



o LIVRO COMPLETO do GUERREIRO



Andy Collins, David Noonan e Ed Stark



O LIVRO COMPLETO DO GUERREIRO

Um manual sobre combate para personagens de todas as classes

Andy Collins, David Noonan e Ed Stark



LIVRO COMPLETO DO GUERREIRO

UM MANUAL SOBRE COMBATE PARA PERSONAGENS DE TODAS AS CLASSES
ANDY COLLINS, DAVID NOONAN E ED STARK

CREDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL:

Jesse Decker

EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO:

Michael Donais (líder), Andrew J. Finch, Richard Baker, David Eckelberry

EDITORES:

Dale Donovan e Kim Mohan

EDITOR GERENTE:

Kim Mohan

GERENTE DE PLANEJAMENTO:

Ed Stark

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO:

Andrew J. Finch

DIRETOR DE RPG — D&D:

Bill Slavicsek

VICE-PRESIDENTE DE PUBLICAÇÕES:

Mary Kirchoff

GERENTE DO PROJETO:

Martin Durham

GERENTE DE PRODUÇÃO:

Chas DeLong

DIRETOR DE ARTE:

Dawn Murin

ARTE DA CAPA:

Wayne Reynolds

ARTE INTERNA:

Brent Chumley, Ed Cox, Wayne England, Rebecca Guay-Mitchel, Jeremy Jarvis, Doug Kovacs, Ginger Kubic, John e Laura Lakey, David Martin, Dennis Crabapple McClains, Matt Mitchel, Steve Prescott, Wayne Reynolds, David Roach, Marl Smylie, Brian Shoddy, Ron Spencer, Joel Thomas

DESENVOLVIMENTO GRÁFICO:

Dawn Murin

ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO GRÁFICA:

Angelika Lokortz

TÉCNICO DE IMAGENS:

Jason Wiley

PLANEJAMENTO INTERNO:

Sean Glenn

JOGADORES DA FASE DE TESTE:

RECURSOS:

As fontes de referência desse produto incluem (mas não estão limitadas a) Punhos e Espadas de Jason Carl; Linhagens e Tomos de Bruce R. Cordell e Skip Williams; Defensores da Fé de Rich Redman e James Wyatt; Mestres Selvagens de David Eckelberry e Mike Selinker; Canção e Silêncio de David Noonan e John Rateliff; Aventuras Orientais de James Wyatt; Livro dos Níveis Épicas de Andy Collins, Bruce R. Cordell e Thomas M. Reid; diversas revistas Dragon e contribuições de Andy Collins, Monte Cook e Kolja Liqueite. Também contribuíram Rodrigo J. Amaral, por não se apresentar ao combate e Bruno Cobbi por assumir a frente de batalha.

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. Este 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 Warrior.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT © WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

Complete Warrior™

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Devir Livraria

TRADUÇÃO:

Bruno Cobbi da Silva e Rodrigo J. Amaral

REVISÃO:

Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:

Tino Chagas e Gastão Esteves

DEVWTC11850

ISBN: 85-7532-209-5

PUBLICADO EM 03/2006

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

Dungeons & Dragons : livro completo do guerreiro /
Andy Collins, David Noonan, Ed Stark : [tradução
Bruno Cobbi da Silva e Rodrigo J. Amaral]. --
1. ed. -- São Paulo : Devir, 2006.

Título original: Dungeons & Dragons : complete
warrior.
Vários ilustradores.
ISBN 85-7532-209-5

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Noonan, David. II. Stark, Ed.

05-9096 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

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

AGRADECIMENTOS:

D – Quero férias!

& D3.5 – Uno, Dós, Tres... Quarenta!

Quem diria que faríamos quase 40 livros em 4 anos? é nois, D&Tino

"ALTINO 151" – Perólas:

Uma vez que a criatura sai, a ação muscular fecha o buraco!

ALTÃO 166 – Uns 10 eu ajudei!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci

CEP: 01539-000

São Paulo - SP

Fone: (11) 3347-5700

Fax: (11) 3347-5708

E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de 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

SUMÁRIO

Introdução	4
Personagens Combatentes	4
O Combatente Completo	4
Capítulo 1: Classes	
Duelista	5
Características da Classe	6
Lâmina Maldita	7
Características da Classe	8
Samurai	10
Características da Classe	11
Variação: Paladinos e Rangers sem Magias	13
Paladino Opcional	13
Ranger Opcional	13
Capítulo 2: Classes de Prestígio	14
Como Escolher uma Classe de Prestígio	14
Classes de	
Prestígio Combatentes	15
Assassino do Oculto	16
Bárbaro Frenético	18
Batedor Halfling	20
Caçador da Floresta Sombria	22
Caçador dos Mortos	24
Caçador Sombrio	27
Cavaleiro	29
Cavaleiro do Cálice	31
Cavaleiro do Dragão Púrpura	34
Cavaleiro Protetor	36
Cavaleiro de Thay	38
Chantre de Guerra	40
Dervixe	43
Destruidor	45
Esmagador	47
Espião Mental	49
Gigante Atirador	50
Gnomo Matador de Gigante	52
Guerreiro da Natureza	54
Guerreiro Urso	56
Iniciado da Ordem do Arco	58
Justiciar	59
Kensai	62
Lâmina Arcana	65
Lâmina Invisível	67
Mago da Fúria	69
Mestre em Armas Exóticas	71
Mestre do Arremesso	73
Mestre Bêbado	75
Mestre da Mão Invisível	77
Metamorfo de Guerra	79
Monge Tatuado	82
Olho de Gruumsh	84
Ronin	86
Senhor das Rochas	88
Trovador da Espada	90
Capítulo 3: Regras Adicionais	92
Talentos	92
Escolhendo Talentos	92
Talentos Gerais	95
Talentos Divinos	106
Talentos Táticos	108
Talentos de Estilo de Armas	112
Novas Magias	113
Novos Domínios	114

Magias da Lâmina Maldita	115
Descrição das Novas Magias	117
Famíliares Guardiões	119
Adquirindo um Familiar Guardião	119
Guardião Cintilante	119
Guardião de Manopla	120
Guardião Laminado	121
Perícias	121
Atuação (Mostra de Armas) (Car)	121
Conhecimentos	122
Prestidigitação	122
Capítulo 4:	
Combate na Fantasia Medieval	123
Duas Perspectivas em	
Combate Medieval	123
Combate Medieval Histórico	123
Combate com Inspiração Moderna	124
Campanhas de Mercenários	126
Aventuras de Mercenários	130
Combate Esportivo	130
Justas	130
Embates de Gladiadores	131
Concursos de Arquearia	132
Xadrez Arcano	133
Taça de Alabastro	133
Itens Mágicos	134
Novas Habilidades de Armaduras	134
Novas Armaduras Específicas	134
Novas Habilidades de Armas	134
Novas Armas Específicas	135
Novos Itens Maravilhosos	135
Novos Materiais Especiais	136
Combatentes na Campanha	137
Campanhas de Guerreiros	137
Conjurado	137
Itens Mágicos	138
Sobrevivendo numa Campanha de Combate	138
Resguardando Pontos de Vida	138
Organizações para Combatentes	139
Monastérios Ise Zumi	139
Os Cavaleiros Protetores	140
Ordem do Arco	141
Ordem do Cálice	142
Dragões Púrpuras	143
Os Destruidores	144
Divindades e Combatentes	146
Deuses do Livro do Jogador	146
O Panteão do Combatente	148
O Combatente Épico	149
Como se Tornar um Combatente Épico	149
Classes de Prestígio Épicas	150
Talentos Épicos	151
Um Combatente e suas Armas	153
Armas Exóticas	155
Descrições das Armas Exóticas	156
Armas Primitivas	158
Armas Improvisadas	158

Caixas de Texto

Fontes	4
O Código do Cavaleiro Protetor	37
Rituais dos Destruidores	46
Juramento de Serviço	63
Organização: Olhos de Gruumsh	85

Bastidores:	
Classes de Prestígio Exclusivas	39
Talentos Táticos	109
Níveis Épicos e Classes de Prestígio	150

Tabelas

Tabela 1

1: O Duelista	6
2: A Lâmina Maldita	9
3: Magias Conhecidas da Lâmina Maldita	10
4: O Samurai	12

Tabela 2

1: Grupos das Classes de Prestígio	15
2: O Assassino do Oculto	16
3: O Bárbaro Frenético	19
4: O Batedor Halfling	21
5: O Caçador da Floresta Sombria	24
6: O Caçador dos Mortos	27
7: O Caçador Sombrio	29
8: O Cavaleiro	31
9: O Cavaleiro do Cálice	33
10: O Cavaleiro do Dragão Púrpura	35
11: O Cavaleiro Protetor	36
12: O Cavaleiro de Thay	39
13: O Chantre de Guerra	41
14: O Dervixe	43
15: O Destruidor	45
16: Esmagador	47
17: O Espião Mental	49
18: O Gigante Atirador	50
19: O Gnomo Matador de Gigante	52
20: O Guerreiro da Natureza	54
21: O Guerreiro Urso	57
22: O Iniciado da Ordem do Arco	59
23: O Justiciar	60
24: O Kensai	64
25: A Lâmina Arcana	66
26: A Lâmina Invisível	67
27: O Mago da Fúria	70
28: O Mestre em Armas Exóticas	71
29: O Mestre do Arremesso	73
30: O Mestre Bêbado	75
31: O Mestre da Mão Invisível	77
32: O Metamorfo de Guerra	80
33: O Monge Tatuado	82
34: O Olho de Gruumsh	85
35: O Ronin	88
36: O Senhor das Rochas	88
37: O Trovador da Espada	91

Tabela 3

1: Talentos Gerais	94
2: Talentos Divinos	108
3: Talentos Táticos	110
4: Talentos de Estilo de Armas	114

Tabela 4

1: Missões	129
2: Complicações	129
3: Apoio	129
4: Reação da Platéia	132
5: Panteão do Combatente	147
6: Novas Armas Exóticas	154
7: Dano de Armas Improvisadas	160

Outras Tabelas

Armas Juramentadas	63
Habilidades de Ex-Samurais	87

Introdução

O *Livro Completo do Guerreiro* é um acessório com regras para o RPG DUNGEONS & DRAGONS. Essencialmente, é um recurso para os jogadores, oferecendo novas opções e regras ampliadas para os jogadores de D&D que desejam criar ou evoluir personagens combatentes. Os Mestres podem utilizar este suplemento para criar e aprimorar suas campanhas e PdMs.

PERSONAGENS COMBATENTES

O que é um personagem combatente? Os autores deste livro definem um combatente como qualquer personagem que concentra sua evolução no aprimoramento de suas capacidades de combate, em especial nas habilidades que enfatizam a luta corporal ou à distância em detrimento da conjuração de magias, uso de perícias e outras habilidades comuns aos personagens de D&D. Em favor da simplicidade, em muitos lugares deste livro, inclusive no título, os personagens combatentes serão chamados de "guerreiros". Nesse contexto, um guerreiro não é somente um membro da classe de personagem correlacionada, descrita no *Livro do Jogador* — embora uma criatura com níveis nesta classe seja considerada um combatente e seja capaz de utilizar o material deste suplemento como qualquer outro personagem militarista.

Entretanto, isso não significa que um jogador que utiliza um personagem mago possa vestir armaduras pesadas e empunhar espadas largas com seu personagem. Esse livro inclui algumas opções para outras classes que não sejam guerreiros, mas desejam ampliar sua eficiência em combate. Os guerreiros conjuradores, os soldados especialistas em perícias e os combatentes sagrados (ou profanos) de muitas variedades encontrarão recursos excelentes neste suplemento. Caso você esteja interpretando um ladino que gostaria de ampliar suas chances de golpear o adversário

ou um feiticeiro que pretende suportar mais castigo em combate, esse livro pode auxiliá-lo.

O COMBATENTE COMPLETO

Esse livro contém informação para jogadores e Mestres, apresentando opções novas e interessantes para os PJs e criaturas, usando as regras de combate de D&D. Os jogadores podem analisar todo o conteúdo do livro conforme desejarem — os Mestres sabem como utilizar esse material para criar algumas surpresas.

Capítulo 1: Classes — Esse capítulo apresenta três novas classes de personagem: a lâmina maldita arcana, o samurai honrado e o ágil duelista. Cada classe oferece alternativas para os jogadores interessados em um "tipo diferente de guerreiro". Ampliando o escopo dessas alternativas, fornece algumas variações de regras para as classes existentes, incluindo uma nova concepção para rangers e paladinos.

Capítulo 2: Classes de Prestígio — Esse capítulo apresenta uma enorme variedade de classes de prestígio, todas enfatizando o aprimoramento em combate. Um jogador que utilizar um guerreiro, um mago, um clérigo ou qualquer raça de monstros encontrará uma classe de prestígio adequada para seu personagem.

Capítulo 1: Regras Adicionais — Esse capítulo inclui a compilação de novos talentos e magias, assim como algumas regras que não estariam em um livro de combatentes padrão. Os guerreiros conjuradores podem usar a seção de familiares guardiões e há novas utilizações para várias perícias, como Concentração, Atuação e Conhecimento.

Capítulo 4: Combate na Fantasia Medieval — Um livro de combatentes não estaria completo sem uma discussão sobre a arte da guerra. Analisamos as guerras históricas e da fantasia medieval com uma perspectiva moderna. Há sugestões e regras para aventuras fundamentadas em conflitos e conselhos para conduzir uma história em um período de confronto. Os jogadores encontrarão seções com itens mágicos e organizações de guerreiros, e os Mestres podem utilizar a seção que descreve o panteão dos combatentes.



FONTES

Esse livro inclui material de outras fontes, entre elas a revista americana *Dragon*, artigos da internet publicados na página da Wizards of the Coast, e livros anteriores como *Punhos e Espadas*. A maior parte deste material foi revisada, com base nos comentários e sugestões dos jogadores e Mestres de D&D de todo o planeta. Esperamos que você goste das mudanças nas classes de prestígio, talentos e outros elementos do jogo, assim como da enorme quantidade de material novo que incluímos neste suplemento.

Entretanto, lembre-se que DUNGEONS & DRAGONS é apenas um jogo. Caso um Mestre ou jogador queira utilizar uma

classe de prestígio ou talento que foi revisado, aconselhamos que considere a nova versão e analise as mudanças que foram realizadas e os motivos da alteração — contudo, você não precisa usar as novas regras se não quiser. Como sempre, o Mestre determina quais livros e regras são permitidos em sua campanha, mas se estiver usando a versão antiga de qualquer material descrito neste livro e não considerar as mudanças adequadas ou divertidas, nem deveria se importar com a revisão inclusa neste suplemento. Consideramos que as alterações eram necessárias e aprimoraram o sistema de regras, mas a campanha é conduzida pelos jogadores e pelo Mestre — e a escolha sempre pertence a eles.



Desde o início, a última edição de DUNGEONS & DRAGONS tratava de opções. As versões revisadas dos livros de regras básicas são provas dessa afirmação, assim como este livro. Quando os escritores começaram a definir o conteúdo de um livro para um "guerreiro completo", surgiram idéias para novas classes.

Obviamente, as classes de prestígio são uma variedade de personagem que recebeu uma enorme atenção desde que o conceito foi apresentado no *Livro do Mestre*. No entanto, não houve a mesma abordagem para novas classes básicas de personagem nos suplementos de D&D oficiais.

Este capítulo remedia, mas não soluciona em definitivo, essa falta de atenção, apresentando três novas classes básicas para suas aventuras. Logo depois dessas descrições, existem regras opcionais para as classes paladino e ranger, especificamente desenvolvidas para campanhas de magia limitada e voltada para os combatentes, ignorando a habilidade de conjuração dessas classes.

DUELISTA

O duelista personifica os conceitos de audácia e bravatas. Eles preferem a agilidade e o raciocínio a força bruta e são exímios combatentes e excelentes em interações sociais, revelando-se como personagens realmente versáteis.

Aventuras: Os duelistas se aventuram por uma grande variedade de motivos, de acordo com sua tendência e seu

histórico pessoal. Alguns desejam corrigir injustiças, enquanto outros simplesmente caçam a fama e a fortuna. No entanto, todos os duelistas compartilham a avidez de mergulhar no combate quando surge necessidade (ou a oportunidade), não importam suas perspectivas individuais.

Características: Os duelistas combinam talento e precisão com uma capacidade marcial indissolúvel. Embora não sejam capazes de suportar o mesmo castigo que um bárbaro ou guerreiro típico, eles costumam ter mais agilidade e mobilidade que os demais combatentes. Quando escolhe suas batalhas com cautela, o duelista é um adversário extremamente mortífero (e difícil de derrubar). Os duelistas também conseguem lidar com intercursos sociais mais facilmente do que a maioria dos outros guerreiros.

Tendência: Semelhantes aos ladinos, os duelistas têm aparências variadas e tendências distintas. Os indivíduos que desprezam as restrições da sociedade geralmente são Caóticos, mas os duelistas que sustentam tradições honradas quase sempre são Leais.

Religião: A maioria dos duelistas presta algum tipo de homenagem a Olidammara (divindade dos ladrões), pois dizem que o deus é muito sortudo. Os duelistas cavaleirescos ou ordeiros podem venerar Heironeous (deus do valor) ou mesmo St. Cuthbert (deus da retribuição). Os duelistas que

preferem a incerteza da estrada a uma residência permanente quase sempre adoram Fharlanghn (divindade das estradas).

Histórico: Muitos duelistas nascem em famílias abastadas ou nobres, mas qualquer guerreiro que valorize a precisão em detrimento da força poderá seguir esta carreira, não importa sua história pessoal. Um elemento característico do histórico de qualquer duelista é a vida em um ambiente urbano, seja nos becos de um cortiço ou nos corredores refinados da nobreza.

Os duelistas costumam encarar os demais membros da classe como rivais, e raramente aliados, mesmo que compartilhem objetivos similares. A necessidade de atenção do duelista normalmente sobrepuja seu bom senso, conduzindo a competições amigáveis ou mesmo desconfiança e antipatia diretas.

