo são capazes de enxergar a criatura fantasmagórica, mas o conjurador a vê de forma nebulosa e indistinta. Uma criatura de Inteligência 3 ou menos persegue a *isca fantasmagórica* automaticamente, enquanto os indivíduos mais inteligentes só não o fazem se isso for obviamente uma tolice.

Como uma ação de movimento, o conjurador pode deslocar a isca fantasmagórica até 18 m em qualquer direção. Como ela não é real, não é afetada por terrenos que retardam o movimento (embora o conjurador possa diminuir sua velocidade intencionalmente para sustentar a ilusão de realidade). O alvo tem direito a um teste de resistência de Vontade caso obtenha sucesso ao atacar a isca fantasmagórica ou se ingressar num quadrado adjacente à sua posição.

LIGAÇÃO TELEPÁTICA MENOR

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Clr 3, Mente 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 9 m

Alvos: Você e uma criatura disposta a menos de 9 m

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador forja um vínculo telepático com outra criatura com Inteligência 6 ou mais. A ligação só pode ser estabelecida voluntariamente. Eles serão capazes de se comunicar telepaticamente através do vínculo, mesmo que não compreendam os mesmos idiomas. Nenhum tipo de poder ou influência especial surge em decorrência dessa ligação. Após ser formada, ela funciona a qualquer distância (embora não possa ultrapassar as barreiras entre os planos).

LOBO FANTASMA

Conjuração (Invocação)

Nível: Drd 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Um lobo fantasma invocado

Duração: Concentração até 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador faz surgir um lobo branco incorpóreo com mandíbulas gélidas de tamanho incomum. Esse lobo fantasma segue seus comandos mentais, agindo conforme a vontade do personagem enquanto este mantiver a concentração e a criatura permanecer na área de alcance.

O lobo fantasma surge onde o conjurador designar e age conforme as instruções fornecidas durante o turno do personagem. Não é necessário manter uma linha de efeito após conjurar a magia, mas ela se encerrará se o lobo fantasma ultrapassar sua área de alcance.

Lobo Fantasma: Besta mágica (Grande — Incorpóreo); 12d10+48 DV; 113 PV; Inic. +9; Desl. Vôo 18 m (bom); CA 25, toque 25, surpresa 16; Atq Base +12; Agr —; Atq toque corpo a corpo: mordida +21 (dano: 2d6/+3d6 de frio); Atq Ttl toque corpo a corpo: mordida +22 (dano: 2d6/+3d6 de frio); AE presença aterradora; QE visão no escuro 18 m, incorpóreo; Tend. N; TR Fort +12, Ref +17, Von +7; For —, Des 29, Con 18, Int 11, Sab 17, Car 26.

Perícias e Talentos: Ouvir +20, Observar +20; Prontidão, Esquiva, Reflexos em Combate, Mobilidade, Foco em Arma (mordida).

Presença Aterradora: As criaturas com menos de 12 DVs localizadas a menos de 9 m de um *lobo fantasma* que estiver atacando devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 24) ou ficarão amedrontadas por 3d6 rodadas. Um oponente que obtiver sucesso nesse teste ficará imune à presença aterradora daquele indivíduo durante um dia inteiro.

Incorpóreo: Um urso fantasma só pode ser ferido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas, magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Tem 50% de chance de ignorar dano proveniente de uma fonte corpórea, exceto por efeitos de energia ou ataques realizados com armas do toque espectral. É capaz de atravessar objetos sólidos livremente, mas não efeitos de energia. Seus ataques ignoram armadura natural, armaduras e escudos, mas os bônus de deflexão e os efeitos de energia funcionam normalmente. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio e não é possível escutá-la mediante um teste de Ouvir a menos que assim deseje.

MALDIÇÃO DA LICANTROPIA

Necromancia

Nível: Peste 6

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Humanóide tocado

Duração: Permanente; veja o texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode causar licantropia temporária em um alvo que tocar. Se a criatura falhar em seu teste de resistência, contrairá licantropia, e essa condição se manifestará na próxima lua cheia. Ao contrário de outras formas de licantropia, o efeito dessa magia pode ser removido por *remover maldição* ou *cancelar encantamento*.

É possível induzir qualquer forma comum de licantropia (e os clérigos malignos costumam experimentar novidades). Como regra geral, a forma animal do licantropo pode ser qualquer predador cujo tamanho esteja entre o de um cachorro pequeno e de um grande urso. A origem do componente material determina a forma animal da vítima (mais informações sobre licantropos podem ser encontradas no Apêndice 3 do *Livro dos Monstros*).

Componente Material: Meio litro de sangue de um animal.

MALDIÇÃO DA MÁ SORTE

Transmutação

Nível: Alg 2, Clr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador roga uma maldição temporária sobre o alvo, impondo-lhe -3 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de resistência, habilidade e perícias. A *maldição da má sorte* é anulada por qualquer magia capaz de remover os efeitos de *rogar maldição*.

MARCA DO CAÇADOR

Adivinhação

Nível: Rgr 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura, que deve ser um inimigo predileto do conjurador

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Apontando o dedo para um de seus inimigos prediletos, o conjurador o marca com uma runa luminosa que só é visível

aos seus olhos. Os seus bônus de inimigo predileto contra um adversário com a *marca do caçador* aumentam em +4.

Além disso, a runa ressalta o oponente, tornando mais fácil atacá-lo. Contra os ataques do conjurador, o alvo da *marca do caçador* só recebe bônus na CA oriundos de cobertura se esta for total, e os ataques só têm chance de falha se ele tiver camuflagem total. Outros efeitos que resultam em chance de falha (como o estado incorpóreo) funcionam normalmente.

Componente Material: Um pouco de pele ou ossos de uma criatura do mesmo tipo do inimigo predileto relevante.

MARÉ DO DESTINO

Ilusão (Padrão)

Nível: Clr 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 24 m

Efeito: Oito cubos de 3 m estendendo-se da localização do conjurador

Duração: 1 rodada/nível

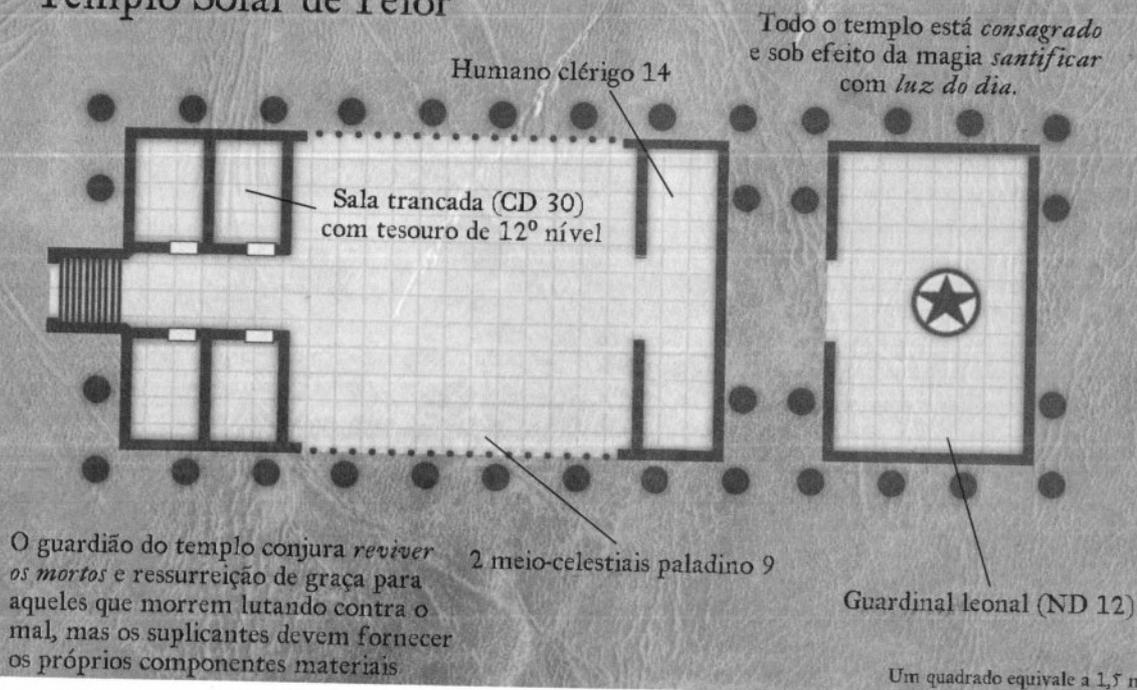
Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador preenche uma área com uma névoa negra que lembra vagamente centenas de tentáculos delgados se retorcendo. Ele e uma criatura tocada ficam imunes ao efeito da magia e conseguem enxergar sem dificuldade. Ao conjurar a magia, o personagem determina se o efeito permanecerá estacionário ou se afastará a uma velocidade de 3 m por rodada.

A névoa bloqueia completamente a visão, incluindo visão no escuro, a mais de 1,5 m. Uma criatura a 1,5 m terá meia

Templo Solar de Pelor



camuflagem (os ataques sofrem 20% de chance de falha). As criaturas a uma distância maior têm camuflagem total (50% de chance de falha, e o atacante não é capaz de usar a visão para localizar o alvo).

Um vento moderado (16 km/h ou mais) dispersa a *maré do destino* em 4 rodadas; um vento forte (31 km/h ou mais) dispersa a névoa em 1 rodada.

Além disso, as criaturas no interior da área de efeito devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão pasmas enquanto permanecerem em meio à névoa.

Essa magia não funciona debaixo d'água.

MAREMOTO

Evocação [Água]

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: Uma ou mais criaturas numa explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar essa magia, cria-se uma enorme onda de água que se choca contra um ou mais alvos na área de alcance. Se não houver uma massa natural de água na área de alcance (como um rio, um lago ou o oceano), será possível afetar apenas um único alvo. Caso tal fonte exista, a magia criará uma explosão centralizada num ponto determinado pelo conjurador. Em ambos os casos, a água inflige 1d8 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo de 7d8) ao alvo ou às criaturas na área.