Raças: Normalmente, os duelistas são humanos, elfos ou meio-elfos. Os humanos e meio-elfos possuem a audácia necessária para se tornarem duelistas e a graciosidade natural dos elfos é muito adequada para a classe. Com frequência, os halflings e os gnomos apresentam a coragem para se tornarem duelistas, mas seu deslocamento limitado atrapalha seu desempenho. Os anões preferem utilizar armaduras pesadas e armas grandes e raramente adquirem níveis nesta classe.

Entre os humanóides selvagens, os duelistas são praticamente desconhecidos.

Outras Classes: Os duelistas preferem agir ao lado de outros personagens ágeis e de armaduras leves. Eles atuam bem com ladinos e bardos, e apreciam a agilidade e os talentos de combate do monge (embora os duelistas Caóticos desprezem a natureza ascética dos mosteiros). Com frequência, os duelistas Leais e Bons partilham o comportamento honrado dos paladinos, mas as duas classes tendem a entrar em conflito em suas perspectivas de vida. Os duelistas não têm qualquer preconceito contra os conjuradores e apreciam a utilidade de uma magia bem selecionada e cronometrada. Eles não interagem com bárbaros, druidas ou rangers com muita frequência, uma vez que estes personagens costumam favorecer as áreas naturais em detrimento do ambiente urbano do duelista típico.

Função: O duelista é um lutador corporal capacitado, em particular quando se alia a um ladino ou guerreiro. Ele também é um excelente porta-voz ou líder de grupo, devido ao seu acesso às perícias baseadas em Carisma.



Duelista

INFORMAÇÕES DE JOGO

Os duelistas possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O duelista utiliza armaduras leves, portanto depende de um valor elevado de Destreza para a CA, além de diversas perícias da classe. Um valor razoável de Inteligência e Carisma também assegura uma carreira de sucesso para o duelista. A Força não é tão importante para o duelista quanto é para os demais combatentes corporais.

Tendência: Qualquer.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um duelista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blegar (Car), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

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

TABELA 1-1: O DUELISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Acuidade com Arma
2º	+2	+3	+0	+0	Graça +1
3º	+3	+3	+1	+1	Golpe Perspicaz
4º	+4	+4	+1	+1	—
5º	+5	+4	+1	+1	Bônus de esquiva +1
6º	+6/+1	+5	+2	+2	—
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Investida acrobática
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Flanquear aprimorado
9º	+9/+4	+6	+3	+3	—
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Bônus de esquiva +2
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Graça +2, sorte
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Maestria em Acrobacia
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Decisivo debilitante
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Bônus de esquiva +3
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	—
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Mente escorregadia
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Decisivo mortífero
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bônus de esquiva +4, graça +3

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um duelista sabe usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves. Algumas das características de classe do duelista, conforme indicado a seguir, exigem que o personagem não utilize armaduras ou use equipamentos leves.

Acuidade com Arma (Ext): No 1º nível, o duelista adquire o talento Acuidade com Arma como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Graça (Ext): No 2º nível, o duelista recebe +1 de bônus de competência nos testes de resistência de Reflexos. Esse bônus aumenta para +2 no 11º nível e para +3 no 20º nível. O duelista perderá esse bônus se usar armaduras médias ou pesadas ou transportar uma carga superior a leve.

Golpe Perspicaz (Ext): A partir do 3º nível, um duelista é capaz de golpear o adversário em pontos estratégicos do corpo e causar um dano maior. Ele adiciona seu bônus de Inteligência (se houver) nas jogadas de dano, além do bônus de Força aplicado normalmente, quando utilizar armas leves ou quaisquer armas beneficiadas pelo talento Acuidade com Arma, como o sabre, o chicote e a corrente com cravos. Os alvos imunes a sucessos decisivos ou ataques furtivos são imunes ao golpe perspicaz do duelista. O duelista não poderá usar essa habilidade se utilizar armaduras médias ou pesadas ou transportar uma carga superior a leve.

Bônus de Esquiva (Ext): Um duelista foi treinado para concentrar suas defesas em combate contra um único adversário. Durante sua ação, ele poderá selecionar um alvo e receberá +1 de bônus de esquiva na CA contra os ataques corporais daquele oponente. É possível escolher um novo alvo a cada rodada. Este bônus aumenta em +1 a cada 5 níveis depois do 5º (+2 no 10º nível, +3 no 15º nível e +4 no 20º nível). O duelista perderá esse bônus se usar armaduras médias ou pesadas ou transportar uma carga superior a leve.

Se o duelista também possuir o talento Esquiva, não é obrigatório selecionar o mesmo alvo para a habilidade e o talento. Caso escolha o mesmo adversário, os bônus se acumulam.

Investida Acrobática (Ext): Um duelista de 7º nível ou superior é capaz de realizar Investidas em situações incomuns. Ele será capaz de percorrer terrenos difíceis, que normalmente reduziram seu deslocamento, ou sobre aliados que estejam bloqueando sua trajetória. Essa habilidade lhe permite correr em escadarias, saltar de uma bancada ou superar as mesas de uma taverna com acrobacias. De acordo com a circunstância, ainda será necessário realizar os testes pertinentes (em geral, Saltar e Acrobacia) para percorrer a distância até o alvo.

Flanquear Aprimorado (Ext): A partir do 8º nível, um duelista que estiver flanqueando um oponente recebe +4 de bônus na jogada de ataque — em vez de +2. Os demais personagens envolvidos na manobra com o duelista não recebem esse bônus aprimorado.

Sorte (Ext): Muitos duelistas acreditam no ditado "a sorte sorri para todos". Uma vez por dia, um duelista de 11º nível ou superior poderá realizar novamente uma jogada de ataque, teste de perícia, teste de habilidade ou teste de resistência fracassado. O personagem deve manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que a jogada original.

Maestria em Acrobacia (Ext): A partir do 13º nível, um duelista se torna muito confiante em suas capacidades acrobáticas e poderá utilizá-las normalmente sob condições adversas. Quando realizar um teste de Saltar ou Acrobacia, o duelista poderá 'escolher 10' mesmo se estiver ameaçado ou distraído por agentes externos.

Decisivo Debilitante (Ext): Um duelista de 14º nível ou superior que obtiver um sucesso decisivo causará 2 pontos de dano temporário de Força contra a vítima. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas.

Mente Escorregadia (Ext): Quando o duelista atingir o 17º nível, será mais difícil controlar sua mente. Caso fracasse

em um teste de resistência contra uma magia ou efeito de encantamento, poderá realizar novamente o teste na rodada subsequente (mesma CD). O personagem recebe somente uma única tentativa adicional para refazer o teste.

Decisivo Mortífero (Ext): Um duelista de 19º nível ou superior que obtiver um sucesso decisivo causará 2 pontos de dano temporário de Constituição contra a vítima, além do dano de Força infligido pela habilidade decisivo debilitante. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas.

Conjunto Inicia para Duelista Meio-Elfo

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

Armas: Sabre (dano: 1d16, dec. 18–20/x 2, 1 kg, uma mão, cortante).

Adaga (dano: 1d4, dec. 19–20/x 2, 0,5 kg, leve, perfurante ou cortante).

Arco curto (dano: 1d6, dec. x 3, incremento de distância 18 m, 1 kg, perfurante).

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

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Saltar	4	For	-1
Blefar	1	car	—
Escalar	4	For	-1
Acrobacia	4	Dês	-1
Diplomacia	4	Car	—
Usar Cordas	4	Dês	—
Observar (oc)	2	Sab	—
Ouvir	2	Sab	—

Talento: Foco em Arma (sabre).

Talento Adicional (Humano): Reflexos de Combate.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 3 frascos de óleo. Aljava e 20 flechas.

Dinheiro: 6d4 x 10 PO.

LÂMINA MALDITA

Combinando os poderes dinâmicos da capacidade de combate e da energia arcana, a lâmina maldita representa um desafio letal para os adversários que não conhecem essa variedade de guerreiro.

Aventuras: As lâminas malditas se aventuram para obter benefícios pessoais, sejam poder, prestígio, riqueza ou tudo isso.

Características: A lâmina maldita sustenta o equilíbrio entre os talentos de combate e a conjuração arcana. Nos níveis inferiores, elas confiam nas suas habilidades de combate aprimoradas pelos poderes especiais de maldição da classe. Conforme adquire experiência, a lâmina se torna capaz de lançar uma quantidade limitada de magias, enquanto suas maldições ficam mais poderosas e o personagem desenvolve um controle incomum sobre as probabilidades. A lâmina também pode invocar os serviços de um familiar para ampliar suas habilidades inatas.

Tendência: O estilo de uma lâmina maldita costuma ser egoísta, ou muitas vezes cruel, embora não seja limitado aos

personagens malignos. Mesmo assim, até a lâmina mais amistosa será no máximo Neutra. As lâminas podem ser tirânicas ou compreensivas, disciplinadas ou criativas, portanto não têm qualquer tendência pungente para a Ordem ou o Caos.

Religião: A maior parte das lâminas não é muito devota, confiando em seus próprios talentos em vez de aguardar que uma divindade venha protegê-la. As lâminas que veneram uma divindade costumam escolher Wee Jas (deusa da morte e da magia) ou Boccob (deus da magia).

Histórico: Similar aos feiticeiros, o poder de uma lâmina normalmente surge na adolescência, quase sempre como acidentes inexplicáveis ou eventos de má sorte relacionados aos companheiros da futura lâmina maldita. Embora a lâmina seja essencialmente um personagem que descobre suas habilidades sozinho, algumas recebem treinamentos rudimentares de outros conjuradores arcanos, como uma lâmina mais velha, um feiticeiro, um mago ou um bardo, antes de começarem seu aprendizado solitário.

Diferentes dos feiticeiros, as lâminas compartilham um vínculo único. Ainda que duas lâminas que se encontrem em uma taverna ou mercado não precisem necessariamente jurar laços eternos de amizade, é muito raro que dois membros da classe se oponham diretamente, a menos que um enorme benefício pessoal esteja envolvido.

Raças: Similar aos feiticeiros, a maior parte das lâminas malditas é composta de humanos ou meio-elfos. Alguns raros gnomos que desenvolvem uma perversão da inconstância da raça também seguem esta trilha. Os elfos que desejam misturar a magia com a arte da guerra normalmente se tornam guerreiros/magos. Os anões e halflings raramente demonstram o comportamento egoísta típico das lâminas malditas.

Entre os humanóides selvagens, as lâminas são encontradas como líderes ou conselheiros.

Outras Classes: As lâminas costumam se relacionar mais facilmente com os membros das classes que cuidam primeiro de si antes de se preocupar com os demais, incluindo os ladinos, rangers e bárbaros. Elas evitam os paladinos e os personagens dedicados à causa do bem, e outros indivíduos com ideais muito elevados. As lâminas costumam invejar as habilidades arcanas superiores dos feiticeiros e desprezam os magos como estudiosos enfraquecidos.

Função: Embora seja um combatente corporal eficiente, a lâmina maldita precisa confiar na utilização oportunista de suas magias e habilidades especiais para assegurar sua função no grupo. Uma lâmina com uma seleção adequada de perícias seria uma líder eficaz para um grupo que estivesse confortável nessas situações.

INFORMAÇÕES DE JOGO

As lâminas malditas possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: O Carisma controla a maioria das habilidades especiais de uma lâmina maldita, inclusive a conjuração de magias. A Força é importante devido à sua função em combate. A Destreza e a Constituição contribuem para a sobrevivência do personagem.

Tendência: Qualquer um, exceto Bom.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

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

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Uma lâmina maldita sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, mas não escudos. Uma vez que os componentes gestuais das magias da classe são simples, o personagem consegue lançar as magias da lista de classe usando armaduras leves, sem sofrer a chance de falha arcana normal. Entretanto, similar a qualquer conjurador arcano, uma lâmina que utilizar uma armadura média ou pesada ou escudos sofre a chance de falha arcana regular-

mente, se a magia em questão tiver componentes gestuais (e a maioria tem). Uma lâmina maldita multiclasse ainda sofre a chance de falha para as magias arcanas de suas outras classes.

Maldição da Lâmina (Sob): Uma vez por dia, como uma ação livre, uma lâmina maldita pode rogar uma maldição contra um adversário. O alvo deve estar visível e num raio de 18 m do personagem. A vítima sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidades e perícias e dano com armas durante 1 hora. Obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 do nível de classe + modificador de Carisma da lâmina) anula o efeito.

A cada quatro níveis depois do primeiro (5º, 9º, 13º e 17º), a lâmina adquire uma utilização adicional desta habilidade por dia, conforme indicado na Tabela 1-2. Diversas maldições da lâmina não se acumulam, e qualquer criatura que resistir ao efeito não poderá ser afetada novamente pela mesma lâmina maldita durante 24 horas. O personagem somente é capaz de



Lâmina Maldita

TABELA 1-2: A LÂMINA MALDITA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	— Magias por Dia —			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+0	+0	+2	Maldição da lâmina 1/dia	—	—	—	—
2°	+2	+0	+0	+3	Resistência arcana	—	—	—	—
3°	+3	+1	+1	+3	Têmpera	—	—	—	—
4°	+4	+1	+1	+4	Invocar familiar	0	—	—	—
5°	+5	+1	+1	+4	Talento adicional, maldição da lâmina 2/dia	0	—	—	—
6°	+6/+1	+2	+2	+5	—	1	—	—	—
7°	+7/+2	+2	+2	+5	Maldição da lâmina maior	1	—	—	—
8°	+8/+3	+2	+2	+6	—	1	0	—	—
9°	+9/+4	+3	+3	+6	Maldição da lâmina 3/dia	1	0	—	—
10°	+10/+5	+3	+3	+7	Talento adicional	1	1	—	—
11°	+11/+6/+1	+3	+3	+7	—	1	1	0	—
12°	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Aura de Azar 1/dia	1	1	1	—
13°	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Maldição da lâmina 4/dia	1	1	1	—
14°	+14/+9/+4	+4	+4	+9	—	2	1	1	0
15°	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Talento adicional	2	1	1	1
16°	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Aura de azar 2/dia	2	2	1	1
17°	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Maldição da lâmina 5/dia	2	2	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3	2	2	1
19°	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Maldição da lâmina atroz	3	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Aura de azar 3/dias, talento adicional	3	3	3	3

ativar essa habilidade uma vez por rodada, não importa sua quantidade disponível de utilizações diárias.

Qualquer efeito que remova ou dissipe maldições elimina a penalidade desta habilidade.

Resistência Arcana (Sob): A partir do 2º nível, a lâmina maldita adiciona seu bônus de Carisma (mínimo +1) aos seus testes de resistência contra magias e efeitos similares.

Têmpera (Ext): A partir do 3º nível, a lâmina maldita é capaz de resistir a ataques mágicos e incomuns com sua enorme força de vontade e resiliência. 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 metade" ou semelhantes na descrição de seus Testes de Resistência são afetadas por esta habilidade. Uma lâmina inconsciente ou adormecida não adquire os benefícios da têmpera.

Familiar: A partir do 4º nível, uma lâmina maldita pode convocar um familiar. O processo exige 24 horas e o gasto de materiais mágicos no valor de 100 PO. Um familiar é uma besta mágica semelhante a um pequeno animal, mas é extraordinariamente resistente e inteligente. A criatura será um companheiro e servo da lâmina.

A lâmina escolhe o tipo de animal que deseja. O poder do familiar aumenta conforme seu mestre adquire níveis de classe. Considere que a lâmina é um feiticeiro de três níveis inferiores para determinar os poderes e habilidades do familiar (consulte Familiares, no *Livro do Jogador*).

Se o familiar morrer, ou se a lâmina decidir dispensá-lo, o personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse, perderá 200 XP por nível nesta classe; um sucesso reduz essa perda à metade. Porém, a quantidade de pontos de experiência de uma lâmina maldita nunca pode cair abaixo de zero como resultado da morte de um familiar. Um familiar morto ou dispensado não poderá ser substituído

durante um período de um ano e um dia. Um familiar morto pode ser ressuscitado, da mesma forma que os personagens, mas não perde um nível ou um ponto de Constituição quando isso acontece.

Mesmo que o personagem tenha diversas classes com a característica Familiar, somente poderá obter um familiar simultaneamente.

Magias: A partir do 4º nível, uma lâmina maldita adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias arcanas da lista de magias da lâmina maldita (descrita no Capítulo 3). Ela é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, similar a um feiticeiro (consulte Feiticeiro no *Livro do Jogador*).

Para aprender ou conjurar uma magia, uma lâmina maldita deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia (Car 11 para magias de 1º nível, Car 12 para magias de 2º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma da lâmina.

Semelhante aos demais conjuradores, uma lâmina maldita somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-2. As magias adicionais da lâmina são baseadas em um valor elevado de Carisma (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais, pág. 8 do *Livro do Jogador*). Quando a Tabela 1-2 indicar que a lâmina maldita recebe 0 magias de um determinado nível (por exemplo, 0 magias de 1º nível para uma lâmina de 4º nível), ela recebe somente as magias adicionais concedidas pelo seu valor de Carisma para aquele nível.

A seleção de magias da lâmina é extremamente limitada. Uma lâmina maldita de 1º nível não conhece quaisquer magias, mas adquire uma ou mais magias em determinados níveis, conforme indicado na Tabela 1-3. Diferente das magias por dia, a quantidade de magias conhecidas da lâmina não é afetada pelo seu Carisma; os valores da Tabela 1-3 são fixos.

TABELA 1-3: MAGIAS CONHECIDAS DA
LÂMINA MALDITA

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

¹ Conquanto a lâmina tenha um valor de Carisma elevado o suficiente para adquirir magias adicionais deste nível.

Quando alcançar o 12º nível, e a cada três níveis subsequentes (15º e 18º), uma lâmina será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, a lâmina "perde" a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o personagem somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 12º nível, uma lâmina poderia substituir uma magia de 1º nível (dois níveis de magia inferiores ao nível máximo disponível ao personagem, que são as magias de 3º nível) por outra magia de 1º nível. No 15º nível, ele poderia trocar uma única magia de 1º nível ou de 2º nível (pois terá acesso a magias de 4º 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.

Até o 3º nível, a lâmina maldita não terá nível de conjurador. A partir do 4º nível, seu nível de conjurador equivale à metade de seu nível de lâmina.

Talento Adicional: No 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes (10º, 15º e 20º), uma lâmina maldita recebe um talento adicional, que deve ser selecionado da lista a seguir: Foco em Magia (Encantamento, Necromancia ou Transmutação), Foco em Magia Maior (Encantamento, Necromancia ou Transmutação), Magia Penetrante Maior, Magia Penetrante, Magias em Combate.

Maldição da Lâmina Maior (Sob): A partir do 7º nível, as penalidades nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidades e perícias e dano com armas provenientes da maldição da lâmina aumentam de -2 para -4.

Aura de Azar (Sob): A partir do 12º nível, uma vez por dia, uma lâmina maldita é capaz de gerar uma aura maliciosa de azar. Qualquer ataque corporal ou à distância desferido contra a lâmina maldita enquanto a aura permanecer ativa sofre 20%

de chance de falha (similar ao efeito de camuflagem). Ativar a aura é uma ação livre e ela continua ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + bônus de Carisma da lâmina (se houver).

No 16º nível, o personagem é capaz de ativar a aura duas vezes por dia; no 20º nível, conseguirá gerar a aura três vezes por dia.

Maldição da Lâmina Atroz (Sob): A partir do 19º nível, as penalidades nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidades e perícias e dano com armas provenientes da maldição da lâmina aumentam de -4 para -6.

Ex-Lâminas Malditas

Uma lâmina que se torne Boa perderá todas as suas magias e habilidades nesta classe, exceto os talentos com armaduras, armas simples e comuns, e os talentos adicionais. Seu familiar se tornará um animal normal e abandonará a lâmina assim que possível. Ela não conseguirá adquirir níveis adicionais como lâmina maldita.

Conjunto Inicial para Lâmina Maldita Humana

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

Armas: Espada longa (dano: 1d8, dec. 19-20/x 2, 2 kg, uma mão, cortante).

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

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Blefar	4	Car	—
Cavalgar	4	Des	—
Conhecimento (arcano)	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Identificar Magia	4	Int	—
Intimidação	4	Car	—
Observar (oc)	2	Sab	—
Ouvir (oc)	2	Sab	—

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional (Humano): Iniciativa Aprimorada.

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

Dinheiro: 6d4 x 10 PO.

SAMURAI

Famosos por sua bravura incomparável e seu rigoroso código de honra, os samurais eram os soldados nobres do Japão feudal. Em um cenário de fantasia, o samurai oferece esta coragem e honra para um suserano, general ou outro líder. A reputação do samurai como um combatente eficiente quase sempre o precede em qualquer batalha e sua mera presença geralmente é o bastante para que os inimigos desonrados se escondam nas sombras.

Aventuras: Os samurais cumprem missões e vivem outras aventuras em benefício de seu senhor, que normalmente utiliza personagens de níveis intermediários e elevados como agentes de campo. Um samurai pode receber ordens para defender uma vila cercada de bandidos, liderar aliados em

uma batalha ou caçar e duelar contra um rival que maculou a honra de seu mestre.

Características: Empunhando simultaneamente sua katana característica (espada bastarda) e sua wakizashi (espada curta), um samurai é um combatente corporal poderoso, embora não seja muito versátil. Sua obediência ao código do *bushido* é intimidante para os adversários e o olhar fixo do samurai é capaz de atemorizar a maioria dos oponentes.

Tendência: Quase todos os aspectos da vida de um samurai são ditados pelo código do *bushido*, que exige obediência absoluta ao senhor, bravura diante do perigo extremo, além de honra e respeito aos superiores, semelhantes e inferiores. Os samurais são sempre Leais, de comportamento austero, e implacáveis com relação aos assuntos de honra e justiça.

Religião: Em um mundo de fantasia, alguns samurais não veneram nenhuma divindade; em vez disso, se apóiam no *bushido* para determinar suas escolhas éticas e morais. Outros costumam adorar os deuses da ordem, da honra e da justiça, como Heironeous e St. Cuthbert. Os raros samurais malignos consideram aceitáveis os ensinamentos tirânicos de Hextor.

Histórico: Tradicionalmente, os samurais são nobres, embora o folclore esteja repleto de samurais que eram órfãos, mas foram adotados por famílias nobres ou soldados de infantaria que demonstraram um bravura imensurável em batalha. O processo para se tornar um samurai envolve incontáveis horas para aprender a manejar a katana e a wakizashi, lições de bons modos e etiqueta e uma instrução interminável sobre as diretrizes do *bushido*.

Raças: A sociedade dos anões, fundamentada em clãs e altamente ordeira, seria um ambiente perfeito para a cultura dos samurais. A vida extensa e o senso de história dos elfos poderiam conduzir sua sociedade para o estilo dos samurais. A maioria dos halflings peregrina demais pra se tornar um samurai dedicado e os gnomos não apresentaram qualquer afinidade com a classe. Os meio-orcs raramente alcançam um posto elevado o suficiente na sociedade civilizada para se tornarem samurais.

Outras Classes: Uma vez que as duas classes vivem em função de um código de comportamento rigoroso, os samurais costumam se relacionar facilmente com os paladinos, embora um samurai sempre fique confuso quando um campeão sagrado lhe pergunte se "esta seria a coisa certa a fazer". Um samurai típico responderia que "questionar suas ordens é uma desonra para seu mestre". Os monges também são admirados pelo seu treinamento exigente e a disciplina individual da classe. Os samurais se relacionam bem com os guerreiros, em especial se os últimos serviram em um exérci-

to, e com os bardos que devotam sua arte aos temas adequados. Os bárbaros são tolerados com uma tênue fachada de polidez, assim como os ladinos que se concentram no furto e outras atividades desonrosas.

Função: Munido de sua armadura pesada e uma lâmina afiada em cada mão, o samurai representa a frente de combate corporal de um grupo. Eles também se beneficiam de várias habilidades que causam penalidades de moral aos seus adversários. Além disso, devido ao seu treinamento em etiqueta, os samurais são ótimos negociadores e porta-vozes.

Samurai



INFORMAÇÕES DE JOGO

Os samurais possuem as seguintes estatísticas de jogo:

Habilidades: A Força é sumariamente importante para um samurai; a Destreza e a Constituição contribuem para a sobrevivência do personagem nas batalhas. Muitas das habilidades especiais da classe dependem do Carisma — a personalidade de um samurai é capaz de aterrorizar seus oponentes.

Tendência: Qualquer Leal.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um samurai (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um samurai sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras, mas não escudos.

Daisho (Ext): Em combate corporal, o samurai prefere a katana (uma espada bastarda obra-prima) e a wakizashi (uma espada curta obra-prima). Muitos samurais adquirem estas lâminas como parte de uma herança, conhecida como daisho. Como o samurai foi treinado para utilizar essas espadas, ele recebe o talento Usar Arma Exótica (espada bastarda) como um talento adicional.

Duas Espadas em União (Ext): A partir do 2º nível, o samurai aprende a utilizar a katana e a wakizashi em conjunto. Considere que o personagem possui o talento Combater com Duas Armas quando utilizar um daisho, mesmo que não atenda aos pré-requisitos para o talento.

Golpe Kiai (Ext): A partir do 3º nível, uma vez por dia, um samurai é capaz de emitir um grito durante o combate, que lhe concede mais força e vigor. Quando o samurai ativa o golpe kiai (uma ação livre), seu próximo ataque recebe um bônus equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo +1) nas jogadas de ataque e dano.

Conforme o samurai adquire níveis, recebe utilizações diárias adicionais desta habilidade. O personagem não é capaz de ativar essa habilidade mais de uma vez por rodada, não importa a quantidade disponível de utilizações diárias.

Mestre em Iaijutsu (Ext): No 5º nível, o samurai se torna praticante do iaijutsu, uma técnica de combate que envolve desembainhar uma espada e golpear o adversário em um único movimento fluido. Considere que o personagem possui o talento Saque Rápido, que afeta somente sua katana e wakizashi.

Atemorizar (Ext): A partir do 6º nível, um samurai é capaz de atemorizar seus oponentes com sua mera presença. Ele recebe +4 de bônus nos testes de Intimidação e pode desmoralizar um adversário (conforme descrito sob a perícia Intimidação no *Livro do Jogador*).

Iniciativa Aprimorada (Ext): No 8º nível, o samurai aprimora suas técnicas em iaijutsu, praticando duelos rituais com outros samurais, e se torna capaz de antecipar o ataque iminente de qualquer adversário. Ele adquire o talento Iniciativa Aprimorada.

Atemorizar em Massa (Ext): No 10º nível, a postura implacável do samurai é suficiente para atemorizar diversos inimigos. Com um teste de Intimidação, ele é capaz de desmoralizar todos os oponentes num raio de 18 m com uma única ação padrão.

Duas Espadas em União Aprimorada (Ext): A partir do 11º nível, a habilidade do samurai com a katana e a wakizashi se aprimora. Considere que o personagem possui o talento Combater com Duas Armas Aprimorado quando utilizar um daisho, mesmo que não atenda aos pré-requisitos para o talento.

Atemorizar Aprimorado (Ext): No 14º nível, simplesmente fitar os olhos resolutos de um samurai é o suficiente para impedir o avanço dos inimigos. Com um teste de Intimidação, ele é capaz de desmoralizar todos os oponentes num raio de 18 m com uma única ação de movimento (não uma ação padrão).

Duas Espadas em União Maior (Ext): A partir do 16º nível, combater com a katana e a wakizashi complementa a natureza do samurai. Considere que o personagem possui o talento Combater com Duas Armas Maior quando utilizar um daisho, mesmo que não atenda aos pré-requisitos para o talento.

Presença Aterradora (Ext): No 20º nível, a bravura, a honra e as habilidades de combate de um samurai se tornaram lendárias. Quando o samurai desembainha sua espada, todos os inimigos num raio de 18 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20 + modificador de Carisma do samurai) ou ficarão apavorados durante 4d6

rodadas (4 DV ou menos) ou abalados durante 4d6 rodadas (entre 5 e 19 DV). As criaturas que tiverem 20 DV ou mais são imunes a este efeito. Qualquer oponente que obtiver sucesso no teste de resistência não será afetado pela presença aterradora do mesmo samurai durante 24 horas.

TABELA 1-4: O SAMURAI

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Daisho
2º	+2	+3	+0	+0	Duas espadas em união
3º	+3	+3	+1	+1	Golpe kiai 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	—
5º	+5	+4	+1	+1	Mestre em iaijutsu
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Atemorizar
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Golpe kiai 2/dia
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Iniciativa Aprimorada
9º	+9/+4	+6	+3	+3	—
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Atemorizar em massa
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Duas espadas em união aprimorada
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Golpe kiai 3/dia
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	—
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Atemorizar aprimorado
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—
16º	+16/+11/+6/+1 +10	+5	+5	+5	Duas espadas em união maior
17º	+17/+12/+7/+2 +10	+5	+5	+5	Golpe kiai 4/dia
18º	+18/+13/+8/+3 +11	+6	+6	+6	—
19º	+19/+14/+9/+4 +11	+6	+6	+6	—
20º	+20/+15/+10/+5 +12	+6	+6	+6	Presença aterradora

Ex-Samurai

Um samurai que abandone a tendência Leal ou execute um grave ato de desonra perderá todas as habilidades de classe que dependam do Carisma ou testes de Carisma. Os constrangimentos menores são perdoados, mas uma violação severa do código do *bushido* acarreta a perda. Os atos capazes de causar a derrocada de um samurai incluem desobedecer uma ordem de um oficial superior ou um senhor feudal, fugir por covardia de uma batalha importante, proferir uma mentira que gere consequências, não sustentar a própria integridade e um comportamento extremamente rude. Um samurai em desgraça não pode mais adquirir níveis nesta classe. Ele conseguirá recuperar suas habilidades de classe e poderá avançar novamente como samurai se cumprir uma penitência pela violação do *bushido* (consulte a magia *penitência* no *Livro do Jogador*), assumindo que o senhor feudal lhe conceda uma oportunidade de redenção — alguns senhores feudais exigem um suicídio ritual como a única forma de remover a mácula da desonra.

Assim como os personagens de outras classes, um samurai pode se tornar multiclasse, mas enfrenta uma restrição especial. Um samurai que adquirir um nível de qualquer outra classe nunca mais poderá adquirir níveis de samurai, embora conserve todas as suas habilidades de classe atuais. O caminho do guerreiro honrado exige obediência constante ao *bushido*. Em algumas ocasiões, um samurai é capaz de escolher níveis

de uma classe de prestígio sem violar esse código. O kensai e o cavaleiro protetor (descritos neste livro) e o anão defensor (do *Livro do Mestre*) são três exemplos comuns. O Mestre pode permitir outras classes de prestígio para um samurai.

Alguns samurais em desgraça adquirem níveis na classe de prestígio ronin (descrita no Capítulo 2) e são capazes de recuperar algumas de suas características de classe.

Conjunto Inicial para Samurai Humano

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

Armas: Espada bastarda (dano: 1d10, dec. 19-20/x 2, 3 kg, uma mão, cortante).

Espada curta (dano: 1d6, dec. 19-20/x 2, 1 kg, leve, perfurante).

Arco curto (dano: 1d6, dec. x 3, incremento de distância 18 m, 1 kg, perfurante).

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

Perícia	Graduações	Habilidade	Armadura
Cavalgar	4	Des	—
Conhecimento (história)	4	Int	—
Conhecimento (nobreza e realza)	4	Int	—
Diplomacia	4	Car	—
Intimidação	4	Car	—
Ofícios (caligrafia)	4	Int	—
Sentir Motivação	4	Sab	—

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional (Humano): Reflexos de Combate.

Equipamento: Mochila com cantil, um dia de rações de viagem, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro. Lanterna coberta, 1 frasco de óleo.

Dinheiro: 2d4 x 10 PO.

VARIAÇÃO: PALADINOS E RANGERS SEM MAGIAS

O paladino e o ranger descritos no *Livro do Jogador* são classes híbridas, que combinam talentos marciais com a conjuração e outras habilidades. Para adaptar melhor essas classes em uma campanha focada em combatentes, considere as seguintes variações das regras, que substituem os poderes de conjuração por outras habilidades extraordinárias, sobrenaturais ou similares a magia. Em geral, essas variações de classe descartam a versatilidade da seleção de magias diárias em troca de habilidades especiais mais poderosas e confiáveis.

PALADINO OPCIONAL

O paladino opcional adquire todas as características de classe normais, com as seguintes alterações.

Magias: O paladino não é capaz de conjurar magias divinas.

Arma Abençoada (Sob): Qualquer arma branca empunhada por um paladino de 6º nível ou superior é considerada sagrada para sobrepujar a Redução de Dano das criaturas.

Poder Divino (Sob): No 11º nível ou superior, o paladino pode usar uma ação padrão para adicionar +4 de bônus ao seu valor de Força, Sabedoria ou Carisma. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez por dia e permanece ativa durante 1 minuto por nível de classe.

Resguardar Montaria (Sob): Um paladino de 13º nível ou superior que utilizar a habilidade *cura pelas mãos* em sua montaria recupera cinco vezes mais pontos de vida da criatura. Além disso, o paladino é capaz de usar 5 PV da *cura pelas mãos* para remover uma das seguintes condições da sua montaria (exceto quando especificado o contrário): dano de habilidade temporário (1 PV de *cura pelas mãos* a cada ponto restaurado), atordoamento, cegueira, confusão, doença, *enfraquecer o intelecto*, enjôo, exaustão, fadiga, insanidade, náusea, ofuscar, passar, surdez ou veneno.

O paladino consegue remover as condições ao mesmo tempo em que recupera os PV perdidos da montaria, mas qualquer PV despendido para remover uma condição não recupera os pontos de dano da criatura.

Espada Sagrada (SM): No 16º nível, um paladino é capaz de conjurar *espada sagrada* uma vez por dia, com nível de conjurador equivalente a metade de seu nível de paladino.

RANGER OPCIONAL

O ranger opcional adquire todas as características de classe normais, com as seguintes alterações.

Magias: O ranger não é capaz de conjurar magias divinas.

Movimento Rápido (Ext): No 6º nível, o deslocamento básico terrestre do ranger aumenta em +3 m. Esse benefício somente estará ativo quando o ranger não usar armaduras, utilizar armaduras leves ou médias, e não transportar uma carga superior a média.

Benção da Natureza (Sob): A partir do 11º nível, o ranger pode usar uma ação padrão para adicionar +4 de bônus ao seu valor de Constituição, Destreza ou Sabedoria. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez por dia e permanece ativa durante 1 minuto por nível de classe.

Toque da Cura (SM): Uma vez por dia, um ranger de 13º nível ou superior pode conjurar *remover doenças* ou *neutralizar veneno*, com nível de conjurador equivalente a metade de seu nível de ranger.

Movimentação Livre (SM): Uma vez por dia, um ranger de 16º nível ou superior pode conjurar *movimentação livre*, com nível de conjurador equivalente a metade de seu nível de ranger.





Este capítulo descreve uma grande variedade de classes de prestígio dedicadas ao combate e às habilidades marciais. Conforme será mencionado em todo este livro, estas classes não são exclusivas para os guerreiros — ou mesmo para as classes de combatentes do sistema (guerreiros, paladinos, monges, rangers e bárbaros). Muitas delas incorporam aspectos de outras classes nos pré-requisitos e nas habilidades de classe, e a maioria pode ser selecionada por qualquer tipo de personagem.

COMO ESCOLHER UMA CLASSE DE PRESTÍGIO

Caso esteja escolhendo uma classe de prestígio — seja para seu personagem atual ou para um PdM de sua campanha — analise as descrições de cada classe deste capítulo antes de selecioná-la. É muito importante verificar os pré-requisitos das classes. Muitas delas exigem um bônus base de ataque elevado ou diversos talentos orientados para o combate. Caso esteja criando um novo personagem e queira adquirir uma classe de prestígio no futuro, é melhor planejar sua carreira com atenção.