Além disso, todas as criaturas afetadas sofrem um ataque de Investida, forçando-as a realizar testes resistidos de Força contra a onda. A água tem Força efetiva 16 e seu tamanho é considerado Médio (ou Força 20 e tamanho Grande se houver uma massa de água nas proximidades). O conjurador designa a direção em que a onda empurra ao conjurar a magia; as criaturas que perderem o teste de Força resistido serão empurradas 1,5 m, mais 1,5 m adicionais para cada 5 pontos de diferença entre o resultado obtido pelo personagem e o da água. É possível que uma onda surgida de uma massa d'água empurre os personagens para dentro da água.

A onda apaga tochas, fogueiras, lanternas abertas e outras chamas expostas que estiverem sendo carregadas pelo alvo ou localizadas na área de efeito se forem Grandes ou menores. Se a onda atingir fogo de origem mágica, as chamas são afetadas pelo efeito de *dissipar magia*, como se o personagem tivesse conjurado a magia homônima.

MIASMA

Evocação

Nível: Drd 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 3 rodadas/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Inundando a boca e a garganta do alvo com um gás tóxico, o conjurador impede que ele faça qualquer coisa além de tossir e cuspir. O alvo não consegue falar, conjurar magias com componentes verbais, cantar músicas de bardo, ou fazer qualquer outro som exceto tossir e cuspir. O alvo pode prender a respiração por 2 rodadas por ponto de Constituição, mas deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD 10 + 1 por sucesso anterior) a cada rodada para continuar a fazê-lo. Um fracasso em qualquer um destes testes (ou voltar a respirar voluntariamente) faz com que o alvo caia inconsciente (0 PV). Na rodada seguinte, o alvo cai para -1 Ponto de Vida e estará morrendo; na terceira rodada, ele é asfíxiado (veja *Asfixia* no *Livro do Mestre*).

MIRA ABENÇOADA

Adivinhação

Nível: Alg 2, Clr 3, Pal 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Efeito: Dispersão de 18 m, centralizada no conjurador

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Não

Essa magia concede +2 de bônus de moral em todos os ataques à distância dos aliados do conjurador dentro da área da dispersão.

MONTARIA ALADA

Transmutação

Nível: Alg 4, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Sua montaria tocada

Duração: 10 min/nível

Essa magia faz com que a montaria do conjurador crie enormes asas brancas emplumadas. Isso lhe proporciona um deslocamento de voo de 18 m, com boa capacidade de manobra. A montaria tem seu deslocamento diminuído normalmente de acordo com o peso carregado, a armadura utilizada, e fatores ambientais.

MONTARIA DO VIAJANTE

Transmutação

Nível: Alg 1, Drd 1, Pal 1, Rgr 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Animal ou besta mágica tocado

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia capacita uma montaria a suportar melhor os rigores da viagem, ao custo de seu espírito de batalha.

O animal ou besta mágica tocado recebe +10 m de bônus de melhoria em seu deslocamento, e pode suportar esforço sem sofrer dano ou ficar fatigado enquanto a magia permanecer ativa. Entretanto, a montaria não atacará em um combate. Ela conduzirá seu cavaleiro para a batalha, mas não conseguirá utilizar suas armas naturais enquanto o efeito não terminar.

NÉVOA ASSASSINA

Evocação

Nível: Drd 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Nuvem que se espalha por um raio de 9 m, com 6 m de altura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja o texto

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma nuvem de vapor escaldante que se move em linha reta, afastando-se do personagem, com deslocamento de 3 m por rodada. Qualquer indivíduo no interior da nuvem sofre 2d6 pontos de dano e fica permanentemente cego. Se uma criatura no interior da área obtiver sucesso em seu teste de resistência de Reflexos, sofrerá apenas metade do dano e não terá sua visão comprometida.

Qualquer criatura no interior da nuvem tem camuflagem. Os ventos não afetam sua direção ou velocidade. No entanto, um vento moderado (16 km/h ou mais) dispersa a nuvem em 4 rodadas, e um vento forte (31 km/h ou mais) a dispersa em 1 rodada.

OLHOS DO FALCÃO

Transmutação

Nível: Drd 1, Rgr 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 min/nível

Essa magia concede a habilidade de enxergar com precisão a longas distâncias. O incremento de distâncias para armas de projétil do conjurador aumenta em 50%, e ele recebe +5 de bônus de competência em todos os testes de Observar.

ONDA ESTACIONÁRIA

Transmutação

Nível: Drd 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Ondas sob uma criatura ou objeto na área de alcance

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador comanda as águas para erguer uma criatura ou objeto e impeli-lo adiante. Um objeto impulsionado dessa forma pode conter criaturas ou outros objetos. O peso que a onda consegue erguer depende do nível de conjurador.

Nível de Conjurador	Tamanho da Criatura ou Objeto
5º	Até Médio
7º	Grande
9º	Enorme
11º	Imenso
13º	Colossal

Onda estacionária move o objeto ou criatura numa linha reta com deslocamento de 18 m sobre a água. A magia se dissipa quando a onda entra em contato com a terra firme, depositando sua carga suavemente sobre a praia.

ONDA DE GOSMA

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 7, Drd 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Área: Dispersão de 4,5 m

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

O conjurador gera uma onda de gosma verde que se inicia à distância que ele escolher e se espalha violentamente até os limites da área. A onda respinga e borriфа por onde passa; parte do limo adere a qualquer parede ou teto. A gosma verde devora a carne e substâncias orgânicas com um simples contato, e dissolve até mesmo metal. Cada criatura é banhada por um respingo da gosma verde.

O respingo inflige 1d6 pontos de dano temporário de Constituição por rodada, à medida que consome a carne. Conta metal ou madeira, a gosma verde inflige 2d6 pontos de dano por rodada, ignorando a dureza do metal mas não a da madeira. Pedras não são afetadas.

Na primeira rodada do contato, a gosma pode ser raspada (provavelmente destruindo o instrumento utilizado para isso), mas depois disso deve ser congelada, queimada ou arrancada (provocando dano também à vítima). Calor ou frio extremos, luz solar ou a magia *remover doença* destroem a gosma verde. Ao contrário da gosma normal, a que se origina dessa magia se evapora gradualmente, desaparecendo ao fim da duração do efeito.

Componente Material: Algumas gotas de água estagnada.

ONDA DE TRISTEZA

Encantamento [Mal, Ação Mental]
Nível: Brd 2, Alg 2, Clr 2
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)
Área: Cone
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar a magia, todos os indivíduos no interior do cone são tomados de dor e tristeza. Eles sofrem -3 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque e testes de resistência, de perícia e de habilidade.

Componente Material: Três lágrimas.

PACTO DA MORTE

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 8, Pacto 8
Componentes: V, G, M, FD, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva disposta tocada
Duração: Permanente até ser acionada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia permite que o alvo faça um acordo irrevogável com sua divindade, que se compromete a trazê-lo de volta à vida caso ele morra.

Ao conjurar essa magia, a Constituição do alvo diminui permanentemente em 2 pontos. Em troca disso, caso ele morra, várias magias são acionadas. Primeiro, ele é teletransportado para um local seguro, designado pelo conjurador no momento da execução da magia, como se fosse o efeito de *palavra de recordação*. Depois, o alvo é trazido de volta à vida com a magia *reviver os mortos*, perdendo um nível, como de costume. Finalmente, ele recebe os efeitos da magia *cura completa*. Ele não recupera os dois pontos de Constituição perdidos quando retorna à vida.

Se a magia *reviver os mortos* não for capaz de trazer o personagem de volta à vida (por exemplo, caso ele tenha sido desintegrado ou morrido de velhice), o *pacto da morte* também não poderá restaurá-lo. Se a magia for dissipada antes que o personagem morra, ele não recupera os dois pontos de Constituição perdidos.

Componente Material: Um diamante no valor de pelo menos 500 PO.

Custo de XP: 250 XP.

PACTO DA RENOVAÇÃO

Conjuração (Cura)
Nível: Clr 7, Pacto 7
Componentes: V, G, FD, XP
Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque
Alvo: Criatura disposta tocada
Duração: Permanente até acionada
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia estabelece um pacto entre o alvo e uma divindade, utilizando a energia divina para eliminar uma série de condições que possam afetar o personagem.

Após conjurado, o pacto permanece latente até que o alvo seja submetido a uma ou mais das seguintes condições adversas: dano de habilidade, cegueira, *confusão*, psmo, ofuscado, surdo, doente, exausto, fatigado, *intelecto enfraquecido*, insano, enjoado, atordoado ou envenenado. Uma rodada após ser afetado por uma condição que acione o *pacto da renovação*, o alvo recebe uma magia *cura completa* (com nível de conjurador equivalente ao do personagem que conjurou a magia *pacto da renovação*).

Uma criatura só pode dispor de um *pacto da renovação* por vez. Conjurar a magia sobre um alvo que já possuía um pacto latente anula o mais antigo.

Custo de XP: 500 XP.

PACTO DA ROBUSTEZ

Evocação
Nível: Clr 5, Pacto 5
Componentes: V, G, FD, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva disposta tocada
Duração: Permanente até ativada, e depois 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia permite que o alvo estabeleça um acordo irrevogável com uma divindade, que lhe fornecerá certa proteção em um momento de grande necessidade.

Assim que a magia é conjurada, o pacto permanece dormente até que o alvo seja reduzido à metade ou menos de seu máximo de Pontos de Vida. O indivíduo recebe imediatamente 5 Pontos de Vida temporários por nível de conjurador, Redução de Dano 5/mágico e +4 de bônus de sorte nos testes de resistência. Essas características desaparecem depois de transcorrida a duração da magia.