Além disso, será necessário definir os objetivos de seu personagem. Este livro concentra as carreiras disponíveis às classes dedicadas ao combate, de certa forma limitando as opções. Contudo, qual a especialidade de

combate escolhida pelo seu personagem? Consulte a Tabela 2–1, a seguir, para obter algumas sugestões. Os termos utilizados na tabela são descritos abaixo.

Heróis/Vilões: Os membros desses grupos definem seu comportamento primariamente de acordo com sua tendência e sua perspectiva do mundo, depois em suas habilidades. Suas vantagens refletem sua tendência moral e ética; interpretar um desses personagens exige dedicação à atitude e à conduta. O cavaleiro, o justiciário e o kensai pertencem simultaneamente às categorias "herói" e "vilão", uma vez que a tendência exigida pela classe não exclui os personagens Bons ou Maus.

Infantaria: Um personagem dessas classes de prestígio se especializa em combates de solo e corpo a corpo. Geralmente, possui uma grande quantidade de pontos de vida, um bônus base de ataque elevado e quase nenhuma (ou nenhuma) restrição para usar armaduras e escudos. A exceção são as classes que se concentram na mobilidade em detrimento da capacidade de sustentar um combate franco.

Cavalaria: Esses personagens preferem cavalgar em suas batalhas e freqüentemente possuem habilidades que aprimoram a eficiência de suas montarias e outras habilidades relacionadas ao combate montado.

Caçador: Quando um personagem decide combater um tipo específico de inimigo em detrimento dos outros, essa criatura se torna sua presa definitiva. Essas classes de prestígio aprimoram as habilidades existentes do personagem, mas reduzem imensamente o foco da classe. Os integrantes destas classes são excelentes para derrotar uma espécie de oponente, mas sacrificam uma parcela de suas habilidades mais genéricas.

Distância: Os especialistas em arquearia, arremesso e outros ataques à distância pertencem a esta categoria. Embora qualquer guerreiro possa se tornar um arqueiro ou arremessar azagaias, os integrantes dessas classes de prestígio obtêm benefícios adicionais, algumas vezes em detrimento de outras habilidades. Os usuários de ataques à distância não costumam se preocupar com a Classe de Armadura e pontos de vida, concentrando-se em elevar sua quantidade de ataques, sua precisão e o dano por disparo.

Conjurador: Os conjuradores arcanos e divinos dedicados ao combate integram esta categoria, assim como os membros das classes que não conjuram magias, mas possuem uma grande quantidade de habilidades similares a magia. Alguns são limitados, lançando efeitos de uma lista pequena ou adquirindo poucas habilidades similares a magia; alguns são híbridos, que misturam a capacidade mística com as habilidades de combate física, enquanto outros são conjuradores dedicados, que sacrificam uma pequena parcela de sua habilidade mágica em favor de certas capacidades de combate.

Terreno: Quando um personagem gasta a maior parte ou todo o seu tempo de aventura em um ambiente específico, uma classe de prestígio especializada naquele terreno lhe fornece algumas vantagens. As características dessas classes se concentram em ampliar as habilidades do personagem naquele terreno, mas não o auxiliam muito quando ele abandona seu ambiente.

Especialista em Armas: Os integrantes destas classes escolhem uma ou duas armas (ou uma variedade de arma, quase sempre ideal para a classe, como lanças para cavaleiros) e se concentram totalmente nelas. Eles se tornam extremamente eficientes com as armas selecionadas e muitas vezes adquirem benefícios adicionais. Em geral, isso exige o sacrifício de outras habilidades, mas quase sempre simplesmente indica uma perda de versatilidade marcial.

CLASSES DE PRESTÍGIO COMBATENTES

Essas classes seguem o mesmo padrão apresentado no *Livro do Mestre*. Cada uma tem um nome e uma descrição, que

podem ser modificados para se adaptar à sua campanha sem qualquer impacto nas habilidades da classe.

A maioria dessas classes tem pré-requisitos relacionados ao combate. A forma mais rápida para atendê-los é adquirir alguns níveis nas classes guerreiro, paladino, ranger, bárbaro ou monge. Algumas possuem requisitos que são facilmente obtidos com níveis de outras classes — por exemplo, um nível de ladino aceleraria a progressão necessária de perícias e a capacidade de conjuração seria prontamente oferecida por alguns níveis de mago, feiticeiro, druida ou clérigo.

Se o Mestre decidir ajustar os pré-requisitos para qualquer classe marcial, deve fazê-lo com cautela. Todas foram equilibradas considerando o nível mínimo necessário para um personagem comum adquiri-la. O guerreiro urso, por exemplo, exige um bônus base de ataque +7; isso significa que mesmo as classes combatentes não conseguiriam selecionar esta classe de prestígio antes do 7º nível de personagem. Esse pré-requisito está relacionado com a habilidade do guerreiro urso de se transformar em um urso, uma capacidade disponível somente para conjuradores e druidas de níveis intermediários.

Os pontos de perícia obtidos em cada nível das classes de prestígio essencialmente foram determinados conforme o foco daquela classe. Uma classe que se fundamenta em diversas habilidades especiais, talentos adicionais ou conjuração raramente terá um grande número de pontos de perícia. As classes que dependem de mais perícias, como o Mestre do Arremesso, que valorizam a mobilidade ou usam as perícias para espreitar seus alvos, como o caçador sombrio, adquirem mais pontos de perícia a cada nível. Entretanto, nenhuma dessas classes depende profundamente de suas perícias — repetindo, elas se especializam no combate.

Quando analisar as características de cada classe de prestígio, perceberá que todas utilizam a melhor ou a segunda melhor progressão de ataque, mas somente algumas têm duas categorias "boas" de testes de resistência. Este é outro fator de equilíbrio. Os personagens dedicados ao combate precisam ser capazes de atingir seus adversários, mas quase sempre uma boa ofensiva significa uma defesa mais fraca... pelo menos quando está relacionada aos testes de resistência. No entanto, como são classes de prestígio, é muito provável

TABELA 2-1: GRUPOS DAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Grupo	Classes de Prestígio
Vilões	cavaleiro, cavaleiro de Thay ¹ , destruidor, justiciar, kensai, olho de Gruumsh ¹
Heróis	caçador da floresta sombria ¹ , caçador dos mortos, cavaleiro, cavaleiro do Cálice, cavaleiro do Dragão Púrpura, cavaleiro protetor, justiciar, kensai
Infantaria	bárbaro frenético, cavaleiro, cavaleiro protetor, dervixe, destruidor, esmagador, gnomo matador de gigantes ¹ , guerreiro da natureza, guerreiro urso, lâmina invisível, metamorfo de guerra, mestre bêbado, monge tatuado, ronin, trovador da espada ¹
Cavalaria	batedor halfling ¹ , cavaleiro
Caçador	assassino do oculto, caçador da floresta sombria, caçador dos mortos, caçador sombrio, cavaleiro do Cálice, gnomo matador de gigantes ¹
Distância	gigante atirador ² , iniciado da Ordem do Arco, mestre da mão invisível, mestre do arremesso
Conjurador	cavaleiro do Cálice, chantre de guerra, espião mental, lâmina arcana, mago da fúria, monge tatuado, senhor das rochas, trovador da espada ¹
Terreno	caçador sombrio, senhor das rochas ¹
Especialista em Armas	cavaleiro, dervixe, esmagador, gigante atirador ² , iniciado da Ordem do Arco, kensai, mestre bêbado, mestre de armas exóticas, mestre do arremesso, olho de Gruumsh ¹ , trovador da espada ¹

¹ Requisito de raça

² Requisito de tamanho

que o personagem tenha valores de resistência superiores à média (devido à multiclasse) em pelo menos duas categorias. Analise os pré-requisitos para determinar as classes básicas que seu personagem deve selecionar e como os testes de resistência dessas classes se acumulam ou relacionam.

Cada aspecto de uma classe de prestígio foi elaborado para se equilibrar com as demais classes. Os Mestres e jogadores encontrarão classes que certamente irão agradá-los e combinações que funcionam com efeitos extraordinários em conjunto com as classes de personagem descritas no *Livro do Jogador* ou no Capítulo 1 deste livro. As combinações de classes que atendem aos pré-requisitos no menor nível de personagem possível nem sempre são as mais eficientes, embora sejam um ponto de partida.

Caso esteja interessado em desenvolver suas próprias classes de prestígio combatentes, consulte o *Livro do Mestre*.

Pré-Requisitos: É possível que um personagem adquira níveis numa classe de prestígio e posteriormente enfrente uma situação em que não seja mais capaz de atender aos pré-requisitos daquela classe. Uma mudança de tendência, a perda de nível relacionada com a morte do personagem ou a destruição de um item mágico que fornecia uma habilidade imprescindível são exemplos de situações que poderiam impedir que o aventureiro adquirisse níveis adicionais naquela classe de prestígio.

Se um personagem não atender mais aos pré-requisitos da sua classe de prestígio, ele perderá os benefícios de quaisquer características e outras habilidades especiais fornecidas pela classe. Porém, ele conserva os Dados de Vida e os aprimoramentos no bônus base de ataque e no bônus de resistência que a classe fornece.

ASSASSINO DO OCULTO

O objetivo do assassino do oculto é confrontar qualquer conjurador divino ou arcano que atravessar seu caminho. Eles acreditam que os mortais são muito irresponsáveis para controlar a magia e os indivíduos que se atrevem a fazê-lo devem ser eliminados. Os conjuradores que se tornam assassinos do oculto consideram que enxergaram o erro em suas carreiras — embora ainda sejam capazes de lançar magias, eles confiam essencialmente em suas capacidades de combate e suas habilidades de resistência mágica para derrotar seus oponentes.

O assassino do oculto desenvolve suas técnicas por meio de um treinamento exaustivo. Cada atividade que executa é um exercício que transforma seu ódio contra os conjuradores em uma habilidade marcial. Cada assassino do oculto cria um vínculo sobrenatural com uma arma obra-prima pré-selecionada, que servirá como o instrumento de sua vingança.

Essa classe de prestígio é ideal para indivíduos que se tornaram vítimas de conjuradores e procuram meios aceitáveis de confrontá-los. A maioria dos assassinos do oculto começa suas carreiras como guerreiros, mas com frequência os bárbaros e os rangers também seguem essa trilha. Alguns monges e ladinos selecionam essa classe de prestígio, mas os bardos e os paladinos consideram sufocante a preocupação dos assassinos do oculto com os conjuradores. Os clérigos, druidas, feiticeiros e magos — os alvos primários dos assassinos do oculto — não costumam escolher esta classe de prestígio, mas existem precedentes sobre surpresas desse tipo.

Os assassinos do oculto do Mestre raramente formam organizações, pois descobriram que uma congregação atrai conjuradores que desejam realizar ataques "preventivos" contra o grupo. Em vez disso, os assassinos se encontram discretamente em certas ocasiões para trocar informações sobre os adversários que escolheram para confrontar. Com exceção dessas reuniões, o assassino atua sozinho, viajando entre as cidades em busca de crimes ou conflitos que envolvam conjuradores. Em vista da discrição inata dos assassinos do oculto, um candidato à classe de prestígio deve ser escolhido e treinado por outro integrante que estiver disposto a compartilhar seus segredos.

Dado de Vida: d8.

TABELA 2–2: O ASSASSINO DO OCULTO

Nível	Bônus Base de				Especial
	Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+1	+0	+0	+2	Defesa mágica +1, vínculo da arma
2º	+2	+0	+0	+3	Golpe incisivo, mente sobre a magia 1/dia
3º	+3	+1	+1	+3	Visão da aura, defesa mágica +2
4º	+4	+1	+1	+4	Mente sobre a magia 2/dia, manto da dissimulação
5º	+5	+1	+1	+4	Limpar pensamentos, defesa mágica +3

Pré-Requisitos

Para se tornar um assassino do oculto, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Conhecimento (arcano) 4 graduações; Identificar Magia 3 graduações

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (qualquer arma).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um assassino do oculto (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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: Um assassino do oculto sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Defesa Mágica (Ext): O treinamento constante do assassino do oculto para neutralizar magias de qualquer tipo se manifesta como um bônus dos testes de resistência contra magias e efeitos similares. Esse bônus equivale a +1 no 1º nível e aumenta para +2 no 3º nível e +3 no 5º nível.

Vínculo da Arma (Sob): O assassino do oculto deve escolher uma arma obra-prima específica para ser o foco dos seus poderes. Quando selecionar a arma, ele imediatamente gera um vínculo com o equipamento, imbuindo a arma escolhida com a energia do seu ódio pelos conjuradores. Posteriormente,

qualquer ataque desferido com esta arma contra um conjurador ou uma criatura que tenha habilidades similares a magia causará 1d6 pontos de dano adicional. Caso esta arma seja destruída ou perdida, o assassino do oculto perderá a habilidade de causar o dano adicional até que adquira e vincule outra arma do mesmo tipo e que seja uma obra-prima. O assassino precisa gastar um dia por nível de personagem treinando com a arma para recriar o vínculo; não é possível realizar outras tarefas importantes, como se aventurar.

Mente Sobre a Magia (Sob): A partir do 2º nível, como uma ação livre, o assassino do oculto é capaz de refletir uma magia ou habilidade similar disparada contra ele de volta para o conjurador original. Essa habilidade é similar a *refletir magias* (nível de conjurador equivalente a 5 + nível na classe de prestígio). O personagem é capaz de utilizar essa habilidade uma vez por dia no 2º nível e duas vezes por dia no 4º nível.

Golpe Incisivo (Ext): A partir do 2º nível, um assassino do oculto que preparar uma ação para atrapalhar um conjurador causará o dobro do dano se atingir o alvo.

Visão da Aura (Sob): No 3º nível, o assassino do oculto adquire a habilidade de distinguir auras mágicas num raio de 18 m como uma ação livre. Essa habilidade é similar a *detectar magia*. O personagem somente é capaz de utilizar a visão da aura para determinar a quantidade de auras mágicas existentes.

Manto da Dissimulação (Sob): A partir do 4º nível, o assassino do oculto e todo o equipamento que carregar se tornam mais difíceis de localizar por meio de adivinhações como *clarividência/clarividência*, *localizar objetos* e outras magias de detecção. O assassino do oculto adquire proteções mágicas contra adivinhações equivalentes à magia *dificultar detecção* (nível de conjurador equivalente ao nível na classe de prestígio), mas que afetam somente o assassino e seus equipamentos.

Limpar Pensamentos (Ext): No 5º nível, o assassino do oculto é capaz de imergir em um estado de inatividade mental aparente, tornando-se imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, padrões, fantasmas e efeitos de moral). Ele consegue neutralizar ou reativar esta habilidade como uma ação livre.

Exemplo de Assassino do Oculto

Harlech: Meio-orc ranger 5/assassino do oculto 5; ND 10; Humanóide (Médio); DV 5d8+10 mais 5d8+10; 65 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 19, toque 13, surpresa 16; Atq Base +10; Agr +12; Corpo a corpo: *espada bastarda* +1+13 (dano: 1d10+7; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +2 [+4 bônus For] +16 (dano: 1d8+6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada bastarda* +1+13/+8 (dano: 1d10+7; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +2 [+4 bônus For] +16/+11 (dano: 1d8+6; dec. x3) ou à distância: *arco longo composto* +2 [+4 bônus For] +14/+14/+9 (dano: 1d8+6; dec. x3); AE Golpe incisivo, vínculo da arma; QE Companheiro animal, defesa mágica +3, empatia selvagem, inimigo predileto (elementais +4, extra-planares +2), limpar pensamentos, manto da dissimulação, mente sobre a magia 2/dia, visão da aura, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +10, Ref +8, Von +6; For 18, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 4.

Perícias e Talentos: Esconder-se +11, Conhecimento (arcano) +4, Ouvir +9, Furtividade +8, Sentir Motivação +6, Identificar Magia +3, Observar +14, Sobrevivência +9; Reflexos de Combate, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Rastrear^B, Foco em Arma (arco longo composto).

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Harlech é uma coruja. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Harlech é capaz de comandá-la com uma ação livre e partilhar suas magias se o companheiro



Um assassino do oculto detesta conjuradores e possui a habilidade de refletir magias contra eles.

estiver num raio de 1,5 m (consulte Companheiro Animal no Livro do Jogador).

Defesa Mágica (Ext): Harlech recebe +3 de bônus nos testes de resistência contra magias e habilidades similares.

Empatia Selvagem (Ext): Harlech pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+4 para animais, 1d20+1 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Harlech escolheu arquearia. Ele adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender aos pré-requisitos.

Golpe Incisivo (Ext): Harlech causa o dobro de dano nos ataques preparados para atrapaçar conjuradores.

Inimigo Predileto (Ext): Harlech recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra elementais. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra elementais. Harlech recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e jogadas de dano contra extra-planares malignos.

Limpar Pensamentos (Ext): Harlech é capaz de imergir em um estado de inatividade mental aparente, tornando-se imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, padrões, fantasmas e efeitos de moral). Ele consegue neutralizar ou reativar esta habilidade como uma ação livre.

Manto da Dissimulação (Sob): Harlech adquire proteções mágicas contra adivinhações equivalentes à magia *dificultar detecção* (5º nível de conjurador), mas que afetam somente o assassino e seus equipamentos.

Mente Sobre a Magia (Sob): Harlech é capaz de refletir as magias disparadas contra ele de volta para o conjurador, similar ao efeito de *refletir magias* de um conjurador de 10º nível.

Vínculo da Arma (Sob): Os ataques bem-sucedidos realizados com o arco de Harlech causam 1d6 pontos de dano adicionais contra conjuradores ou criaturas com habilidades similares a magia.

Visão da Aura (Sob): Harlech consegue distinguir auras mágicas num raio de 18 m como uma ação livre. Ele somente é capaz de determinar a quantidade de auras existentes, não sua força ou escolas.

Magias Preparadas de Ranger (1; CD 11 + nível da magia): 1º — passo longo.