Custo de XP: 250 XP.

PACTO DO ZELO

Evocação
Nível: Clr 6, Pacto 6
Componentes: V, G, FD, XP
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva disposta tocada
Duração: Permanente até acionado, depois 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia estabelece um acordo irrevogável entre uma divindade e o alvo, que lhe concede uma certa quantidade de poder divino para destruir os inimigos de seu deus.

Após ser conjurado, o pacto permanece dormente até que o alvo consiga atingir um inimigo cuja tendência seja exatamente oposta à da divindade. Seus ataques corpo a corpo subsequentes recebem +4 de bônus, infligem o dobro de dano e confirmam automaticamente os sucessos decisivos, enquanto a magia permanecer ativa. Além disso, os ataques do alvo adquirem descritores de tendência que combinam com a divindade com a qual o pacto foi selado. O alvo é compelido a atacar os inimigos de tendência oposta ao deus sempre que puder fazê-lo. O alvo sabe quais criaturas a até 18 m enquadram-se nessa categoria (como se houvesse conjurado as magias de detecção apropriadas).

Caso o personagem formule um pacto do zelo com uma divindade completamente neutra, como Obad-Hai, escolha uma tendência entre as indicadas a seguir para acionar o pacto do zelo: Leal e Bom, Leal e Mau, Caótico e Mau, Caótico e Bom.

Uma criatura só pode estar presa a um *pacto do zelo* por vez. Conjurar essa magia em um alvo que já estava sob o efeito de outro pacto anula o anterior.

Custo de XP: 500 XP.

PAISAGEM DE SOMBRAS

Ilusão (Sombra)

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Área: Dispersão de 1,5 km de raio, centralizada em um ponto no espaço

Duração: 1 dia/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexos parcial; veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Infundindo a paisagem local com poder roubado do Plano das Sombras, o conjurador torna o terreno ao seu redor um lugar mais selvagem e perigoso.

Os efeitos exatos da magia variam de acordo com o terreno onde ela é conjurada.

Deserto: *Paisagem de sombras* transforma o deserto num lugar para onde ninguém se dirigiria por vontade própria. A temperatura média aumenta em 16 graus, ou diminui se o deserto na realidade for de tundra (consulte Perigos do Frio e do Calor no *Livro do Mestre*). Tempestades de areia (ou de neve na tundra) sopram pela *paisagem de sombras* de hora em hora.

Floresta: As florestas afetadas por esta magia tornam-se locais ameaçadores onde as copas de folhas apodrecidas bloqueiam o sol e todas as árvores são estranhamente retorcidas. Os espaços com vegetação rasteira leve recobrem-se de vegetação densa, e onde já havia esse tipo de terreno, as plantas tentam agarrar os transeuntes como se estivessem sob o efeito de *contração* (Reflexos parcial com CD igual à da magia *paisagem de sombras*).

Colina: Até mesmo colinas suaves tornam-se mais traiçoeiras com os efeitos desta magia. Terrenos com vegetação rasteira leve recobrem-se de vegetação densa, e as encostas tornam-se mais íngremes do que sua elevação indica. É preciso dois quadrados para se deslocar colina acima num declive gradual, e quatro num declive escarpado. Os penhascos têm muitas saliências de rochas soltas, e exigem um teste de Escalar (CD 25) para subir ou descer.

Pântano: As regiões de charcos parecem mais úmidas e ameaçadoras. Metade dos espaços de vegetação rasteira tornam-se areia movediça (descrita no *Livro do Mestre*).

Montanha: As montanhas tornam-se locais com picos escarpados, encostas escorregadias e ventos uivantes. Os penhascos e abismos exigem testes de Escalar (CD 25). As criaturas que fracassarem nos testes de Escalar ou que provocarem ruídos altos têm 10% de chance de iniciar uma avalanche (descrita no *Livro do Mestre*). Os efeitos da altitude são considerados como uma categoria mais forte: as áreas abaixo de 1.500 m são tratadas como se pertencessem à categoria 1.500 – 4.500 m, e qualquer coisa acima de 1.500 m é considerada como estando a mais de 4.500 m.

Planície: Apenas pradarias naturais são alteradas pela *paisagem de sombras*, e tornam-se espaços abertos com moitas de arbustos densos, onde as tempestades elétricas e os tornados são comuns. Metade dos espaços de vegetação rasteira (seja leve ou densa) tentam agarrar os transeuntes como se estivessem sob o efeito da magia *contração* (Reflexos parcial com CD igual à da magia *paisagem de sombras*).

Subterrâneo: *Paisagem de sombras* não afeta as masmorras comuns, mas apenas as cavernas naturais. Pisos de pedra natural exigem 4 quadrados de deslocamento por espaço, e 10% de sua área ficam cobertos por estalagmites.

Além dos efeitos específicos do terreno, a *paisagem de sombras* torna o clima da área afetada mais severo. Ao determinar o clima aleatoriamente, de acordo com a Tabela 3–23 do *Livro do Mestre* (ou com uma tabela similar específica para a área em questão), faça duas jogadas e utilize o maior resultado. Não faça jogadas aleatórias para determinar o clima em um subterrâneo.

O conjurador não sofre os efeitos específicos de terreno (contração, restrições de deslocamento, efeitos de altitude, CD mais alta para Escalar, etc.) de uma *paisagem de sombras* criada por ele mesmo. Ao conjurar a magia, ele é capaz de designar uma criatura para cada quatro níveis de conjurador para compartilhar dessa imunidade. As criaturas designadas não sofrerão os efeitos específicos do terreno, mas ainda ficarão vulneráveis ao mau tempo.

Também é possível designar um ou mais animais, plantas ou bestas mágicas nativas da área da magia como guardiões sombrios do terreno. O conjurador pode fazer isso com 1 DV de criaturas por nível de conjurador, distribuídos da forma como preferir. Por exemplo, um druida de 20º nível poderia selecionar dois entes (com 7 DVs cada um) e um lobo atroz (6 DVs) como guardiões. Enquanto essas criaturas permanecerem na área da magia, manterão uma atitude amistosa em relação ao conjurador, e adquirem as seguintes qualidades especiais: resistência a frio 10, visão no escuro 18 m, Redução de Dano 5/mágico, evasão e visão na penumbra. Se a criatura já possuir uma ou mais dessas qualidades especiais, utilize o valor mais alto.

PAVILHÃO GRANDIOSO

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Pavilhão extradimensional, com até cinco cubos de 3 m/nível (M), além de um banquete para 12 criaturas/nível

Duração: 1 dia/nível (D) mais 12 horas; veja o texto

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O personagem conjura uma grande tenda em forma de pavilhão, com uma única entrada situada no plano aonde a magia foi conjurada. O ponto de entrada parece um cintilar tênue do ar, com 3 m de largura por 4,5 m de altura. Apenas as criaturas designadas são capazes de entrar no pavilhão, e a entrada se tranca e se torna invisível depois que o conjurador passar. Ele pode abri-la novamente do outro lado, sempre que desejar. Depois de atravessar a entrada, os personagens estarão numa tenda espaçosa, decorada nas cores da religião do personagem. A iluminação pode variar entre escuridão e luz do dia, e a temperatura entre 5° e 30° C, de acordo com a vontade do conjurador ao executar a magia.

O pavilhão é suntuosamente mobiliado, incluindo uma refeição completa para doze pessoas por nível de conjurador. Qualquer indivíduo que permanecer uma hora alimentando-se recebe os mesmos benefícios da magia *banquete de heróis*. Enquanto permanecerem no pavilhão, as criaturas se curam naturalmente na metade do tempo normal (excluindo os efeitos de cura acelerada ou regeneração).

PERSEGUIDOR IMPLACÁVEL

Adivinhação

Nível: Alg 4, Rgr 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula; veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Com essa magia, o conjurador torna-se um rastreador infalível, adquirindo uma noção exata da localização da vítima sempre que ela estiver se deslocando. *Perseguidor implacável* o informa da direção e da distância do alvo sempre que ele encerrar um turno a mais de 3 m de onde iniciou.

A dificuldade do teste de resistência dessa magia depende do relacionamento entre o conjurador e a vítima. O personagem pode aplicar seu bônus de inimigo predileto (se possuir) à CD do teste de resistência de Vontade da vítima.

Ao conjurar a magia sobre uma criatura, o personagem saberá sua localização desde que ela esteja em movimento, não importa para onde vá no mesmo plano. Mesmo caso ela deixe o plano, *perseguidor implacável* informa para onde ela foi. Em seguida, a magia deixa de funcionar até que ambos este-

jam novamente no mesmo plano de existência; a partir de então ela volta a funcionar normalmente.

PISCAR APRIMORADO

Transmutação

Nível: Brd 5, Celeridade 8, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível (D)

Como a magia arcana de 3º nível *piscar*, o conjurador se move rapidamente entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Entretanto, ele consegue controlar o intervalo entre os deslocamentos, podendo assim aproveitá-los de forma mais eficiente. Isso gera uma série de efeitos:

Os ataques físicos contra o conjurador têm 50% de chance de fracassar e o talento *Lutar às Cegas* não a diminui. Se o ataque for capaz de atingir criaturas invisíveis ou incorpóreas, a chance de falha será de apenas 20%. Se o atacante for capaz de enxergar e atingir criaturas etéreas, não sofrerá a penalidade. Ao atacar, o conjurador não tem chance de fracassar.

As magias dirigidas contra um só alvo têm 50% de chance de fracassar contra o conjurador enquanto essa magia durar, a menos que o atacante possa atingir criaturas invisíveis e etéreas. As magias do conjurador não têm chance de falhar. Ele só sofrerá metade do dano de ataques em área (ou dano total para os que afetam o Plano Etéreo).

Enquanto estiver piscando, o conjurador atacará como uma criatura invisível (+2 de bônus na jogada de ataque) e seu alvo perde qualquer bônus de Destreza na CA. Ele só sofrerá metade do dano de queda, pois só estará sujeito à ação da gravidade enquanto estiver materializado.

O conjurador só pode percorrer três quartos de seu deslocamento. O movimento no Plano Etéreo é reduzido à metade do deslocamento. Ele passa metade de seu tempo lá e a outra no Plano Material.

Enquanto pisca, o conjurador pode atravessar objetos sólidos (mas não enxergar através deles). Não há perigo dele se materializar no interior de um corpo sólido, a menos que encerre seu movimento no interior do objeto. Caso isso ocorra, ele será atirado para o espaço livre mais próximo, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 1,5 m percorridos dessa forma.

Por passar metade do tempo no Plano Etéreo, é possível enxergar e atacar criaturas etéreas. O conjurador interage com as criaturas etéreas de modo similar às criaturas materiais (seus ataques possuem 50% de chance de falha contra o conjurador, e assim por diante).

PRAGA DE RATOS

Conjuração (Invocação)

Nível: Peste 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Um enxame de ratos/2 níveis, cada um adjacente a pelo menos outro enxame

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim; Veja o texto

O conjurador invoca um certo número de enxames de ratos (um para cada dois níveis, até o máximo de seis enxames no 12º nível). Os enxames devem ser dispostos de forma que cada um esteja adjacente a pelo menos um outro enxame (ou seja, os enxames devem ocupar uma área contígua). É possível invocá-los sobre uma área ocupada por outra criatura. Cada enxame atacará qualquer criatura que estiver ocupando sua área. Eles são estacionários após invocados, e não perseguirão indivíduos em fuga.

Consulte o *Livro dos Monstros* para mais detalhes sobre enxames.

PRESSÁGIO DO PERIGO

Adivinhação

Nível: Clr 1, Drd 1

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Uma breve súplica concede ao conjurador (e apenas a ele) uma visão que prenuncia o quanto o futuro imediato pode ser perigoso. Baseado numa avaliação do seu entorno imediato e em seu caminho mais provável, ele recebe uma de três visões: segurança, ameaça ou grande perigo.

A chance base de uma resposta precisa equivale a 70% + 1% por nível de conjurador, até o máximo de 90%; o Mestre faz a jogada em segredo.

Se obtiver sucesso com o *presságio do perigo*, o personagem receberá uma das três visões abaixo, durante cerca de um ou dois segundos:

- **Segurança.** O conjurador não está sob nenhuma ameaça imediata. Se continuar no mesmo caminho (ou permanecer onde está caso esteja parado a algum tempo antes de conjurar a magia), não encontrará monstros significativos, armadilhas ou outros desafios pela próxima hora.
- **Ameaça.** O conjurador enfrentará os desafios típicos de uma aventura: monstros desafiadores mas não invencíveis, armadilhas perigosas e outros perigos pela próxima hora.
- **Grande perigo.** A própria vida do conjurador está correndo um grande risco. Ele provavelmente enfrentará PdMs poderosos ou armadilhas mortais na próxima hora.

Se a jogada fracassar, o personagem obterá um dos outros dois resultados, determinado aleatoriamente pelo Mestre, e não saberá que falhou, pois a rolagem é realizada em segredo.

Escolher a visão "correta" exige um palpite educado do Mestre, que deve avaliar os cursos de ação mais prováveis do grupo e os perigos que eles provavelmente enfrentarão.

A forma exata que o *presságio do perigo* assume depende do conjurador venerar uma divindade específica, a natureza

(como um druida) ou apenas sustentar princípios abstratos. Um druida poderia ver uma pomba branca simbolizando segurança, uma nuvem negra obscurecendo o sol representando ameaça, e um incêndio na floresta significando um grande perigo. Um clérigo de Fharlanghn poderia receber a visão de uma estrada reta para representar segurança, uma encruzilhada para significar ameaça, e uma ponte desmoronada para representar grande perigo.

Ao contrário de *augúrio*, que é uma magia mais poderosa, um *presságio do perigo* não responde a uma pergunta específica. Apenas indica o nível provável de perigo durante a próxima hora, e não qual a forma que ele assumirá.

Foco: Um conjunto de ossos, gravetos ou outros objetos pequenos com marcas, no valor de pelo menos 25 PO.

PRISÃO DOS VENTOS

Evocação

Nível: Drd 5, Clima 5

Componentes: V, G

Tempo de Conjuração: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma rajada de vento para envolver e imobilizar a vítima. A *prisão dos ventos* não se desloca, constituindo uma barreira física ao redor do alvo. Este pode agir normalmente, mas não poderá deixar sua posição atual. Os ventos levam sua voz, portanto ele é capaz de falar, mas não será ouvido, e não conseguirá escutar nada além do som do vento.

Além disso, nenhuma magia ou efeito sônico ou dependente de idioma pode ser conjurado dentro ou fora da *prisão dos ventos* (embora magias conjuradas sobre o próprio conjurador funcionem normalmente). Ataques à distância que transponham a barreira sofrem -2 de penalidade. *Prisão dos ventos* consegue imobilizar criaturas voadoras em pleno ar.

RAÍZES INFLEXÍVEIS

Transmutação

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 min/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura tocada pelo conjurador ganha grossas raízes de árvore que a ancoram ao solo e proporcionam cura (se a criatura tocada não estiver em contato com o solo, a magia não surte efeito).

Enquanto a magia permanecer ativa, a criatura tocada não poderá se deslocar do espaço que ocupa, nem ser removida

por encontrões, ultrapassagens, magias como *mão vigorosa de Bigby*, ou quaisquer outros efeitos exceto grandes terremotos. Qualquer tentativa nesse sentido simplesmente fracassa. Se uma tentativa de ultrapassar for feita contra um indivíduo sob o efeito de *raízes inflexíveis*, ele deve bloquear a manobra, em vez de evitá-la. A criatura enraizada vence automaticamente o teste de Força para deter a ultrapassagem e pode realizar um teste de Força (resistido pelo teste de Força ou de Destreza do oponente) para derrubá-lo.

As raízes extraem energia vital do solo e a transmitem ao alvo, curando até 30 pontos de dano por rodada, neutralizando venenos automaticamente, e eliminando níveis negativos (como a magia *restauração*).

A criatura tocada recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude e de Vontade enquanto permanecer enraizada, mas sofre -4 nos testes de resistência de Reflexos.

RAJADA DE AREIA

Evocação

Nível: Drd 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: 3 m

Área: Explosão de areia num semicírculo de 3 m de raio, centralizado nas mãos do conjurador

Duração:

Instantânea

Teste de Resistência:

Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia:

Sim

O conjurador dispara uma rajada de areia escaldante de seus dedos, infligindo 1d6 pontos de dano por concussão às criaturas que estiverem na área de alcance. Qualquer indivíduo que fracassar no teste de resistência também ficará atordoado durante uma rodada.

RAJADA ENERGÉTICA

Evocação [Energia]

Nível: Energia 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

O conjurador direciona uma rajada invisível de energia contra o alvo escolhido. A rajada é um ataque de toque à distância que inflige 1d6 pontos de dano para cada 2 níveis de conjurador (máximo de 5d6). Além disso, se o alvo for atingido, deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou será derribado (os modificadores de tamanho e estabilidade aplicam-se a esse teste como se fosse a manobra *Encontrão*).

RECITAL

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 4, Purificação 3

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Área: Todos os aliados e inimigos numa explosão de 18 m de raio centralizada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Recitando uma passagem ou declaração sagrada, o conjurador invoca a bênção de sua divindade sobre si e seus aliados, enquanto causa confusão e fraqueza entre seus inimigos. A magia afeta todos os aliados e inimigos dentro da área da magia no momento da conjuração. Seus aliados recebem +2 de bônus de sorte nas jogadas de ataque e testes de resistência — ou +3 de bônus de sorte caso venerem a mesma divindade. Os adversários sofrem -2 de penalidade de sorte nas jogadas de ataque e testes de

resistência. Depois da conjuração, o personagem poderá realizar quaisquer ações que desejar.

Foco Divino: Além do seu símbolo sagrado, essa magia requer um texto sagrado como foco divino.

REFÚGIO SAGRADO

Abjuração [Bem]

Nível: Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação padrão



Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 min/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador protege uma criatura com um halo de energia sagrada. O alvo adquire +2 de bônus sagrado na Classe de Armadura. Além disso, enquanto estiver protegido por essa magia, ele não perderá seu bônus de Destreza na CA se for surpreendido.

Enquanto a magia durar, o conjurador saberá intuitivamente o estado de saúde do alvo, como se ele estivesse sob o efeito da magia *condição*, e não precisará tocá-lo para utilizar a habilidade cura pelas mãos. Ainda é preciso utilizar uma ação padrão para empregar essa habilidade, mas o paladino poderá fazê-lo a qualquer distância.