Inventário: Arco longo composto +2 [+4 de bônus de Força], espada bastarda +1, peitoral de mitral +1, 20 flechas.

BÁRBARO FRENÉTICO

O furor aleatório da tempestade e a imprevisibilidade dos slaadi se combinam na alma do bárbaro frenético. Ao contrário da maioria dos personagens, ele não luta para atingir um objetivo heróico ou derrotar um vilão abominável. Essas são meras desculpas — é a emoção do combate que seduz esses bárbaros. Para um bárbaro frenético, a insanidade da batalha é semelhante a uma droga viciante — ele deve procurar mais conflitos constantemente para alimentar seu anseio de combate.

Com frequência, os bárbaros frenéticos lideram bandos de guerra através das fronteiras selvagens e dos reinos malignos de todo o mundo, que incluem diversos tipos de personagens — e até mesmo outros bárbaros frenéticos. Alguns destes grupos se voltam ao crime e ao banditismo; outros prestam serviços como mercenários especializados. Seja qual for sua origem, esses bandos naturalmente gravitam em direção a situações de instabilidade e conflito, já que as guerras e os tumultos civis são sua forma de sustento. De fato, a chegada de um bárbaro frenético é o prenúncio mais óbvio da chegada de tempos difíceis.

A trilha do bárbaro frenético não é adequada para a maioria dos aventureiros — e os amantes da paz de todo o mundo devem se sentir agradecidos por isso. Graças ao seu tradicional amor pela batalha, os orcs e meio-orcs adotam esta classe de prestígio com mais frequência, mas os humanos e anões bárbaros também a consideram atraente. Os elfos parecem bons candidatos, devido à sua natureza caótica, mas a estética élfica e sua apreciação pela delicadeza contrastam com a desvalorização do ego do bárbaro frenético. Os personagens conjuradores ou monges raramente se tornam bárbaros.

Os bárbaros frenéticos do Mestre geralmente lideram bandos de guerra tribais ou grupos de saqueadores compostos de guerreiros, bárbaros e outros combatentes. Alguns se aliam a tribos humanóides ou mesmo aos gigantes, mas nem todos os bárbaros frenéticos dedicam sua força caótica para o mal. Alguns encontram um lar em pequenas vilas ou regiões rurais, atuando como membros da milícia de defesa dessas comunidades. Entretanto, a maioria das pessoas costuma evitar até os bárbaros frenéticos bem-intencionados e eles terminam vagando solitários nas áreas selvagens do mundo.

Dado de Vida: d12

Um bárbaro frenético

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +6.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talentos: Ataque Poderoso, Fúria Destrutiva*, Fúria Assustadora*, Trespasar.

* Novos talentos, descritos no Capítulo 3.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bárbaro frenético (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Saltar (For) e Natação (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.

TABELA 2-3: O BÁRBARO FRENÉTICO

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+1	+2	+0	+0	Frenesi 1/dia, duro de matar
2º	+2	+3	+0	+0	Trespasar supremo
3º	+3	+3	+1	+1	Frenesi 2/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Frenesi imortal
5º	+5	+4	+1	+1	Frenesi 3/dia, ataque poderoso aprimorado
6º	+6	+5	+2	+2	Inspirar frenesi 1/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Frenesi 4/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Frenesi maior, inspirar frenesi 2/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Frenesi 5/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Inspirar frenesi 3/dia, frenesi incansável, ataque poderoso supremo

Características da Classe

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

Frenesi (Ext): A partir do 1º nível, o bárbaro frenético pode entrar em frenesi durante o combate. Enquanto estiver neste estado, ele recebe +6 de bônus de Força e um único ataque adicional a cada rodada com seu bônus mais elevado quando usar a ação de ataque total (este efeito não é cumulativo com *velocidade* e outras habilidades que concedem ataques adicionais). Entretanto, também sofre -4 de penalidade na CA e dois pontos de dano por contusão a cada rodada. Um frenesi permanece ativo durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + o modificador de Constituição do bárbaro frenético. Para encerrar o frenesi antes que sua duração termine, o personagem pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20) uma vez por rodada, como uma ação livre. Um sucesso conclui o frenesi imediatamente; um fracasso significa que ele continua. Os efeitos do frenesi são cumulativos com quaisquer efeitos da fúria.

No 1º nível, o personagem pode entrar em frenesi uma vez por dia. A partir de então, ele adquire uma ativação diária adicional desta habilidade a cada dois níveis de bárbaro frenético,

mas somente poderá entrar em frenesi uma vez por combate. O personagem é capaz de ativar esta habilidade como uma ação livre. A ativação não consome tempo, mas o bárbaro apenas será capaz de fazê-lo durante sua ação, nunca em resposta a uma ação alheia. Além disso, se sofrer dano proveniente de um ataque, magia, armadilha ou qualquer outra fonte, entrará automaticamente em frenesi no começo de sua ação subsequente, contanto que ainda tenha pelo menos um uso diário da habilidade. Para evitar essa situação, o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + pontos de dano sofridos desde sua última ação) no início de seu turno.

Enquanto estiver em frenesi, o personagem não pode usar perícias ou habilidades que exijam paciência ou concentração, qualquer perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Intimidação), a perícia Concentração, conjurar magias, ingerir poções, ativar itens mágicos ou ler pergaminhos. Ele pode utilizar todos os seus talentos, exceto Especialização em Combate, talentos de criação de itens e talentos metamágicos. Entretanto, é capaz de usar a habilidade especial de inspirar frenesi (veja adiante) normalmente.

Durante um frenesi, o bárbaro frenético deve atacar todos os alvos que identificar como adversários, usando suas melhores habilidades. Caso todos os inimigos tombem antes do fim do frenesi, a loucura continua. Ele deve atacar a criatura mais próxima (determinada aleatoriamente se vários adversários em potencial estiverem equidistantes) e lutar contra esse oponente sem se importar com amizade, inocência ou estado de saúde (do alvo ou o próprio).

Quando um frenesi terminar, o bárbaro frenético estará fatigado (-2 de penalidade de Força e Destreza, incapaz de realizar Investidas ou correr) pelo restante do encontro. Se o personagem estiver sob os efeitos da fúria, a condição fatigado será ignorada até que a duração da fúria termine — neste momento, o bárbaro frenético estará exausto, não apenas fatigado.

Duro de Matar: O bárbaro frenético adquire Duro de Matar como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Trespasar Supremo: A partir do 2º nível, o bárbaro frenético pode realizar um passo de ajuste de 1,5 m entre os ataques concedidos pelo talento Trespasar ou Trespasar Maior. Ele ainda está limitado a somente um passo de ajuste a cada rodada, ou seja, não poderá utilizar esta habilidade durante uma rodada em que já tenha percorrido 1,5 m ou mais.

Frenesi Imortal (Ext): A partir do 4º nível, o bárbaro frenético pode desprezar a morte e a inconsciência enquanto permanecer em frenesi. Ele não estará incapacitado quando seus pontos de vida caírem a 0 ou morrendo quando seus pontos de vida estiverem entre -1 e -9, e continuará a lutar normalmente até que seu frenesi acabe. Mesmo que seja reduzido a -10 PV, ele continuará a lutar até o término do frenesi. Neste ponto, os efeitos de seus ferimentos se aplicam normalmente caso não tenham sido curados. Esta habilidade não previne mortes por dano maciço e efeitos mágicos como matar ou desintegrar.

Ataque Poderoso Aprimorado: A partir do 5º nível, o bárbaro frenético causa 1,5 vezes (+50%) o dano proveniente do talento Ataque Poderoso. Ou seja, ele recebe +3 de bônus em suas jogadas de dano para cada penalidade de -1 que

aceitar em suas jogadas de ataque corporal quando utilizar uma arma de duas mãos (exceto as armas duplas).

Inspirar Frenesi (Sob): A partir do 6º nível, o bárbaro frenético pode inspirar frenesi em seus aliados enquanto estiver neste mesmo estado. Quando ativar esta habilidade, todos os seus aliados voluntários num raio de 3 m obtêm os benefícios e as desvantagens do frenesi, como se tivessem essa habilidade. O frenesi dessas criaturas permanece ativo durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + modificador de Constituição do bárbaro frenético, mas os aliados não precisam permanecer na área afetada pela habilidade (3 m de raio).

O bárbaro frenético adquire uma ativação diária adicional desta habilidade a cada dois níveis nesta classe de prestígio, mas só pode usá-la uma vez por encontro.

Frenesi Maior (Ext): A partir do 8º nível, o bônus de Força obtido com a habilidade frenesi será +10 (em vez de +6).

Ataque Poderoso Supremo: No 10º nível, o bárbaro frenético causa 2 vezes (+100%) o dano proveniente do talento Ataque Poderoso. Ou seja, ele recebe +4 de bônus em suas jogadas de dano para cada penalidade de -1 que aceitar em suas jogadas de ataque corporal quando utilizar uma arma de duas mãos (exceto as armas duplas).

Frenesi Incansável (Ext): A partir do 10º nível, o bárbaro frenético não estará mais fatigado depois do frenesi, embora ainda sofra os pontos de dano por contusão a cada rodada de duração.

Exemplo de Bárbaro Frenético

Shanna Furiasdottir: Humana bárbara 6/bárbara frenética 8; ND 14; Humanóide (Médio); DV 6d12+12 mais 8d12+16; 119 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 21, toque 11, surpresa 21; Atq Base +14; Agr +19; Corpo a corpo: *espada larga* +2 +21 (dano: 2d6+9; dec. 19-20/x2) ou à distância: *azagaia obra-prima* +16 (dano: 1d6+5); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada larga* +2 +21/+16/+11 (dano: 2d6+9; dec. 19-20/x2) ou à distância: *azagaia obra-prima* +16 (dano: 1d6+5); QE Frenesi 4/dia, fúria 2/dia; Tend. CN; TR Fort +13, Ref +5, Von +5; For 20, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +12, Intimidação +16, Saltar +14, Cavalgar +18, Natação +10; Ataque Poderoso, Duro de Matar^B, Esquiva, Fúria Assustadora, Fúria Destrutiva, Separar Aprimorado, Trespasar.

Ataque Poderoso Aprimorado: Shanna recebe +3 de bônus em suas jogadas de dano para cada penalidade de -1 que aceitar em suas jogadas de ataque corporal quando usar o talento Ataque Poderoso.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Shanna tem a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ela conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Shanna não pode ser flanqueada, exceto por um ladino de 10º nível ou superior.

Frenesi (Ext): Enquanto estiver em frenesi, Shanna recebe +10 de bônus de Força e um único ataque adicional com +21 de bônus quando realizar a ação de ataque total. Ela sofre -4 de penalidade na CA e 2 pontos de dano por contusão

a cada rodada. O frenesi permanece ativo durante 5 rodadas ou 7 rodadas se ela também estiver em Fúria. Caso sofra qualquer dano e ainda tenha utilizações diárias de frenesi, ela entrará nesse estado como uma ação livre no seu próximo turno, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + dano sofrido). Enquanto estiver em frenesi, ela deverá atacar seus adversários ou uma criatura aleatória se não houver oponentes disponíveis. Ela não estará incapacitada com 0 PV ou morrendo entre -1 e -9 PV. Mesmo que esteja com -10 PV ou menos, ela continuará lutando até que o frenesi termine.

Fúria (Ext): +4 For, +4 Con, +2 Vontade, -2 na CA durante 7 rodadas.

Inspirar Frenesi: Enquanto Shanna estiver em frenesi, todos os seus aliados num raio de 3 m recebem os benefícios e desvantagens do frenesi, a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17). Este frenesi permanece ativo durante 6 rodadas (ou 8 rodadas se Shanna também estiver em fúria), mesmo que os aliados abandonem a área inicial do efeito.

Sentir Armadilhas (Ext): +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: Espada larga +2, armadura de batalha de mitral +1, manoplas da força do ogro +2, amuleto de armadura natural +1, 4 azagaias obra-prima.

BATEDOR HALFLING

A cultura nômade da raça halfling muitas vezes resulta em encontros inesperados com o perigo. Para resguardá-los desse risco, várias comunidades halfling confiam em seus batedores — campeões de elite com a tarefa de alertar e proteger seus companheiros de qualquer ameaça. Naturalmente, estes batedores são treinados na arte de cavalgar e patrulhar.

Quase todos os batedores halflings eram guerreiros, rangers, druidas ou ladinos. Entretanto, qualquer personagem pode se beneficiar dos bônus na CA e das capacidades defensivas de cavalgar dessa classe de prestígio.

Os batedores halflings do Mestre geralmente são encontrados durante suas missões de campo ou relaxando durante suas horas de folga. A presença de um batedor halfling (trabalhando ou descansando) significa que uma comunidade da raça está por perto.

No entanto, alguns batedores sentem mais profundamente o chamado para a aventura. Estes cavaleiros deixam suas terras e seus lares para trás em busca de uma vida mais excitante nas estradas do mundo.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Raça: Halfling.

Talentos: Combate Montado, Arquearia Montada.

Perícia: Cavalgar 6 graduações; Observar 3 graduações; Ouvir 3 graduações.



Um batedor halfling

Perícias de Classe

As perícias de classe de um batedor halfling (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e 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 batedores halflings não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Bônus na CA: Este é um bônus de esquiva aplicado na Classe de Armadura do personagem quando estiver montado, independente da armadura usada. Ele perderá esse bônus em qualquer situação em que perderia seu bônus de Destreza na CA.

Montaria: No 1º nível, os batedores halflings recebem uma montaria apropriada aos recursos de sua comunidade. A maioria das comunidades halflings tentará fornecer pôneis de guerra ou cachorros de montaria para seus batedores, mas existem algumas aldeias que forneceram animais mais baratos e outras que alardearam criaturas mais exóticas. O personagem, obviamente, é capaz de adquirir sua própria montaria se desejar. Não é necessário que o personagem pague sua montaria, nem os equipamentos pertinentes (como sela, estribos e freio), embora o personagem possa adquirir equipamentos mágicos ou obras-primas.

Os níveis de classe do batedor halfling se acumulam com os níveis nas classes paladino, druida e ranger para determinar as habilidades especiais da montaria ou do companheiro animal.

Prontidão: Os batedores halflings recebem +2 de bônus em testes de Observar e Ouvir.

Bônus em Cavalgar: O batedor halfling recebe um bônus de competência em todos os seus testes da perícia Cavalgar equivalente ao seu nível de classe.

TABELA 2-4: O BATEDOR HALFLING

Nível	Bônus Base de Ataque	Bônus na CA	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+1	+0	+2	+0	Montaria, prontidão, bônus em Cavalgar
2º	+2	+1	+0	+3	+0	Cavalgar Defensivamente
3º	+3	+2	+1	+3	+1	Investida irrefreável
4º	+4	+2	+1	+4	+1	Permanecer na sela
5º	+5	+3	+1	+4	+1	Saltar da Sela
6º	+6	+3	+2	+5	+2	—
7º	+7	+4	+2	+5	+2	Evasão
8º	+8	+4	+2	+6	+2	Ataque total montado
9º	+9	+5	+3	+6	+3	—
10º	+10	+5	+3	+7	+3	Inversão montada

Cavalgar Defensivamente (Ext): Um batedor halfling de 2º nível ou superior aprendeu vários truques para cavalgar na defensiva, conquanto ele não execute nenhuma ação além disso (é impossível atacar enquanto ele cavalga defensivamente). O personagem recebe +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos e +4 de bônus de esquiva na CA. Além disso, sua montaria adquire +6 m de deslocamento, +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade e +4 de bônus de esquiva na CA.

Investida Irrefreável (Ext): A partir do 3º nível, o batedor halfling é capaz de percorrer terrenos difíceis, que normalmente reduziriam seu deslocamento, ou sobre aliados que estejam bloqueando sua trajetória durante uma Investida, caso obtenha sucesso em um teste de Cavalgar (CD 15).

Permanecer na Sela (Ext): A partir do 4º nível, o batedor halfling é capaz de permanecer na sela mesmo durante um deslocamento brusco ou um combate, sem sofrer penalidades nas suas ações, mas deve obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 20). Enquanto estiver montado, o batedor não sofre penalidades nas suas jogadas de ataque à distância devido ao movimento dobrado ou a uma corrida da sua montaria (consulte o talento Arquearia Montada, no *Livro do Jogador*).

Saltar da Sela (Ext): Um batedor de 5º nível ou superior pode desmontar como uma ação livre, se obtiver sucesso num teste de Cavalgar (CD 20), caindo no espaço adjacente da sua montaria. O animal deve estar percorrendo o dobro do próprio deslocamento normal ou menos. Caso haja um oponente na área ameaçada pelo halfling (depois que ele desmontar), ele poderá realizar um ataque de Investida contra esse oponente (+2 de ataque, -2 na CA). Esse uso da habilidade exige uma ação de rodada completa.

Evasão (Ext): Um batedor de 7º nível ou superior adquire a habilidade evasão. Sempre que 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. A evasão somente poderá ser utilizada quando o batedor estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um batedor halfling indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Enquanto estiver montado, o batedor concede esta habilidade para sua montaria. A criatura poderá utilizar seu bônus de resistência de Reflexos ou o valor do batedor, o que for maior.

Se o personagem possuir a habilidade evasão de outra classe, ele adquire evasão aprimorada, e sua montaria recebe os benefícios da evasão, conforme descrito acima. A evasão aprimorada é similar à evasão, mas o batedor não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

Ataque Total Montado (Ext): A partir do 8º nível, os ataques totais do batedor usam uma ação padrão quando sua montaria se deslocar entre 1,5 m e seu deslocamento terrestre normal. O batedor não pode combinar um ataque total montado com uma Investida.

Inversão Montada (Ext): No 10º nível, como uma ação livre, o batedor halfling pode realizar um teste de Cavalgar (CD 25) para forçar sua montaria a executar uma única inversão de até 90º enquanto estiver correndo ou investindo (a montaria ainda precisa percorrer 3 m em linha reta, depois da inversão, para realizar a Investida). Essa manobra somente pode ser utilizada uma vez por rodada. Caso fracasse no teste de Cavalgar, a montaria percorre 3 m em linha reta e perde o restante de suas ações neste turno.

Exemplo de Batedor Halfling

Altesia Caldeireira: Halfling ranger 5/batedor halfling 5; ND 10; Humanóide (Pequeno); DV 5d8+10 mais 5d8+10; 56 PV; Inic. +4; Desl.: 6 m, 12 m montado; CA 22 (25 montado), toque 15, surpresa 18; Atq Base +10; Agr +7; Corpo a corpo: lança +1 +13 (dano: 1d6+2; dec. x3) ou à distância: arco curto composto +1 +16 (dano: 1d6+2; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: lança +1 +13/+8 (dano: 1d6+2; dec. x3) ou à distância: arco curto composto +1 +16/+11 (dano: 1d6+2; dec. x3) ou arco curto composto +1 +14/+14/+9 (dano: 1d6+2; dec. x3); AE Saltar da sela; QE Companheiro animal, estilo de combate, cavalgar defensivamente, inimigo predileto (bestas mágicas +4, goblinóides +2), características raciais de halfling, permanecer na sela, investida irrefreável, empatia selvagem; Tend. LB; TR Fort +10, Ref +15, Von +6; For 12, Des 18, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +22, Escalar +3, Esconder-se +8, Furtividade +6, Observar +16, Ouvir +18, Procurar +7, Saltar -3, Sobrevivência +9; Arquearia Montada, Combate Montado, Investida Montada, Prontidão^B, Rastrear^B, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Tolerância.

Características de Halfling (Ext): +2 de bônus de moral nos testes contra medo; +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância com fundas e armas arremessadas.

Cavalgar Defensivamente (Ext): Quando estiver somente cavalcando e não realizar outras ações, Altesia recebe +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos e +4 de bônus de esquiva na CA. Além disso, a montaria adquire +6 m de deslocamento, +2 de bônus nos testes de resistência de Vontade e +4 de bônus de esquiva na CA.

Companheiro Animal (Ext): Altesia possui um javali como companheiro animal. Suas estatísticas são descritas no *Livro dos Monstros*, mas Altesia é capaz de comandá-lo como uma ação livre (veja companheiro animal no *Livro do Jogador*).

Empatia Selvagem (Ext): Altesia pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ela realiza uma jogada especial (1d20+5 para animais, 1d20+1 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Altesia escolheu arquearia. Ela adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender aos pré-requisitos.

Inimigo Predileto (Ext): Altesia recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra bestas mágicas. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra bestas mágicas. Altesia recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e jogadas de dano contra goblinóides.

Investida Irrefreável (Ext): Altesia é capaz de percorrer terrenos difíceis, que normalmente reduziram seu deslocamento, ou sobre aliados que estejam bloqueando sua trajetória durante uma Investida, caso obtenha sucesso em um teste de Cavalgar (CD 15).

Permanecer na Sela (Ext): Altesia é capaz de permanecer na sela mesmo durante um deslocamento brusco ou um combate, sem sofrer penalidades nas suas ações, mas deve obter sucesso em um teste de Cavalgar (CD 20). Enquanto estiver montada, não sofre penalidades nas suas jogadas de ataque à distância devido ao movimento dobrado ou a uma corrida da sua montaria.

Saltar da Sela (Ext): Se a montaria de Altesia percorrer até o dobro do seu deslocamento, a halfling poderá desmontar como uma ação livre, se obtiver sucesso num teste de Cavalgar (CD 20), e realizar um ataque de Investida contra esse oponente (+2 de ataque, -2 na CA).

Inventário: Arco curto composto +1 [+1 de bônus de Força], lança Pequena +1, peitoral de mitral Pequeno +1, manto de resistência +2, amuleto de armadura natural +1, espada larga Pequena (obra-prima), 20 flechas.

CAÇADOR DA FLORESTA SOMBRIA

Os elfos e orcs são inimigos ancestrais e seus conflitos são anteriores ao nascimento do primeiro ser humano no mundo. Alguns elfos são treinados como caçadores de elite da escória orc. Esses combatentes, chamados de caçadores da floresta sombria entre os elfos, perseguem seus inimigos de gerações com uma terrível determinação.

Os caçadores da floresta sombria quase sempre são elfos (e raramente meio-elfos) que foram rangers ou ladinos, embora os raros elfos bárbaros também possam seguir essa carreira. Os guerreiros e paladinos serão caçadores sofríveis se não adquirirem pelo menos um nível de ranger ou ladino. Os conjuradores raramente assumem essa obrigação, embora os druidas que estiverem dispostos a sacrificar sua habilidade de conjuração possam se adaptar à confraria.

A maioria dos caçadores da floresta sombria está relacionada com as unidades militares dos elfos, mas existem alguns batedores solitários e agentes de campo.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um caçador da floresta sombria, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Talentos: Esquiva, Rastrear.

Perícia: Esconder-se 5 graduações; Falar Idioma (Orc); Furtividade 5 graduações; Observar 5 graduações; Ouvir 5 graduações; Sobrevivência 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador da floresta sombria (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e 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 caçadores da floresta sombria não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Inimigo Ancestral (Ext): Devido ao seu minucioso estudo dos orcs e seu treinamento nas técnicas corretas para combatê-los, o caçador recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra essas criaturas. Da mesma forma, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra orcs. Os ataques à distância do caçador somente concedem o bônus quando o alvo estiver num raio de 9 metros. O personagem não é capaz de atingir com precisão letal a uma distância maior. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por essa habilidade. A cada três níveis (4º, 7º e 10º níveis), o caçador da floresta sombria recebe +2 em todos os bônus.

Esses modificadores se acumulam com os bônus de inimigos prediletos da classe ranger (se houver).

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 2º nível, o caçador da floresta sombria 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 caçador da floresta sombria tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada.

Ataque Furtivo (Ext): Se um caçador da floresta sombria puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Para obter todos os detalhes sobre a habilidade ataque furtivo, consulte a classe ladino no *Livro do Jogador*.

Visão no Escuro (Ext): Embora sejam furtivos e tenham uma visão aguçada, com frequência os caçadores da floresta sombria estão em desvantagem contra os orcs quando lutam na escuridão. Há gerações, os sábios élficos desenvolveram um ritual que fornece aos caçadores mais dedicados uma forma de sobrepujar essa desvantagem. Conforme o personagem adquire experiência, sua visão na penumbra se aprimora e acaba se tornando equivalente à visão no escuro dos seus inimigos. No 4º nível, um caçador da floresta sombria adquire visão no escuro com alcance de 9 m; no 7º nível, o alcance aumenta para 18 m. Se o caçador tiver esta habilidade proveniente de outra fonte (racial ou mágica), ela não se aprimora.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o caçador da floresta sombria não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a somente um 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 caçador.

Se o caçador da floresta sombria tiver essa habilidade de uma classe diferente, os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o caçador.

Amortecer Decisivo (Ext): Embora sejam mais treinados que seus adversários orcs, os caçadores da floresta sombria já presenciaram muitos dos seus tombarem diante de um golpe de sorte de um machado ou falcione. A partir do 8º nível, o caçador será capaz de converter o melhor golpe de seu adversário

em um arranhão. Uma vez por dia, o caçador poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20 + bônus de melhoria da arma, se houver) para converter um sucesso decisivo em um golpe regular. O caçador deve estar ciente do ataque, não pode estar surpreso e precisa declarar a utilização desta habilidade antes que a jogada de dano seja realizada.

Ataque Mortal (Ext): Se um caçador da floresta sombria de 10º nível estudar um orc durante 3 rodadas, atingi-lo com um ataque furtivo usando uma arma branca e causar dano, o ataque furtivo será capaz de matar o alvo de imediato. En-



Um caçador da floresta sombria

quanto estuda a vítima, ele pode executar outras ações, desde que consiga manter sua concentração no orc e este não perceba, detecte ou reconheça o caçador como um de seus oponentes. Caso a vítima fracasse em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do caçador + modificador de Sabedoria) contra o efeito letal, morrerá imediatamente. Se a vítima obtiver sucesso no teste de resistência, o golpe é considerado um ataque furtivo normal. Assim que o caçador completar as 3 rodadas de estudo, deverá executar o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas. Caso o ataque mortal fracasse (a vítima obtém um sucesso de Fortitude) ou o caçador não consiga desferi-lo durante as 3 rodadas subseqüentes ao estudo, serão necessárias outras 3 rodadas para utilizar novamente essa habilidade.

TABELA 2-5: O CAÇADOR DA FLORESTA SOMBRIA

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Inimigo ancestral +2
2º	+2	+3	+3	+0	Esquiva sobrenatural
3º	+3	+3	+3	+1	Ataque furtivo +1d6
4º	+4	+4	+4	+1	Inimigo ancestral +4, visão no escuro 9 m
5º	+5	+4	+4	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+6	+5	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
7º	+7	+5	+5	+2	Inimigo ancestral +6, visão no escuro 18 m
8º	+8	+6	+6	+2	Amortecer Decisivo
9º	+9	+6	+6	+3	Ataque furtivo +3d6
10º	+10	+7	+7	+3	Inimigo ancestral +8, ataque mortal

Exemplo de Caçador da Floresta Sombria

Nexal Folha de Ébano: Elfo ranger 5/caçador da floresta sombria 8; ND 13; Humanóide (Médio); DV 5d8 mais 8d8; 59 PV; Inic. +5; Desl.: 9 m; CA 23, toque 15, surpresa 23; Atq Base +13; Agr +15; Corpo a corpo: espada longa +16 (dano: 1d8+2; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo composto +3 [+2 de For] +23 (dano: 1d8+5; dec. 19-20/x3); Atq Ttl: corpo a corpo: espada longa +16/+11/+6 (dano: 1d8+2; dec. 19-20/x2) ou à distância: arco longo composto +3 [+2 de For] +23/+18/+13 (dano: 1d8+5; dec. 19-20/x3) ou arco longo composto +3 [+2 de For] +21/+21/+16/+11 (dano: 1d8+5; dec. 19-20/x3); AE Ataque furtivo +2d6; QE Companheiro animal, inimigo ancestral, visão no escuro 18 m, estilo de combate, inimigo predileto (orcs +4, dragões +2), características raciais de elfo, esquiva sobrenatural aprimorada, visão na penumbra, esquiva sobrenatural, empatia selvagem; Tend. CB; TR Fort +10, Ref +15, Von +4; For 14, Des 20, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se +26, Falar Idioma (Goblin), Falar Idioma (Orc), Furtividade +26, Observar +17, Ouvir +17, Sobrevivência +9; Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Rastrear^B, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Rápido, Tolerância.

Amortecer Decisivo (Ext): Uma vez por dia, Nexal pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20 + bônus de melhoria da arma) para converter um sucesso decisivo em um golpe regular.

Características de Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; pode realizar um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou camuflada.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Nexal é um lobo. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Nexal é capaz de comandá-lo com uma ação livre (consulte Companheiro Animal no *Livro do Jogador*).

Empatia Selvagem (Ext): Nexal pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+4 para animais, 1d20+1 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Esquiva Sobrenatural (Ext): Nexal tem 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 ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Nexal não pode ser flanqueado, exceto por um ladino de 12º nível ou superior.

Estilo de Combate (Ext): Nexal escolheu arquearia. Ele adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender aos pré-requisitos.

Inimigo Ancestral (Ext): Nexal recebe +10 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra orcs. Da mesma forma, ele recebe +10 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra orcs. Esses bônus consideram os modificadores dos níveis de ranger de Nexal.

Inimigo Predileto (Ext): Nexal recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra dragões. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra dragões. Os bônus contra orcs (+4) já foram inclusos na habilidade inimigo ancestral, descrita acima.

Visão na Penumbra (Ext): Nexal enxerga duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ele ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Magias Preparadas de Ranger (1; CD 11 + nível da magia): 1º — passo longo.

Inventário: Arco longo composto +3 [+2 de bônus de Força], peitoral de mitral +1, broquel +1, manto élfico, botas élficas, braçadeira do arqueiro (menor), espada longa obra-prima, 20 flechas.

CAÇADOR DOS MORTOS

O caçador dos mortos é um inimigo juramentado de todos os mortos-vivos. Ele gasta todas as suas noites rastreando incansavelmente essas criaturas até seus covis e eliminando suas existências amaldiçoadas da face da terra — definitivamente.

Essa classe de prestígio desenvolve várias características especiais para enfrentar seus inimigos. Suas capacidades de combate são equivalentes à especialização dos guerreiros, mas eles também aprendem magias e habilidades especiais para auxiliar em sua caçada, muitas delas relacionadas com a ener-

gia positiva. A maioria dos caçadores dos mortos é composta de paladinos ou clérigos. Os guerreiros, rangers, monges, druidas e bárbaros também se tornam excelentes caçadores, enquanto os ladinos e os bardos utilizam suas capacidades de subterfúgio para se transformar num tipo de adversário que os mortos-vivos sequer conseguem perceber. Os feiticeiros e os magos — especialmente se possuírem alguns níveis de paladino ou clérigo — terão diversas vantagens para enfrentar um morto-vivo, logo também são caçadores dos mortos em potencial.

Os caçadores dos mortos do Mestre são silenciosos e solitários, interessados em poucos assuntos além de sua cruzada. Em geral, eles sofreram algum evento traumático que inflamou seu ódio contra os mortos-vivos, mas dificilmente estarão dispostos a compartilhar essa história com os peregrinos que encontram durante suas viagens. Nos lugares onde há muita atividade espiritual e os mortos-vivos formam bandos, os caçadores se reúnem em ordens secretas, como a Casa dos Mortos, para unir suas forças e atacar seus inimigos em conjunto.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Conhecimento (religião): 5 graduações.

Especial: Capacidade de Expulsar Mortos-Vivos.

Cicatriz da não-vida: O personagem deve ter perdido um nível ou um ponto permanente de habilidade drenado por um morto-vivo. Essa é a *cicatriz da não-vida*, que todos os caçadores dos mortos carregam.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador dos mortos (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Profissão (Sab), Cavalgar (Des) e Procurar (Int). 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 caçadores dos mortos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias: A partir do 1º nível, um caçador dos mortos 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 caçador dos mortos 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 caçador recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível da classe de prestígio), adquire somente magias adicionais com base no valor de Sabedoria. Um personagem que não receba magias

adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las.

A relação das magias do caçador dos mortos é descrita a seguir; ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar. Um caçador prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a conversão espontânea para lançar magias de cura no lugar de uma magia preparada).

Detectar mortos-vivos (SM): O caçador dos mortos pode usar *detectar mortos-vivos* (como a magia homônima) livremente, como uma habilidade similar a magia.

Destruir Mortos-Vivos (Sob): Uma vez por dia, um caçador dos mortos de 2º nível ou superior pode tentar destruir mortos-vivos usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Sabedoria (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível de experiência. Por exemplo, um caçador dos mortos de 8º nível empunhando uma espada longa causaria 1d8+8 pontos de dano, além do dano devido a sua Força ou outros efeitos mágicos. Se o caçador dos mortos, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja um morto-vivo, esta habilidade não surte efeito, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia.

Observação: Um paladino/caçador dos mortos é capaz de destruir o mal e destruir mortos-vivos no mesmo dia, potencialmente contra o mesmo alvo — caso seja um morto-vivo maligno.

Ignorar o Toque da Morte (Ext): A partir do 3º nível, o caçador aplica seu modificador de Sabedoria (caso seja positivo) como um bônus adicional aos testes de resistência contra magias ou efeitos dos mortos-vivos. Portanto, os testes de Vontade consideram o dobro do modificador normal de Sabedoria contra essas criaturas.

Morte Definitiva (Sob): Qualquer morto-vivo eliminado por um caçador dos mortos, seja em combate corporal ou através de magias, nunca mais se erguerá como uma dessas criaturas. Ele estará destruído para sempre.

Expulsão Adicional: No 6º nível, o caçador dos mortos recebe Expulsão Adicional como um talento adicional. Esse talento lhe concede mais quatro utilizações de expulsar mortos-vivos por dia e se acumula com o limite diário de expulsão fornecido por qualquer outra classe.

Explosão de Energia Positiva (Sob): Um caçador dos mortos de 8º nível ou superior é capaz de gerar uma explosão de energia positiva, que causa 1d6 pontos de dano por nível na classe de prestígio a qualquer morto-vivo num raio de 6 metros do personagem. As criaturas devem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível do caçador + modificador de Carisma) para reduzir o dano à metade. A ativação usa uma ação padrão e duas tentativas de Expulsão.

Corpo Fechado (Sob): Ao atingir o 10º nível, o caçador dos mortos não perderá mais níveis devido aos efeitos de drenar energia (embora a morte e a ressurreição ainda reduzam o nível do personagem, assim como outros efeitos de absorção ou redução de níveis e experiência — como a criação de itens mágicos).

Lista de Magias do Caçador dos Mortos

Um caçador dos mortos escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — arma mágica, curar ferimentos leves, invisibilidade contra mortos-vivos, pedra encantada, remover medo.

2º nível — chama contínua, curar ferimentos moderados, força do touro, remover paralisia, restauração menor, visão no escuro.

3º nível — curar ferimentos graves, falar com os mortos, imobilizar mortos-vivos, luz cegante, luz do dia, proteção contra elementos.

4º nível — arma do rompimento, curar ferimentos críticos, movimentação livre, proteção contra a morte, restauração.