RELÂMPAGO GLORIOSO

Evocação [Bem]

Nível: Glória 6

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar essa magia, o personagem projeta um relâmpago de energia oriunda do Plano da Energia Positiva contra uma

criatura. É preciso obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir o alvo. A criatura atingida é afetada de várias formas, dependendo de sua natureza ou do seu plano de existência natal e do nível do conjurador:

Origem/Natureza da Criatura	Dano Máximo	Valor
Plano Material, Plano Elemental, extra-planar neutro	1d6/2 níveis	7d6
Plano da Energia Negativa, extra-planar maligno, morto-vivo	1d6/nível	15d6
Plano da Energia Positiva, extra-planar bondoso	—	—

RESSURGIMENTO

Abjuração

Nível: Alg 1, Clr 1, Pal 1

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

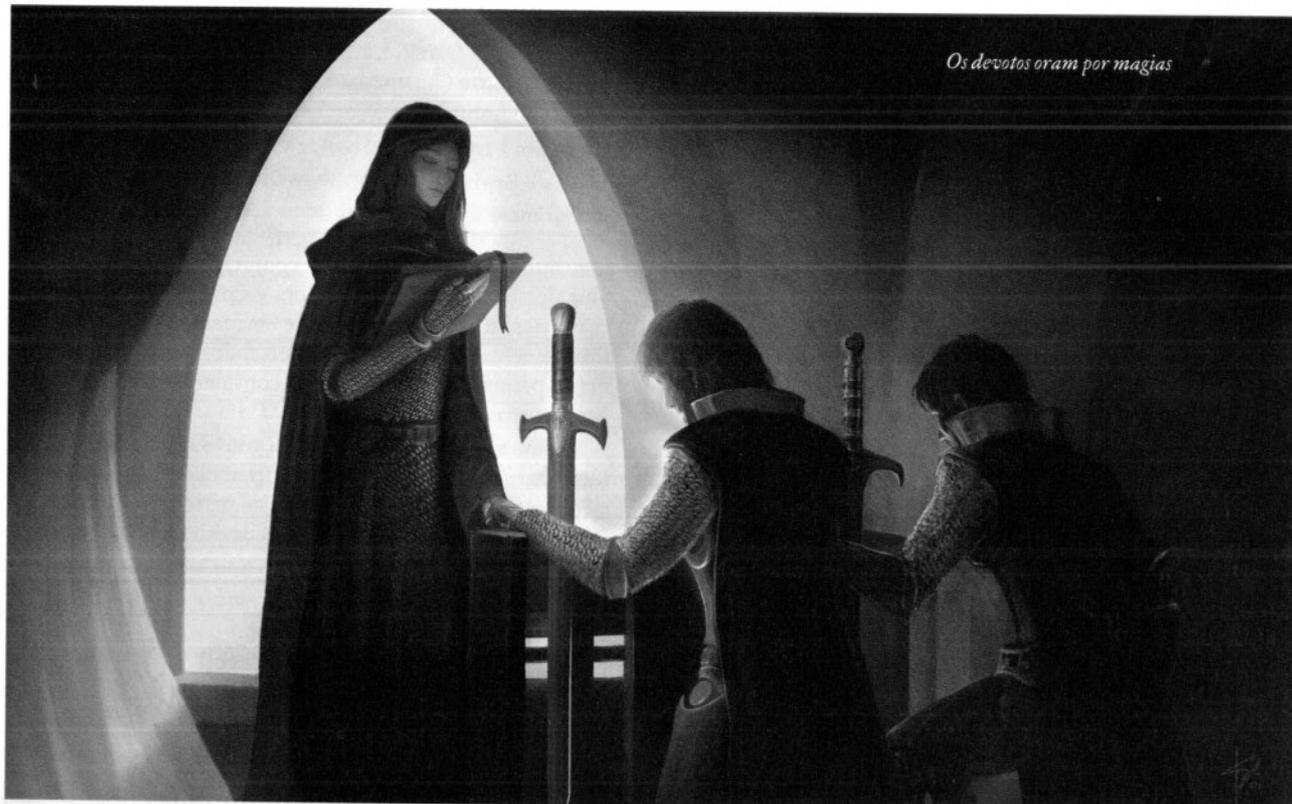
Alvo: Criatura tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Impondo as mãos sobre um alvo e proferindo uma breve oração, o conjurador convence um poder superior a conceder uma segunda chance a um de seus aliados. O alvo de *ressurgimento* pode fazer uma segunda tentativa para obter sucesso no teste de resistência contra uma magia, habilidade similar a magia ou sobrenatural, como *dominar pessoa*, a instabilidade corpórea de uma fera do caos, ou o enjôo (mas não o dano) provocado por *nuvem profana*. Se o alvo de *ressurgimento* for



Os devotos oram por magias

Ilustração de Kyle Anderson

afetado por mais de um efeito mágico simultaneamente, ele poderá escolher qual o teste de resistência que realizará novamente. Caso obtenha sucesso na segunda tentativa, o efeito se encerrará imediatamente. *Ressurgimento* nunca restaura Pontos de Vida ou dano temporário em valores de Habilidade, mas elimina quaisquer condições, como abalado, fatigado ou enojado, causadas pela magia ou habilidades similar a magia ou sobrenatural.

Caso a magia ou habilidade similar a magia ou sobrenatural não permita um teste de resistência (como *palavra de poder*, *atordoar*), *ressurgimento* não ajudará o alvo a se recuperar.

RESSURGIMENTO EM MASSA

Abjuração

Nível: Alg 3, Clr 4, Pal 3

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura/nível, nenhuma das quais a mais de 9 m de distância das demais

Essa magia funciona exatamente como *ressurgimento*, com a exceção de afetar múltiplas criaturas. A magia concede uma segunda tentativa para o teste de resistência contra uma única magia ou habilidade, escolhida pelo conjurador. Se três de seus aliados foram vítimas da rajada mental de um devorador de mentes, e dois outros transformados em sapos pela magia *metamorfose tórrida*, ele deverá escolher entre a rajada mental (permitindo que três personagens realizem novos testes de resistência) ou as *metamorfoses tórridas* (permitindo dois novos testes).

RESISTÊNCIA À MAGIA EM MASSA

Abjuração

Nível: Clr 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Formulação: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Até 1 criatura/nível, nenhuma das quais a mais de 9 m de distância das demais

Duração: 1 rodada/nível; veja o texto

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Cada criatura afetada recebe resistência à magia igual a 12 + nível de conjurador. Divida a duração por igual entre todos os alvos.

Para afetar uma criatura que possua resistência à magia, o conjurador precisa igualar ou superar esse valor jogando 1d20 + seu nível de conjurador. O indivíduo com resistência à magia pode, como uma ação padrão, abrir mão voluntariamente dessa característica para aceitar uma magia.

ROGAR MALDIÇÃO MAIOR

Transmutação

Nível: Brd 6, Clr 7, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador lança uma maldição sobre a criatura tocada. Ele escolhe um dentre três efeitos:

- Um valor de habilidade é reduzido a 1, ou dois valores sofrem -6 de penalidade (mínimo de 1).
- -8 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícias.
- 25% de agir normalmente a cada rodada; caso contrário, não executa nenhuma ação.

É possível inventar sua própria maldição, usando os exemplos como sugestões; o Mestre tem a palavra final sobre o efeito de uma maldição.

A *maldição maior* não pode ser dissipada, nem removida pelas magias *cancelar encantamento*, *desejo restrito* ou *remover maldição*. As magias *milagre* ou *desejo* são capazes de removê-la, mas cada maldição também deve ter uma forma de ser quebrada, mediante uma tarefa à escolha do conjurador. Essa tarefa deve ser algo que o alvo possa completar em um ano e um dia (supondo que comece imediatamente). Por exemplo, a tarefa pode ser "matar o dragão sob o Castelo Bluecraft" ou "escalar a montanha mais alta do mundo". A vítima da maldição pode obter auxílio para completar a tarefa.

RUÍNA

Necromancia [Mal]

Nível: Clr 3, Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Um humanóide

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Um humanóide à escolha do conjurador é acometido por uma dor tão intensa que se dobra e cai no chão. Seu rosto e suas mãos se enchem de bolhas e emanam fluidos, e os olhos ficam encharcados de sangue, deixando-o cego. Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo é considerado indefeso e não consegue realizar ações.

Mesmo após o término da magia, o alvo ainda estará visivelmente abalado e sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de resistência e de perícia por 3d10 minutos. A visão do alvo retorna no final da duração da magia.

SACRIFÍCIO DÍVINO

Evocação

Nível: Alg 1, Pal 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

O conjurador é capaz de sacrificar sua força vital para aumentar o dano infligido. Uma vez por rodada, como uma ação livre, ele consegue abrir mão de até 10 Pontos de Vida (essa ação não provoca um ataque de oportunidade). Para cada 2 Pontos de Vida sacrificados, ele infligirá +1d6 pontos de dano em seu próximo ataque, até o máximo de +5d6 por ataque. A capacidade de infligir esse dano adicional termina ao alcançar o dano máximo ou quando a duração da magia expirar. É possível fazer tantos sacrifícios quanto a duração permitir. Os Pontos de Vida perdidos dessa forma contam como dano normal. Por exemplo, um paladino de 8º nível pode conjurar essa magia com duração de 4 rodadas. Se ele sacrificar 10 Pontos de Vida por rodada, poderá gastar até 40 Pontos de Vida e infligir até +5d6 pontos de dano adicional nas 4 rodadas.

SOBREVIDA

Conjuração (Cura)

Nível: Alg 4, Clr 4, Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Aliado morto tocado

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhuma; veja o texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Você toca um aliado morto recentemente e restaura temporariamente sua vida, para que ele continue a lutar. O alvo pode ter morrido a 1 rodada/nível de conjurador. Ele agirá como se a magia *reviver os mortos* tivesse sido conjurada sobre ele, com a exceção de não perder um nível e receber metade do máximo normal de seus pontos de vida. Ele permanece vivo (não se torna um morto-vivo) enquanto a magia durar, e pode ser curado normalmente, mas morrerá assim que o efeito terminar. Enquanto permanecer vivo, o alvo não será afetado pelas magias *ressurreição* ou *reviver os mortos*.

O alvo recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência e de perícias contra a criatura que o assassinou.

SONDAR PENSAMENTOS

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Mente 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula; veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Todas as memórias e conhecimentos do alvo ficam acessíveis para o conjurador, desde as lembranças mais profundamente arraigadas às que ainda estão frescas em sua mente. O conjurador consegue descobrir a resposta de uma pergunta por rodada, de acordo com os conhecimentos do alvo. Também é possível sondar um alvo adormecido, embora nesse caso o alvo tenha direito a um teste de resistência de Vontade após cada pergunta. Caso obtenha sucesso, acordará. Os alvos que não desejarem ser sondados podem tentar sair da área de alcance da magia, a menos que estejam impedidos de fazê-lo por algum motivo. O conjurador e o alvo não precisam falar o mesmo idioma, embora criaturas menos inteligentes possam produzir apenas imagens visuais em resposta às perguntas.

SOPRO DO DRAGÃO

Evocação [Bem ou Mal]

Nível: Clr 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

O conjurador adquire a habilidade de exalar uma lufada de energia que imita o sopro de um dragão como uma ação padrão. Após usar esse ataque, é preciso aguardar 1d4 rodadas antes de ativá-lo novamente.

Ao conjurar *sopro do dragão*, o personagem escolhe um tipo de dragão para imitar. Se ele escolher um dragão cromático, a magia recebe o descritor [Mal]. Se optar por um dragão metálico, ela recebe o descritor [Bem].

TIPO DE SOPRO DE DRAGÃO

Dragão	Sopro	Teste de Resistência
Azul	Linha de eletricidade de 9 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Branco	Cone de frio de 4,5 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Bronze	Linha de eletricidade de 9 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Cobre	Cone de <i>lentidão</i> de 4,5 m, duração 1d6 rodadas	Vontade anula
Latão	Cone de <i>sono</i> de 4,5 m, duração 1d6 rodadas	Vontade anula
Negro	Linha de ácido de 9 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Ouro	Cone de fogo de 4,5 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Prata	Cone de <i>paralisia</i> de 4,5 m, duração 1d6 rodadas	Fortitude anula
Verde	Cone de ácido de 4,5 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade
Vermelho	Cone de fogo de 4,5 m, 1d8/2 níveis de conjurador (máximo 10d8)	Reflexos reduz à metade

SUBVERTER ESSÊNCIA PLANAR

Transmutação

Nível: Clr 5, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Emissão de 6 m de raio centralizada num ponto do espaço

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Extra-planares no interior da emissão da magia *subverter essência planar* têm sua conexão com as forças do plano que os originou interrompidas. Caso fracassem em seus testes de resistência, sua Redução de Dano e sua resistência à magia serão reduzidas em 10 pontos.

Por exemplo, um diabo barbado vítima dessa magia não teria RD e RM 13, enquanto um lorde das profundezas ficaria com Redução de Dano 5/boim e prata e RM 22.

Os extra-planares realizam seus testes de resistência de Fortitude e determinam sua RM ao ingressar na área do efeito. Caso obtenham sucesso no teste de resistência ou a magia não consiga superar sua RM, não serão mais afetados por aquela conjuração específica e poderão ingressar e sair da área do efeito sem necessidade de novos testes. Os que fracassarem no teste de resistência ou cuja RM for superada serão afetados enquanto permanecerem na área do efeito, e serão atingidos automaticamente ao ingressar ou deixar esse espaço.

Componente Material: Uma estatueta grosseira esculpida em minério de adamantite (100 PO).

TEMPESTADE DA FÚRIA ELEMENTAL

Conjuração (Invocação)

Nível: Drd 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Efeito: Nuvem de tempestade com 12 m de raio, 60 m acima do solo

Duração: Concentração (máximo de 4 rodadas) (D)

Teste de Resistência: Veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma nuvem negra de tempestade que paira sobre seus inimigos, atingindo-os com uma combinação de efeitos terríveis dos Planos Elementais. Ao ser gerada, a *tempestade da fúria elemental* atinge a área diretamente abaixo de si com um turbilhão de ventos fortes que funciona conforme descrito no *Livro do Mestre*. Os ataques à distância na área afetada tornam-se impossíveis, e as criaturas Pequenas ou menores precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude para não serem arremessadas pelo vento. As criaturas Médias que fracassarem no teste de resistência de Fortitude serão derrubadas, e as criaturas Grandes ou maiores precisam obter sucesso para conseguirem se mover. As criatu-

ras voadoras que fracassarem no teste de resistência serão arremessadas numa direção aleatória, deslocando-se 1d6 x 1,5 m se forem Grandes ou maiores, 1d6 x 3 m se forem Médias e 2d6 x 3 m se forem Pequenas ou menores. As magias conjuradas no interior da área são interrompidas a menos que o conjurador obtenha sucesso num teste de Concentração (CD equivalente à da magia + o nível da magia que o personagem está tentando conjurar).

Se o conjurador não continuar a se concentrar após conjurar a magia, seu efeito se encerra. Caso contrário, ela produzirá efeitos adicionais a cada rodada, como descrito abaixo. Cada efeito ocorre durante o turno do personagem. Como uma ação de movimento (gasta juntamente com a ação padrão necessária para manter a concentração), é possível deslocar a nuvem até 12 m em qualquer direção.

2ª Rodada: Rochas caem do céu, infligindo 5d6 pontos de dano por concussão (sem teste de resistência).

3ª Rodada: Um dilúvio extingue as chamas desprotegidas e talvez também as protegidas (50% de chance). O aguaceiro torrencial reduz a visibilidade a 1,5 m e reduz o deslocamento à metade.

4ª Rodada: Chamas se abatem sobre a área abaixo da nuvem, infligindo 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (Reflexos reduz à metade).

TOQUE DA INSANIDADE

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Insanidade 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador consegue pasmar uma criatura viva através de um ataque de toque. Se o alvo não obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade, sua mente será nublada e ela ficará incapaz de realizar qualquer ação durante 1 rodada por nível de conjurador. Uma criatura pasma não está atordoada (portanto seus atacantes não recebem vantagens especiais), mas não pode se deslocar, conjurar magias, utilizar habilidades mentais, etc.

TOQUE DA PRAGA

Necromancia

Nível: Drd 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Ao conjurar esta magia, o necromante deve escolher uma das seguintes doenças: enjoo cegante, febre risonha, febre imunda, ardência mental, dor vermelha, tremores ou perdição pegajosa (consulte Doenças no Capítulo 3 do *Livro do Mestre*

para obter as descrições de cada uma). Qualquer criatura viva golpeada com um ataque de toque corpo a corpo enquanto a magia permanecer ativa é afetada como pela magia *praga*, contraindo imediatamente a doença escolhida a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude. Não é possível infectar mais de uma criatura por rodada.

TRAMA DE ESPINHOS

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 2, Rgr 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Área: Plantas em uma dispersão de 12 m de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula; Veja o texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia faz com que gramíneas, ervas, arbustos e até mesmo árvores criem espinhos e, em seguida, envolvam, enroscuem-se e se emaranhem nas criaturas dentro da área da magia.

As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência não ficam enredadas, mas seu deslocamento é reduzido à metade na área afetada.

Se a criatura fracassar no teste de resistência, terá três opções: ficar completamente imóvel, tentar se livrar dos espinhos, ou continuar a agir normalmente.

As criaturas que permanecerem imóveis ficam enredadas (-2 no ataque, -4 Des), mas não sofrem qualquer outro efeito e nenhum ponto de dano. Qualquer indivíduo enredado dessa forma se liberta dessa condição ao deixar a área da magia.

A cada rodada em que permanecer na área do efeito, a criatura pode gastar uma ação de rodada completa para se livrar dos espinhos, o que lhe permite realizar um novo teste de resistência. Caso seja bem sucedida, não será mais afetada por eles, mas deverá se mover com metade do deslocamento enquanto permanecer na área da magia. Obter sucesso nessa tentativa é a única forma do personagem não sofrer o dano infligido pelos espinhos. Caso não consiga se libertar, ele sofrerá o dano normal, 2d6 por perfuração.

Aqueles que tentarem executar qualquer ação (atacar, conjurar magias que exijam componentes gestuais, mover-se, etc.) sofrerão 2d6 pontos de dano pelos espinhos. Um personagem que tentar conjurar uma magia também precisa realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia + dano sofrido) ou perderá a magia.

As plantas fornecem cobertura. Uma criatura a 1,5 m tem cobertura, e as criaturas separadas por 6 m ou mais da *trama de espinhos* possuem cobertura total.

TROMBA D'ÁGUA

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Efeito: Um cilindro de 3 m de largura e 24 m de altura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência à Magia: Não

Tromba d'água faz com que a água se levante numa coluna cilíndrica espiralada. É preciso estar nas proximidades de uma massa de água com pelo menos 3 m de largura e 6 m de profundidade, caso contrário a magia não surtirá efeito. Se a tromba d'água não encontrar profundidade suficiente após formada, desabarará.

A tromba d'água desloca-se com velocidade de 9 m e deve permanecer sobre uma superfície líquida. O conjurador pode se concentrar para controlar todos os seus movimentos, ou especificar instruções simples, como mover-se em linha reta, ziguezague, círculos ou similar. Dirigir o movimento da tromba d'água ou modificar sua programação é uma ação padrão. Ela sempre se move no turno do personagem, de acordo com a ordem de iniciativa. Caso ultrapasse o alcance da magia, desabarará e a magia terminará.

A tromba d'água golpeia as criaturas e objetos que toca, muitas vezes tragando-os. Qualquer criatura ou objeto nessa situação deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá 3d8 pontos de dano. Criaturas Médias ou menores que fracassarem nesse teste serão tragados pela tromba e ficarão suspensas por suas correntes poderosas, sofrendo 2d6 pontos de dano por rodada, sem direito a teste de resistência. Elas permanecerão aprisionadas por 1d3 rodadas antes de serem ejetadas pelo topo da massa d'água, e em seguida caem de volta ao solo (sofrendo dano pela queda) a 1d8 × 1,5 m da base da tromba.