Exemplo de Caçador dos Mortos

Torga Ungart ("A Imorredoura"): Humana ranger 5/caçadora dos mortos 8; ND 13; Humanóide (Médio); DV 5d8+10 mais 8d8+16; 90 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 22, toque 10, surpresa 22; Atq Base +13; Agr +18; Corpo a corpo: maça pesada do toque espectral +2 +21 (dano: 1d8+7) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+5 de For] +14 (dano: 1d8+5; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: maça pesada do toque espectral +2 +21/+16/+11 (dano: 1d8+7) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+5 de For] +14/+9/+4 (dano: 1d8+5; dec. x3); AE Explosão de energia positiva, destruir o mal 2/dia, destruir mortos-vivos 2/dia, expulsar mortos-vivos 9/dia; QE Aura de coragem, aura de bondade, detectar o mal, detectar mortos-vivos, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos, montaria sagrada, ignorar o toque da morte, morte definitiva; Tend. LB; TR Fort +14, Ref +7, Von +9; For 20, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Cavalgar +11, Conhecimento (religião) +4, Saltar +0; Ataque Poderoso, Expulsão Adicional^B, Foco em Arma (maça pesada), Reflexos Rápidos, Vingança Divina*, Vontade de Ferro.

* Novo talento, descrito no Capítulo 3.

Aura de Bondade (Sob): Torga emana uma aura bondosa equivalente a um clérigo de 5º nível (consulte a magia *detectar o bem*).

Aura de Coragem (Sob): Torga é imune ao medo (mágico ou mundano). Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Cura Pelas Mãos (Sob): Torga é capaz de recuperar 10 pontos de vida a cada dia.

Destruir Mortos-Vivos

(Sob): Similar a destruir o mal, só que afeta somente mortos-vivos. Torga adiciona +2 de bônus na jogada de ataque e causa 8 pontos de dano adicional. É possível destruir o mal e destruir mortos-vivos contra uma única criatura (um morto-vivo maligno) em um único ataque.

Destruir o Mal (Sob):

Torga é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ela adiciona +2 de bônus na jogada de ataque e causa 5 pontos de dano adicional. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a habilidade não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Detectar Mortos-Vivos (SM):

Sem limite diário, como a magia homônima.

Detectar o Mal (SM):

Sem limite diário, como a magia homônima.

Explosão de Energia Positiva (Sob):

Torga é capaz de gerar uma explosão de energia positiva que causa 8d6 pontos de dano a qualquer morto-vivo num raio de 6 metros (Reflexos para reduzir a metade CD 18). Essa habilidade exige duas ativações de expulsar mortos-vivos e usa uma ação padrão.

Expulsar Mortos-Vivos

(Sob): Torga expulsa mortos-vivos como um clérigo de 2º nível.

Graça Divina (Sob): Torga recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência (inclusos nas estatísticas acima).

Ignorar o Toque da Morte (Ext): Torga recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos de mortos-vivos.

Montaria Sagrada (SM): A montaria especial de Torga é um cavalo de guerra pesado (consulte o *Livro do Jogador*); ele tem +2 DV, +4 de armadura natural, +1 de Força e evasão apri-



Um caçador dos mortos

TABELA 2-6: O CAÇADOR DOS MORTOS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	<i>Detectar mortos-vivos</i>	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	<i>Destruir mortos-vivos</i>	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	<i>Ignorar o toque da morte</i>	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	—	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1	<i>Morte definitiva</i>	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+2	<i>Expulsão adicional, destruir mortos-vivos</i>	1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+2	<i>Explosão de energia positiva</i>	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+3	<i>Corpo fechado, destruir mortos-vivos</i>	2	2	2	1

morada. Torga possui um vínculo empático com a montaria e pode compartilhar suas magias e testes de resistência com ela. Usando uma ação de rodada completa, Torga é capaz de invocar o cavalo, que permanecerá ao seu lado durante 10 horas.

Morte Definitiva (Sob): Um morto-vivo destruído por Torga, seja em combate corporal ou através de magias, nunca mais se erguerá como uma dessas criaturas. Ele estará destruído para sempre.

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

Magias Preparadas de Caçador dos Mortos (3/2/1/1; CD 12 + nível da magia): 1º — *arma mágica, curar ferimentos leves, invisibilidade contra mortos-vivos*; 2º — *curar ferimentos moderados, restauração menor*; 3º — *luz do dia*; 4º — *proteção contra a morte*.

Magias Preparadas de Ranger (1; CD 12 + nível da magia): 1º — *arma abençoada*.

Inventário: Maça pesada do toque espectral +2, armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, periápio da Sabedoria +2, manto de Carisma +2, manoplas da força do ogro +2, arco longo composto obra-prima [+5 de bônus de Força], 20 flechas.

CAÇADOR SOMBRIO

Os caçadores sombrios se especializam em perseguir e eliminar as criaturas das cavernas sinuosas e escuras do Subterrâneo, geralmente protegendo as comunidades abaixo da superfície ou as pessoas que sobrevivem em escavações (como mineiros e coletores). Eles utilizam furtividade, emboscadas e truques para isolar seus adversários e eliminá-los um a um. A estratégia mais comum é localizar um inimigo e esconder-se numa parede de terra ou rochas nos arredores. Então, o caçador sombrio aguarda que o inimigo passe ao seu lado e salta para golpeá-lo quando a vítima menos espera. Um caçador sombrio utiliza seu conhecimento sobre o terreno do subterrâneo para encontrar os melhores lugares para cavar alçapões, forçar desmoronamentos e deslizamentos, quase sempre permitindo que derrote seus oponentes sem desembainhar sua arma. Quando um caçador está em desvantagem numérica, ele recua para a escuridão, escondendo-se até que consiga atacar os adversários individualmente.

Como passam muito tempo na escuridão absoluta e selvagem das cavernas e câmaras subterrâneas, os caçadores sombrios enfrentam um ligeiro ostracismo da sociedade que protegem. A maioria costuma viver entre seus semelhantes, logo

a existência sem raízes dos caçadores é similar a uma aberração social. Mesmo assim, é muito honroso proteger o clã de quaisquer ataques e os caçadores são (pelo menos) respeitados. Isso realmente não importa para o indivíduo, que não está preocupado com as considerações alheias; seu propósito e sua gratificação advêm de suas habilidades, sempre que sobrepujam mais um oponente. Um caçador prefere atuar sozinho, mas reconhece que a cooperação tem suas vantagens.

Os rangers se tornam caçadores sombrios com mais frequência. Os druidas, ladinos e guerreiros também são comuns. As tribos ferozes de anões bárbaros possuem alguns caçadores sombrios, que rastreiam seus inimigos em silêncio e explodem em fúria quando encurralam sua presa. Os meio-orcs são excelentes caçadores, uma vez que sempre vivem às margens da sociedade. Os elfos, nutridos pelo ódio eterno contra os drow, algumas vezes seguem essa carreira.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (masmorras) 2 graduações; Ofícios (armadilheiro) 5 graduações; Furtividade 2 graduações; Sobrevivência 2 graduações.

Talentos: Lutar às Cegas, Rastrear.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador sombrio (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (masmorras) (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e 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 caçadores sombrios não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Ligação com Pedras Aprimorada (Ext): Um caçador sombrio adquire a habilidade ligação com pedras da raça dos anões (consulte a pág. 15 do *Livro do Jogador*). Se o personagem já possui essa habilidade, ele recebe +2 de bônus (total +4 de bônus) nos testes para perceber trabalhos incomuns em alvenaria, como portas deslizantes, novas construções, armadilhas de pedras, superfícies rochosas ou tetos instáveis e similares. Esse bônus também se aplica aos testes de Procurar realizados para encontrar armadilhas feitas de pedra.

Visão no Escuro Aumentada (Ext): Os caçadores sombrios gastam a maior parte de suas vidas nas cavernas mais escuras que encontram. Conforme suas habilidades se aprimoram, uma compreensão quase mística das câmaras mais profundas aguça sua acuidade visual inata. Se o caçador sombrio ainda não possui visão no escuro, ele adquire esta característica no 2º nível, com alcance de 9 m. Caso já tenha, ele adiciona 9 m ao alcance máximo. Quando atinge o 4º nível, sua visão no escuro se aprimora em mais 9 m.

Esse alcance adicional se acumula com outras habilidades naturais ou extraordinárias que aprimoram a visão no escuro, mas não afeta a habilidade concedida por magias.

Qualquer condição que neutralizaria a visão no escuro normal também afeta a visão no escuro aumentada.

Ataque Furtivo

(Ext): Se um caçador sombrio puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo caçador. O dano adicional será 1d6 pontos. Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

Os ataques à distância somente funcionam como ataques furtivos quando o alvo estiver num raio de 9 metros. O caçador sombrio não é capaz de atingir com precisão a uma distância maior.

Usando um bastão ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão, em vez de dano letal. Não é possível usar uma arma normal para causar dano por contusão em um ataque furtivo, nem mesmo sofrendo -4 de penalidade, pois é necessário utilizar a arma da melhor forma possível para desferir um ataque furtivo.

O ataque furtivo somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para

serem atingidas. Toda criatura imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O caçador sombrio precisa enxergar sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. Ele não é capaz de usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.

Se o caçador sombrio possuir essa habilidade de outras fontes (como seus níveis de ladino) o dano adicional se acumula.

Matiz Rochosa (Sob): Quando estiver num raio de 1,5 m de uma parede de pedra ou terra, o caçador sombrio é capaz de assumir a coloração do ambiente e aparentemente se mesclar



Um caçador sombrio

à superfície da rocha. Enquanto o caçador estiver adjacente (1,5 m) da parede, ele recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se e conseguirá se ocultar em campo aberto, mesmo que não haja nenhum local para se esconder.

Ataque Mortal (Ext): Se um caçador sombrio estudar sua vítima durante 3 rodadas, atingi-la com um ataque furtivo usando uma arma branca e causar dano, o ataque furtivo será capaz de paralisar ou matar o alvo (definido pelo caçador). Enquanto estuda a vítima, ele pode executar outras ações, desde que consiga manter sua concentração no alvo e este não perceba, detecte ou reconheça o caçador sombrio como um de seus oponentes. Caso a vítima fracasse em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do caçador sombrio + modificador de Inteligência) contra o efeito letal, morrerá imediatamente. Quando o efeito de paralisia é selecionado (e o alvo fracassa no teste de resistência), a mente e o corpo da vítima ficarão entorpecidos, deixando-a completamente indefesa e incapaz de agir durante 1d6 rodadas + uma

rodada por nível do caçador. Se a vítima obtiver sucesso no teste de resistência, o golpe é considerado um ataque furtivo normal. Assim que o caçador sombrio completar as 3 rodadas de estudo, deverá executar o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas. Caso o ataque mortal fracasse (a vítima obtém um sucesso de Fortitude) ou o caçador não consiga desferi-lo durante as 3 rodadas subsequentes ao estudo, serão necessárias outras 3 rodadas para utilizar novamente essa habilidade.

TABELA 2-7: O CAÇADOR SOMBRIO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Ligação com pedras aprimorada
2º	+2	+0	+3	+0	Visão no escuro aumentada
3º	+3	+1	+3	+1	Ataque furtivo +1d6
4º	+4	+1	+4	+1	Matiz rochosa
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque mortal

Exemplo de Caçador Sombrio

Baltha a Implacável: Anã ranger 5/caçadora sombria 5; ND 10; Humanóide (Médio); DV 5d8+15 mais 5d8+15; 75 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +10; Agr +12; Corpo a corpo: *espada longa* +1 +14 (dano: 1d8+3; dec. 17–20/x2) ou à distância: *besta de mão da ruína dos elfos* +1 +12 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada longa* +1 +14/+9 (dano: 1d8+3; dec. 17–20/x2); ou corpo a corpo: *espada longa* +1 +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. 17–20/x2) e *besta de mão da ruína dos elfos* +1 +11 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2); ou à distância *besta de mão da ruína dos elfos* +1 +12 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2); AE Ataque mortal, ataque furtivo +1d6; QE Companheiro animal, visão no escuro 27 m, características raciais de anão, inimigo predileto (elfos +4, aberrações +2), ligação com pedras aprimorada, matiz rochosa, empatia selvagem; Tend. N; TR Fort +8, Ref +9, Von +2; For 15, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Perícias e Talentos: Conhecimento (masmorras) +14, Esconder-se +14, Furtividade +14, Observar +13, Ofícios (armadilheiro) +14, Ouvir +13, Sobrevivência +13; Combater com Duas Armas, Foco em Arma (*espada longa*), Lutar às Cegas, Tolerância, Rastrear^B, Sucesso Decisivo Aprimorado (*espada longa*), Usar Arma Exótica (*besta de mão*).

Ataque Mortal (Ext): Se Baltha estudar sua vítima durante 3 rodadas e atingi-la com um ataque furtivo usando uma arma branca, ela será capaz de paralisar a vítima durante 1d6+5 rodadas ou matar o alvo (Fortitude CD 16 anula).

Características de Anão (Ext): +4 de bônus para resistir às manobras encontrão e imobilizar; +2 de bônus nos testes de resistência contra veneno, magias e efeitos similares; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +4 de bônus na CA contra gigantes; +2 de bônus nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a rocha e metal.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Baltha é um rato atroz. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Baltha é capaz de comandá-lo com uma ação livre (consulte Companheiro Animal no *Livro do Jogador*).

Empatia Selvagem (Ext): Baltha pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+3 para animais, 1d20–1 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Baltha escolheu combate com duas armas. Ela adquiriu o talento Combater com Duas Armas mesmo sem atender ao pré-requisito de Destreza.

Inimigo Predileto (Ext): Baltha recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra elfos. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra elfos. Baltha recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e jogadas de dano contra aberrações.

Ligação com Pedras Aprimorada (Ext): Baltha recebe +4 de bônus nos testes para perceber trabalhos incomuns em alvenaria, inclusive armadilhas de pedra.

Matiz Rochosa (Sob): Baltha recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se e poderá se ocultar em campo aberto quando estiver num raio de 1,5 m de uma parede de terra ou rocha.

Inventário: Peitoral de mitral +1, espada longa +1, besta de mão da ruína dos elfos +1, poção de curar ferimentos moderados.

CAVALEIRO

Como representante do mais avançado recurso marcial montado, esse personagem é o cavaleiro de armadura reluzente das fábulas. A investida de um cavaleiro faz parte das armas ofensivas mais devastadoras que qualquer cultura já presenciou no campo de batalha.

A maioria dos cavaleiros pertence às classes sociais mais elevadas ou à nobreza de uma sociedade. O cavaleiro coloca sua vida a serviço de uma autoridade superior, como um nobre ou monarca, uma divindade, uma ordem militar ou religiosa ou mesmo a uma causa em especial. Eles possuem uma honra hereditária obtida através de uma vida inteira de serviços prestados ao seu monarca, país ou outro mandatário. Espera-se que o cavaleiro participe de quaisquer guerras ou conflitos armados que envolvam seu senhor ou causa. Os cavaleiros cujos patronos são outros nobres muitas vezes servem seus mestres além dos campos de batalha, sempre dispostos a cumprir as tarefas designadas por seus senhores e que estejam dentro das suas capacidades.

Com frequência, o cavaleiro busca cumprir propósitos altruístas, como a erradicação do mal e do caos do mundo ao seu alcance ou a manutenção da justiça para todos os súditos de suas terras. No entanto, ele também pode se tornar um tirano fanfarrão, que utiliza seu status e seus privilégios apenas para alcançar seus objetivos pessoais.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +8

Tendência: Qualquer Leal

Perícias: Adestrar Animais 4 graduações; Conhecimento (Nobreza e Realeza) 4 graduações; Cavalgar 6 graduações

Talentos: Combate Montado, Foco em Arma (lança), Investida Implacável, Investida Montada.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car) e 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:

O cavaleiro sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Montaria Especial (SM): Os níveis de cavaleiro se acumulam com os níveis de paladino para determinar as características da montaria especial do personagem.

Bônus Montado (arma)

(Ext): O cavaleiro recebe o bônus de competência (indicado na tabela) para as jogadas de ataque enquanto estiver montado e empunhando a arma adequada. Para lanças, o bônus será +1 no 1º nível e aumentará em +1 a cada quatro níveis subsequentes; para espadas, o bônus será +1 no 2º nível e aumentará em +1 a cada quatro níveis subsequentes.

Bônus em Cavalgar

(Ext): O cavaleiro recebe o bônus de competência indicado em todos os seus testes da perícia Cavalgar. Esse bônus será +2 no 1º nível, +4 a partir do 4º nível, +6 no 7º nível e finalmente +8 a partir do 9º nível.

Cultura da

Corte (Ext): O cavaleiro adiciona seu nível na classe de prestígio como um bônus de competência em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza).

Investida Mortífera (Ext): Quando um cavaleiro de 2º nível ou superior estiver montado e realizar uma Investida, ele poderá declarar que usará esta habilidade antes de realizar a jogada de ataque (portanto, uma jogada fracassada desperdiça a ativação diária). Quando atingir o alvo, o cavaleiro causará o triplo do dano de qualquer arma branca utilizada no ataque (o dano das lanças é quadruplicado); essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes por dia indicada na tabela. Esta habilidade supera e substitui o talento Investida Implacável.

Um cavaleiro



Cavalgada Acelerada (Ext): A partir do 3º nível, o cavaleiro pode forçar de maneira incomum o deslocamento de sua montaria. Esta habilidade dobra a distância normal percorrida pela montaria durante uma Investida (ou seja, até quatro vezes o deslocamento padrão em linha reta); é possível utilizá-la uma vez por dia sem acarretar nenhuma penalidade para a montaria. Cada uso adicional no mesmo dia exige um teste de resistência de Vontade (CD 20) da montaria, realizado imediatamente após o término da cavalgada acelerada; caso fracasse, o animal sofrerá 2d6 pontos de dano.

Ataque Total Montado (Ext): A partir do 6º nível, os ataques totais do cavaleiro usam uma ação padrão quando sua montaria se deslocar entre 1,5 m e seu deslocamento terrestre normal. O cavaleiro não pode combinar um ataque total montado com uma Investida.

Investida Suprema (Ext): Quando um cavaleiro de 10º nível realizar uma investida mortífera (veja acima), ele causará o quádruplo do dano com uma arma branca e o quádruplo com uma lança.