Criaturas ou objetos Médios ou menores que estiverem na água a menos de 3 m da tromba (abaixo e de todos os lados) devem obter sucesso em testes de Reflexos ou serão tragados. Qualquer coisa atraída para o interior da tromba sobre 3d8 pontos de dano e permanece aprisionada por 1d3 rodadas, como explicado acima.

A tromba d'água só consegue tragar as menores canoas, caiaques ou botes. O ocupante dessas embarcações pode realizar um teste de Profissão (marinheiro) em vez do teste de resistência de Reflexos (à sua escolha) para não ser tragado.

TURBILHÃO

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 metros + 12 metros/nível)

Efeito: Um redemoinho de 36 m de diâmetro e 18 m de profundidade

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos anula (veja texto)

Resistência à Magia: Não

Turbilhão faz surgir um vórtice mortal na água. É preciso que haja um volume d'água com pelo menos 36 m de largura e 18 m de profundidade presente, ou a magia será desperdiçada.

As criaturas ou objetos que estiverem na água a até 15 m do vértice (incluindo todos os lados e abaixo dele) devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou serão tragados. Nadadores treinados podem tentar um teste de Natação em vez do teste de resistência, caso seu modificador seja maior que o bônus de resistência. Embarcações podem escapar do redemoinho se seus operadores obtiverem sucesso em um teste de Profissão (marinheiro) contra a mesma CD do teste de resistência. As criaturas e objetos sofrem 3d8 pontos de dano ao serem tragadas.

Uma vez no interior do turbilhão, as criaturas e objetos sofrem 3d8 pontos de dano por concussão a cada rodada. Eles permanecem aprisionados por 2d4 rodadas. Alvos de tamanho Grande ou menor são ejetados pelo fundo do redemoinho. Alvos maiores saem pela parte superior.

ÚLTIMO SUSPIRO

Necromancia

Nível: Drd 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura morta tocada

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum; veja o texto

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Com esta magia, o conjurador consegue fazer com que uma criatura morta volte a 0 Ponto de Vida, desde que sua morte tenha ocorrido na rodada anterior. Ele sofre 1d4 pontos de dano para cada Dado de Vida da criatura afetada, e não pode ignorar esse dano através de resistência à magia.

A alma do alvo deve estar livre e disposta a retornar (consulte Revivendo os Mortos no *Livro do Jogador*). Se o espírito não estiver disposto a retornar, a magia não funciona; portanto, um indivíduo disposto a retornar não tem direito a um teste de resistência.

Último suspiro cura a quantidade de dano necessária para trazer o alvo a 0 Ponto de Vida. Quaisquer valores de habilidade reduzidos a 0 ou menos são elevados a 1. Envenenamento e doenças normais são curados, mas doenças mágicas e maldições não são desfeitas. A magia sela ferimentos mortais e recupera a maioria dos tipos de dano letal, mas partes do corpo amputadas não se regeneram. Nenhum item de equipamento ou em posse da criatura morta é afetado por essa magia.

Voltar dos mortos é uma tarefa difícil. O alvo da magia perde 1 nível quando é revivido, como se tivesse perdido 1 nível para uma criatura que drena energia. Se o personagem for do 1º nível, ele perde 2 pontos de Constituição (se sua Constituição for reduzida a 0 ou menos, ele não pode ser revivido). Essa perda de nível ou Constituição não pode ser reparada por nenhum meio. Uma criatura que morra com magias preparadas tem 50% de chance de perdê-las ao ser revivida, além de perder magias pela perda do nível. Um con-

jurador que não prepara magias (como um feiticeiro) tem 50% de chance de perder um lugar de magia não usado como se estivesse sido usado para conjurar uma magia, além de perder magias pela perda do nível.

Último suspiro não tem efeito sobre uma criatura que esteja morta a mais de 1 rodada. Uma criatura que pereceu devido a um efeito de morte não pode ser revivida por essa magia, assim como construtos, elementais, extra-planares e mortos-vivos. *Último suspiro* não pode trazer de volta uma criatura que tenha morrido de velhice.

URSO FANTASMA

Conjuração (Invocação)

Nível: Drd 9

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: Um urso fantasma invocado

Duração: Concentração até 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Idêntico a *lobo fantasma*, com a exceção de que a criatura conjurada é um urso incorpóreo que emite rugidos temíveis.

Urso Fantasma: Besta mágica (Enorme — Incorpóreo); 14d10+48 DV; 113 PV; Inic. +9; Desl. Vôo 18 m (bom); CA 25, toque 25, surpresa 16; Atq Base +14; Agr —; Atq toque corpo a corpo: garra +23 (dano: 2d6/+3d6 de frio); Atq Trl toque corpo a corpo: 2 garras +23 (dano: 2d6/+3d6 de frio) e mordida +21 (dano: 2d8/+3d6 de frio); AE rugido temível; QE visão no escuro 18 m, incorpóreo; Tend. N; TR Fort +13, Ref +17, Von +7; For —, Des 29, Con 20, Int 11, Sab 17, Car 28.

Perícias e Talentos: Ouvir +20, Observar +20; Esquiva, Reflexos em Combate, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida).

Rugido Temível: Um urso fantasma pode emitir um rugido temível uma vez a cada 1d4 rodadas. Todas as criaturas, exceto o conjurador da magia *urso fantasma*, a menos de 36 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 26) ou ficarão amedrontadas por 3d6 rodadas. As que estiverem a menos de 9 m e fracassarem no teste de resistência ficarão em pânico, em vez de amedrontadas.

Incorpóreo: Um urso fantasma só pode ser ferido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas, magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Tem 50% de chance de ignorar dano proveniente de uma fonte corpórea, exceto por efeitos de energia ou ataques realizados com armas do toque espectral. É capaz de atravessar objetos sólidos livremente, mas não efeitos de energia. Seus ataques ignoram armadura natural, armaduras e escudos, mas os bônus de flexão e os efeitos de energia funcionam normalmente. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio e não é possível escutá-la mediante um teste de Ouvir a menos que assim deseje.

VINGANÇA DIVINA

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 2, Purificação 2

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

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

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar essa magia, o personagem emite um apelo a uma divindade, denunciando os crimes do alvo e rogando pela punição do infiel (a tendência do alvo é irrelevante para a eficácia da magia). O poder do deus enfurecido impõe essa punição na forma de um golpe espiritual contra o alvo. Esse ataque obtém sucesso automático e inflige 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (no máximo 5d6) ou 1d6 pontos por nível de conjurador (no máximo 10d6) se o alvo for um morto-vivo. Um teste de resistência de Vontade reduz o dano à metade.

VIGOR

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Drd 3

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível (máximo de 25 rodadas)

Essa magia é idêntica a *vigor menor*, com a exceção de conceder cura acelerada à razão de 2 Pontos de Vida por rodada.

VIGOR MAIOR

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 5, Drd 5

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível (máximo de 35 rodadas)

Essa magia é idêntica a *vigor menor*, com a exceção de conceder cura acelerada à razão de 4 Pontos de Vida por rodada.

VIGOR MENOR

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 1, Drd 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível (máximo de 15 rodadas)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Com um toque de suas mãos, o conjurador amplia a energia vital do alvo, concedendo-lhe a habilidade cura acelerada enquanto a magia permanecer ativa. O alvo recupera 1 Ponto

de Vida por rodada até que a magia se encerre, e fica automaticamente estabilizado caso comece a morrer por perda de Pontos de Vida durante esse período. *Vigor menor* não restaura Pontos de Vida perdidos em função de fome, sede ou asfixia, nem permite que a criatura renegere ou recupere membros perdidos.

Os efeitos de diversas aplicações da magia não são cumulativos; aplica-se apenas o efeito de nível mais alto. Conjurar *vigor* no mesmo nível pela segunda vez amplia a duração do efeito inicial pelo período da nova magia.

VIGOR MENOR EM MASSA

Conjuração (Cura)

Nível: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Alvo: Uma criatura/dois níveis, nenhuma das quais a mais de 9 m de distância das demais

Duração: 10 rodadas + 1 rodada/nível (máximo de 25 rodadas)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O conjurador invoca energia curativa sobre um grupo de criaturas, concedendo a cada uma a habilidade cura acelerada enquanto a magia permanecer ativa. Cada alvo recupera 1 Ponto de Vida por rodada até que a magia se encerre, e fica automaticamente estabilizado caso comece a morrer por perda de Pontos de Vida durante esse período. *Vigor menor em massa* não restaura Pontos de Vida perdidos em função de fome, sede ou asfixia, nem permite que a criatura renegere ou recupere membros perdidos.

Os efeitos de diversas aplicações da magia não são cumulativos; aplica-se apenas o efeito de nível mais alto. Conjurar *vigor* no mesmo nível pela segunda vez amplia a duração do efeito inicial pelo período da nova magia.

VINHAS VENENOSAS

Conjuração (Criação)

Nível: Druida 7

Teste de Resistência: Fortitude anula; veja o texto

Resistência à Magia: Sim

Com essa magia, o personagem conjura uma massa de vinhas retorcidas. Seus efeitos são idênticos aos de *contrição*, mas as plantas são venenosas (inoculação através do contato, 1d6 de dano temporário de Des, 2d6 de dano temporário de Des). É preciso obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ao ingressar na área da magia (e novamente 1 minuto mais tarde); não é necessário repetir o teste toda a vez que o personagem ingressar na área de efeito (ou a cada rodada em que ele permanecer em seu interior). O conjurador é imune ao veneno das vinhas que criou, e consegue partilhar essa imunidade com um número de personagens igual ao seu nível.

VISÃO CLIMÁTICA

Adivinhação

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Raio de 1,5 km + 1,5 km/nível

Área: Raio de 1,5 km + 1,5 km/nível, centralizado no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você consegue prever o clima natural com precisão por até uma semana. Se forças sobrenaturais estiverem afetando o clima, a magia revelará tanta informação quanto *detectar magia*.

Componente Material: Incenso.

Foco Divino: Algum tipo de instrumento usado para vidência (bacia, espelho, bola de cristal, etc.).

VISÃO DA NATUREZA

Necromancia

Nível: Drd 0, Rgr 1

Componentes: G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metro/2 níveis)

Alvo: Um quarto de círculo emanado do conjurador até a distância do alcance

Duração: 10 min/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia é idêntica a *visão da morte*, mas só funciona com animais e plantas. Além disso, também permite que o conjurador determine uma variedade de outras informações mundanas sobre esses animais e plantas (se as plantas estão desidratadas ou não, se os animais estão mal nutridos, etc.).

VISÃO ONÍRICA

Adivinhação

Nível: Sonho 6

Componentes: G, FD

Tempo de Execução: 1 rodada completa

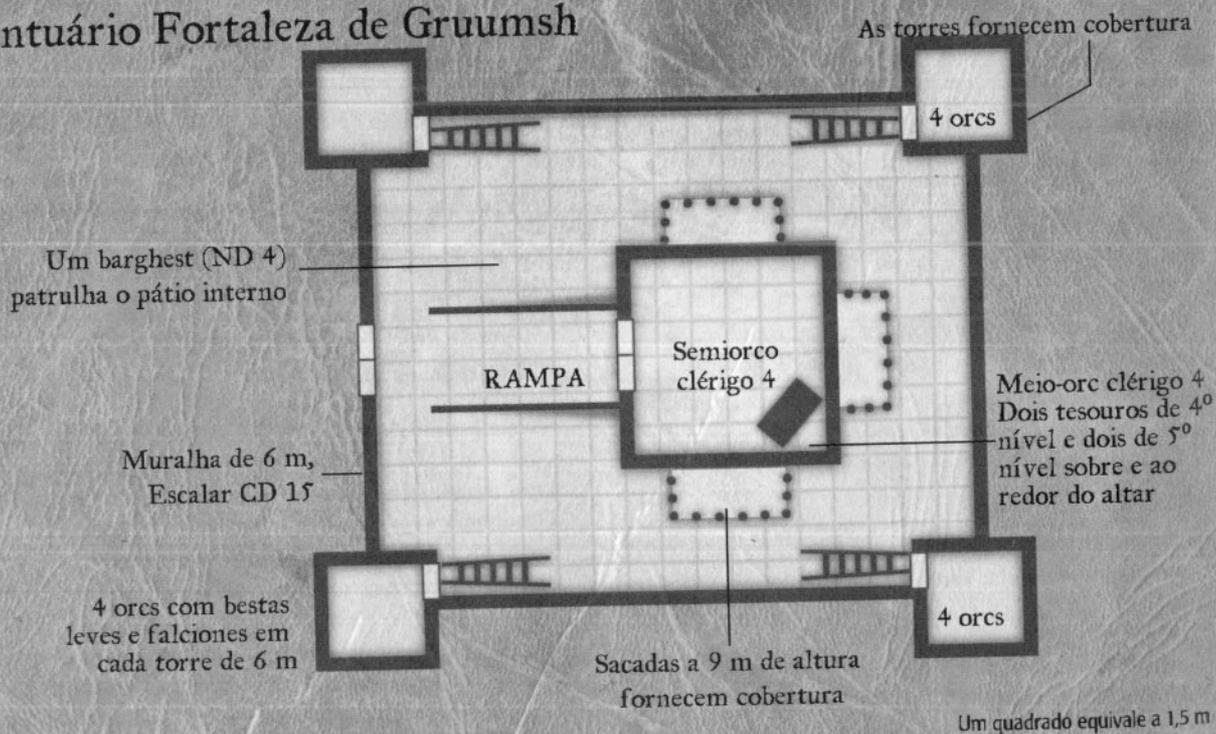
Alcance: Veja o texto

Alvo: Você

Duração: 1 min/nível (D)

O conjurador cai num sono profundo enquanto seu espírito deixa seu corpo numa forma incorpórea e viaja para lugares distantes. O espírito é capaz de se deslocar 30 m por rodada, e pode ver e ouvir qualquer coisa que o personagem poderia se estivesse no mesmo local. O espírito pode ser detido por quaisquer magias que afetem criaturas incorpóreas, e pode ser detectado e atacado da mesma forma que estas. Ele não é capaz de fazer nada, exceto se mover e observar — não consegue falar, atacar, conjurar magias ou executar quaisquer outras ações.

Santuário Fortaleza de Gruumsh



Quando a magia se encerra, o espírito retorna ao corpo instantaneamente, e o conjurador acorda. Se o corpo for perturbado enquanto o espírito estiver ausente, a magia termina imediatamente.

VISÃO SEQÜENCIAL

Adivinhação

Nível: Clr 3, Drd 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode utilizar a visão de outra criatura, em vez da sua. Embora essa magia não lhe conceda controle sobre essa criatura, a cada vez que ela entrar em contato com outro ser vivo, o conjurador pode transferir seu sensor para a outra criatura. Dessa forma, o sensor pode se infiltrar em áreas muito bem guardadas. Durante o turno do personagem na rodada, ele pode usar uma ação livre para alternar entre enxergar normalmente e através dos olhos da criatura.

VÓRTICE DE ENERGIA

Evocação [Ácido, Frio, Fogo, Eletricidade ou Sônica]

Nível: Clr 4, Drd 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Área: Todas as criaturas numa explosão de 6 m de raio centrada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar *vórtice de energia*, o personagem seleciona um dos cinco tipos de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônica. Uma explosão do tipo escolhido parte do conjurador em todas as direções, infligindo 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +20) a todas as criaturas nas proximidades, exceto o próprio personagem. Se ele esti-

ver disposto a também sofrer o dano, esse valor é dobrado. O conjurador não tem direito a um teste de resistência, mas a resistência à magia aplica-se normalmente, assim como quaisquer resistências e imunidades ao tipo de energia especificado.

ZELO

Abjuração

Nível: Alg 2, Pal 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

O conjurador invoca um escudo divino para protegê-lo enquanto se aproxima de um adversário escolhido. Selecione um oponente ao conjurar a magia. O personagem receberá +4 de bônus de deflexão na CA contra todos os ataques de oportunidades dos demais inimigos (exceto o escolhido). Além disso, ele poderá se mover entre seus inimigos como se fossem aliados enquanto a magia permanecer ativa, desde que o personagem encerre seu deslocamento mais próximo de seu inimigo escolhido do que no início do movimento.



Ilustração de W. Reynolds

CAPÍTULO 7
DOMINIOS
E MAGIAS

APÊNDICE

A descrição de cada classe de prestígio desse livro inclui um personagem modelo:

ND	Personagem	Página
7	Rowena, humana paladina 5/hospitalária 2	47
8	Calista, humana druida 5/ranger 1/corruptora 2	25
8	Graaghya, meia-orc guerreira 5/templária piedosa de Gruumsh 3	76
8	Jernit, meio-elfo ranger 5/saqueador de templos de Olidammara 3	68
8	Krotan, o Senhor das Borrascas, humano clérigo 5/senhor das tempestades 3	70
8	Orellen, meio-elfo bardo 5/evangelista 3	36
8	Templeton, humano clérigo 5/oráculo divino 3	56
9	Darek Rochavelha, anão clérigo de Moradin 5/inquisidor da igreja 4	49
9	Eandarrial, elfa ranger 2/clériga 3/peregrina da Ilha das Brumas 4	58
9	Malsaern, o Iluminado, humano clérigo 4/ladino 1/sacerdote ur 4	65
9	Raina Derrylan, halfling ladina 1/ranger 5/perseguidora consagrada 3	60
9	Thouvan, humano clérigo 6/servo radiante de Pelor 3	74
10	Anyza Za Nan, humana feiticeira 6/serviçal do arco-íris 4	72
10	Pariana Brezzin, humana maga 7/discípula do vácuo 3	32
10	Trodera, a Justa, humana clériga de Pelor 7/exorcista sagrada 3	39
10	Zanifer Ventofluido, meia-elfa clériga 7/entropomante 3	34
11	Aralaster, humano clérigo 1/monge 6/punho sagrado 4	63
11	Dekelor, humano clérigo 4/paladino 4, lâmina reluzente de Heironeous 3	51
11	Durgen Cravo de Pedra, anão clérigo 7/devoto da guerra 4	28
12	Flecha Dourada, elfa guerreira 7/cruzado divino 5 de Corellon Larethian	27
12	Seith, humano ladino 2/clérigo 3/fanático da chama negra 7	41
13	Serena Gemaluz Hedow, gnoma clériga de Garl Glittergold 10/contemplativa 3	22
13	Shallas, o Voluntarioso, meio-elfo guerreiro 7/libertador sagrado 6	53
15	Rendell, humano clérigo 3/mago 3/geomante 9	45



EMPUNHE O PODER CONCEDIDO PELOS DEUSES

As lendas falam sobre valentes campeões cuja fé inabalável lhes concedeu o favor dos deuses. Fortalecidos pelo poder e pela magia de sua divindade, esses personagens devotados transcendem a descrição de meros heróis.

Esse suplemento para DUNGEONS & DRAGONS fornece tudo o que você precisa para criar personagens com inspiração divina pertencentes a qualquer classe. Além de novas classes básicas, classes de prestígio, talentos, magias, itens mágicos e relíquias, o *Livro Completo do Divino* também fornece diretrizes para incorporar religiões — desde cultos misteriosos a poderosas teocracias — à sua campanha.

Para utilizar esse suplemento, o Mestre também precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Os jogadores precisam apenas do *Livro do Jogador*.

inadequado para
menores de

14
anos

motivo:
Violência Moderada



d20
system

Devir
DEVIR LIVRARIA

DEV880360000
ISBN: 85-7532-226-5



9 788575 322260