Observação de Multiclas-
se: Um paladino que se tornar um cavaleiro poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

Exemplo de Cavaleiro

Willem o Bravo: Humano guerreiro 8/cavaleiro 2; ND 10; Humanóide (Médio); DV 10d10+10; 69 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m, 7,5 m montado; CA 24, toque 12, surpresa 22; Atq Base +10; Agr +14; Corpo a corpo: *lança* +1 +16 (dano: 1d8+6; dec. 19–20/x3) ou *espada* +1 +16 (dano: 1d8+6; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo: *lança* +1 +16/+11

(dano: 1d8+6; dec. 19–20/x3) ou *espada* +1 +16/+11 (dano: 1d8+6; dec. 19–20/x2); QE Investida mortífera 1/dia, bônus montado +1 (*lança* e *espada*), bônus de Cavalgar +2; Tend. CN; TR Fort +10, Ref +4, Von +6; For 19, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +4, Cavalgar +15, Conhecimento (nobreza e realeza) +6, Diplomacia +3, Intimidação +10; Ataque Poderoso, Combate Montado, Especialização em Arma (*espada longa*), Especialização em Arma (*lança*), Foco em Arma (*espada longa*), Foco em Arma (*lança*), Investida Implacável, Investida Montada, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (*lança*).

Bônus Montado (*espada*) (Ext): Willem recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque enquanto estiver montado e empunhando uma espada.

Bônus Montado (lança) (Ext): Willem recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque enquanto estiver montado e empunhando uma lança.

Investida Mortífera (Ext): Quando estiver montado e realizar uma Investida, Willem poderá declarar uma investida mortífera que causará o triplo do dano da espada longa (ou o quádruplo do dano da lança).

Inventário: Espada longa +1, lança +1, armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, armadura completa de montaria +1, manoplas da força do ogro +2, cavalo de guerra pesado.

CAVALEIRO DO CÁLICE

Os cavaleiros do cálice pertencem a uma ordem de cavalaria de elite, dedicada à erradicação de demônios e outros extraplanares malignos. Motivados por um ódio piedoso contra esses monstros, que são a personificação dos princípios do mal e rotineiramente invadem o Plano Material, os cavaleiros do cálice estudam táticas e desenvolvem habilidades especiais capazes de auxiliá-los em sua cruzada.

Em geral, os personagens multiclasse que atendem aos pré-requisitos de admissão na Ordem do Cálice serão paladinos/rangers ou clérigos/rangers. Inversamente, os personagens que sejam rangers/ clérigos ou rangers/paladinos conseguirão qualificar-se mais facilmente, mesmo que tenham níveis em outras classes — como ladino, guerreiro ou mesmo mago e feiticeiro. Esses últimos raramente são atraídos pela cruzada da ordem; além disso, não atenderão aos requisitos até alcançarem níveis de experiência elevados. Finalmente, poucos monges ou bardos têm a dedicação necessária para exterminar demônios.

Com frequência, os cavaleiros do cálice são cruzados solitários que mantêm relacionamentos esporádicos com sua ordem. Os cavaleiros do Mestre podem reunir bandos de aventureiros para elevarem sua capacidade de combate ou aliar-se temporariamente a um grupo envolvido numa campanha contra um demônio poderoso.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro do cálice, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +8.

Tendência: Leal e Bom.

Perícias: Conhecimento (religião) 10 graduações; Conhecimento (planos) 5 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas, inclusive *proteção contra o mal*.

Especial: Inimigo predileto — demônios ou extraplanares malignos; derrotar um demônio ou enviá-lo de volta ao seu plano.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do cálice (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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 cavaleiros do cálice não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magias: A partir do 1º nível, um cavaleiro do cálice 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 cavaleiro do cálice 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 cavaleiro recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de experiência), adquire somente magias adicionais com base no valor de Sabedoria. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do cavaleiro do cálice é descrita a seguir; ele tem acesso a qualquer magia da lista, desde que seja capaz de lançá-la, e pode escolher livremente qual preparar. Um cavaleiro prepara e conjura magias como um clérigo (mas não pode usar a conversão espontânea para lançar magias de *cura* no lugar de uma magia preparada).

TABELA 2-8: O CAVALEIRO

Nível ¹	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Montaria especial, bônus montado +1 (lança), bônus em Cavalgar +2, cultura da corte
2º	+2	+3	+0	+3	Investida mortífera 1/dia, bônus montado +1 (espada)
3º	+3	+3	+1	+3	Cavalgada acelerada
4º	+4	+4	+1	+4	Investida mortífera 2/dia, bônus em Cavalgar +4
5º	+5	+4	+1	+4	Bônus montado +2 (lança)
6º	+6	+5	+2	+5	Investida mortífera 3/dia, ataque total montado, bônus montado +2 (espada)
7º	+7	+5	+2	+5	Bônus em Cavalgar +6
8º	+8	+6	+2	+6	Investida Mortífera 4/dia
9º	+9	+6	+3	+6	Bônus montado +3 (lança), bônus em Cavalgar +8
10º	+10	+7	+3	+7	Investida suprema 5/dia, bônus montado +3 (espada)

¹ Especial: Os níveis de cavaleiro se acumulam com os níveis de paladino para determinar as características da montaria especial do personagem.

Eliminar Demônios: Um cavaleiro do cálice adquire vários benefícios especiais para combater extra-planares malignos. No 1º nível, ele recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra qualquer extra-planar maligno. Seus ataques causarão +1d6 pontos de dano adicional, em função da especialização do cavaleiro contra esses monstros. Os benefícios aumentam à medida que o personagem adquire níveis nessa classe, conforme demonstrado na Tabela 2-10.

Contra esse tipo de criatura, o bônus de competência também se aplica nos testes das perícias Intimidação, Ouvir, Sentir Motivação e Observar, nos testes de resistência de Vontade para anular os poderes de extra-planares malignos e, finalmente, nos testes resistidos contra esses monstros.

Esses bônus se acumulam com os bônus de inimigo predileto do personagem.

Censurar Demônios (Sob): Os cavaleiros do cálice podem censurar demônios, de forma semelhante à capacidade de expulsar mortos-vivos dos clérigos. Em vez de canalizar energia positiva, o personagem conduz as energias dos planos celestiais Leais e Bons.

Quando o cavaleiro ativar essa habilidade, qualquer demônio num raio de 9 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do cavaleiro do Cálice + modificador de Carisma) ou será censurado.

Um demônio censurado que tenha uma quantidade de Dados de Vida igual ou superior ao dobro dos níveis do cavaleiro ficará atordoado com a energia sagrada do cálice durante 1 rodada.

Um demônio censurado que tenha uma quantidade de Dados de Vida menor que o dobro dos níveis de classe do cavaleiro ficará atordoado e deve obter sucesso em um segundo teste de resistência de Vontade (mesma CD) ou será banido para seu plano de origem, com efeitos idênticos à magia expulsão. Somente uma criatura será banida a cada ativação da habilidade censurar demônios. Se houver vários demônios obrigados a realizar o segundo teste de resistência, realize o teste

para a criatura com menos Dados de Vida e assim por diante, até que uma seja banida ou todas obtenham sucesso.

O cavaleiro do cálice pode censurar demônios uma vez por dia a cada dois níveis na classe de prestígio.

Coragem Celestial (Sob): Um cavaleiro do cálice de 2º nível ou superior é imune a efeitos de *medo* gerados ou conjurados por extra-planares malignos. A partir do 5º nível, o cavaleiro se torna imune a magias e efeitos de encantamento gerados ou conjurados por demônios, inclusive *feitiços* e *sugestões*. A partir do 8º nível, essas imunidades se estendem para qualquer aliado num raio de 6 m do personagem.

Conjuração Consagrada: Quando o cavaleiro do cálice atinge o 4º nível, os extra-planares malignos terão mais dificuldade para resistir às magias que ele conjurar. Quando um efeito lançado pelo cavaleiro visar um extra-planar maligno, adicione +2 ao teste de conjurador do personagem para superar a Resistência à Magia da criatura e +2 na CD dos testes de resistência exigidos pela magia.

Aura Sagrada (Sob): No 10º nível, uma vez por dia, o cavaleiro do cálice adquire a habilidade de criar uma *aura sagrada* ao seu redor, que afeta somente o personagem. Esse efeito é idêntico à magia conjurada por um clérigo de 10º nível, mas protege o cavaleiro contra ataques, magias e influências mentais geradas unicamente por extra-planares malignos; além disso, apenas os demônios que atingirem o cavaleiro poderão ficar cegos.

Observação de Multiclasse: Um paladino que se tornar um cavaleiro do cálice poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

Lista de Magias do Cavaleiro do Cálice

Um cavaleiro do cálice escolhe suas magias da seguinte lista:

- 1º nível** — abençoar água, arma abençoada, arma mágica, auxílio divino, desespero, detectar o caos, detectar o mal, invocar criaturas I, proteção contra o mal, remover medo, resistência a elementos.
- 2º nível** — ajuda, arma espiritual, consagrar, dissimular tendência, explosão sônica, força do touro, invocar criaturas II, suportar elementos, tendência em arma, vigor.
- 3º nível** — círculo mágico contra o mal, dissipar magia, grito, invocar criaturas III, luz cegante, oração, proteção contra elementos, purgar invisibilidade, roupa encantada.
- 4º nível** — aliado extra-planar menor, âncora dimensional, arma mágica maior, aspecto da divindade menor, destruição sagrada, discernir mentiras, dissipar o mal, expulsão.



Um cavaleiro do Cálice

Exemplo de Cavaleiro do Cálice

Estrella Montenegro: Elfo ranger 5/clérigo 4/cavaleiro do cálice 6; ND 15; Humanóide (Médio); DV 5d8 mais 4d8 mais 6d10; 77 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m, vôo 12 m; CA 21, toque 10, surpresa 21; Atq Base +14; Agr +19; Corpo a corpo: *espada larga da ruína dos extra-planares malignos* +1 +21 (dano: 2d6+8; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +1 [+5 de For] +17 (dano: 1d8+6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada larga da ruína dos extra-planares malignos* +1 +21/+16/+11 (dano: 2d6+8; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +1 [+5 de For] +17/+12/+7 (dano: 1d8+6; dec. x3) ou *arco longo composto* +1 [+5 de For] +15/+15/+10/+5 (dano: 1d8+6; dec. x3); AE Censurar demônios 3/dia, eliminar demônios +3/+3d6, expulsar mortos-vivos 9/dia; QE Companheiro animal, conjuração consagrada, coragem celestial (medo, encantamento), características raciais de elfo, inimigo predileto (extra-planares malignos +4, mortos-vivos +2), empatia selvagem; Tend. LB; TR Fort +16, Ref +11, Von +11; For 20, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Concentração +7, Conhecimento (planos) +5, Conhecimento (religião) +10, Intimidação +8, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +9; Ataque Poderoso, Expulsão Adicional, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada larga), Rastrear^B, Tiro Rápido, Tolerância, Vigor Divino*, Vingança Divina*.

* Novos talentos, descritos no Capítulo 3.

Características de Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; pode realizar um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou camuflada.

Censurar Demônios (Sob): Qualquer demônio num raio de 9 m de Estrella deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 18) ou ficará atordoado durante 1 rodada caso tenha 12 DV ou mais. Um demônio com 11 DV ou menos deve obter sucesso em um segundo teste de resistência de Vontade (CD 18) ou será banido para seu plano de origem (idêntico à magia *expulsão*). Somente uma criatura será banida a cada ativação da censura; realize o segundo teste de resistência para a criatura com menos Dados de Vida e assim por diante, até que uma seja banida ou todas obtenham sucesso.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Estrella é uma águia. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Estrella é capaz de comandá-la com uma ação livre e partilhar suas magias se o companheiro estiver num raio de 1,5 m (consulte *Companheiro Animal* no *Livro do Jogador*).

Conjuração Consagrada: Quando Estrella conjurar uma magia que vise um extra-planar maligno, ela recebe +2 de bônus no seu teste de conjurador para superar a Resistência à Magia da criatura e +2 na CD dos testes de resistência exigidos pela magia.

Coragem Celestial (Sob): Estrella é imune a efeitos de medo e encantamentos gerados ou conjurados por extra-planares malignos.

Eliminar Demônios: Estrella recebe +3 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra extra-planares malignos. Seus ataques causarão +3d6 pontos de dano adicional contra esses monstros. Ela aplica o bônus de competência nos testes das perícias Intimidação, Ouvir, Sentir Motivação e Observar, nos testes de resistência de Vontade para anular os poderes de extra-planares malignos e nos testes resistidos contra esses monstros.

Empatia Selvagem (Ext): Estrella pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+7 para animais, 1d20+3 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Estrella escolheu arquearia. Ela adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender aos pré-requisitos.

Inimigo Predileto (Ext): Estrella recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra extra-planares malignos. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra extra-planares malignos. Estrella recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e jogadas de dano contra mortos-vivos.

Magias Preparadas de Clérigo (5/5/3; CD 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *detectar venenos*, *luz*, *ler magias*; 1º — *auxílio divino*, *escudo entrópico*, *escudo da fé*, *proteção contra o mal**, *remover medo*; 2º — *força do touro**, *restauração menor*, *vigor do urso*.

* Magias de domínio. Domínios: Bem (+1 nível de conjurador efetivo para magias com o descrito [Bem]), Força (1/dia: +4 de bônus de Força durante 1 rodada).

TABELA 2–9: O CAVALEIRO DO CÁLICE

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia			
						1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+0	Eliminar demônios +1/+1d6, censurar demônios	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+0	Coragem celestial (medo), censurar demônios	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+1	Eliminar demônios +2/+2d6	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+1	Conjuração consagrada	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+1	Coragem celestial (encantamento)	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+2	Eliminar demônios +3/+3d6	1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+2	Coragem celestial (aura)	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+3	Eliminar demônios +4/+4d6	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+3	Aura sagrada 1/dia	2	2	2	1

Magias Preparadas de Cavaleiro do Cálice (2/1/1; CD 11 + nível da magia): 1º — arma abençoada, detectar o mal; 2º — tendência em arma; 3º — círculo mágico contra o mal.

Magias Preparadas de Ranger (1; CD 11 + nível da magia): 1º — retardar envenenamento.

Inventário: Espada larga da ruína dos extra-planares malignos +1, arco longo composto +1 [+5 de bônus de Força], armadura de batalha +3, manoplas da força do ogro +2, botas aladas, manto da resistência +3, 20 flechas.

CAVALEIRO DO DRAGÃO PÚRPURA

A famosa tropa dos Dragões Púrpuras é reconhecida nos reinos como exemplo de soldados disciplinados, habilidosos e leais. Sua reputação foi obtida, em parte, devido às ações de seus líderes, os Cavaleiros do Dragão Púrpura.

Os cavaleiros do dragão púrpura desenvolvem incríveis habilidades relacionadas a coordenação e liderança de soldados. A maioria deles é composta de guerreiros, rangers ou paladinos, mas existem alguns bardos, clérigos e ladinos nessa classe de prestígio. Os magos e feiticeiros costumam se juntar aos Arcanos de Guerra, uma brigada de elite de conjuradores de combate da organização, enquanto os bárbaros são indisciplinados demais e os druidas e monges muito "incivilizados" para se adaptarem aos padrões elevados dessa carreira.

Quase sempre, os cavaleiros do Mestre serão responsáveis pela liderança das tropas da organização dos Dragões Púrpuras em batalha e no cotidiano. Os cavaleiros dos jogadores serão oficiais da reserva, agentes especiais do exército ou detentores de títulos honorários. O nível de personagem na classe de prestígio é irrelevante para determinar seu posto na hierarquia militar, apesar dos cavaleiros de níveis mais elevados ocuparem os cargos principais. Não é necessário pertencer a essa classe de prestígio para servir como soldado nos Dragões Púrpuras, tampouco como oficial militar ou comandante de campo. Da mesma forma, um cavaleiro do Dragão Púrpura pode servir durante a vida inteira em "missões de campo", isolado do exército principal.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro do dragão púrpura, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

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

Talentos: Combate Montado, Negociador.

Perícias: Diplomacia ou Intimidação 1 graduação; Ouvir 2 graduações; Cavalgar 2 graduações; Observar 2 graduações.

Especial: Integrar a organização dos Dragões Púrpuras.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do dragão púrpura (e a habilidade chave para cada perícia) são Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For) e 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: O cavaleiro do Dragão Púrpura adquire o talento Usar Escudo de Corpo.

Escudo Heróico: Um cavaleiro pode usar a ação "prestar ajuda" para conceder +4 de bônus de circunstância na CA de um aliado em vez do bônus padrão de +2.

Brado de Guerra (Sob): Três vezes por dia, como uma ação livre, o cavaleiro é capaz de emitir um poderoso grito que concede +1 de bônus de moral na próxima jogada de ataque e aumenta o deslocamento básico em 1,5 m de qualquer aliado num raio de 18 m, até a próxima ação do cavaleiro. Tradicionalmente, o brado de guerra é utilizado quando uma tropa em formação está prestes a investir contra o inimigo. Essa é uma habilidade de ação mental.

Inspirar Coragem (Sob): Essa habilidade é idêntica à habilidade dos bardos. O cavaleiro faz um discurso inspirador, fortalecendo o espírito dos aliados contra o medo e aprimorando suas habilidades de combate. Para ser afetado, o aliado precisa ouvir o discurso do cavaleiro; o efeito permanece ativo enquanto o cavaleiro discursar e nas 5 rodadas posteriores (ou 5 rodadas depois que o aliado não conseguir mais ouvi-lo). Enquanto discursa, o personagem é capaz de lutar, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos de complemento de magia (como pergaminhos) ou itens com palavras de comando (como varinhas). Os aliados afetados recebem +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano. A partir do 2º nível, o cavaleiro pode usar esta habilidade duas vezes por dia; a partir do 4º nível, ele adquire uma utilização adicional.

Medo (Sob): Uma vez por dia, o cavaleiro é capaz de evocar um efeito de medo (CD 10 + nível de classe do cavaleiro + modificador de Carisma), similar à magia *medo* conjurada por um mago do seu nível de classe. Seus aliados são imunes a esse efeito.

Juramento da Ira (Sob): Uma vez por dia, como uma ação livre, um cavaleiro de 3º nível ou superior pode selecionar um único adversário num raio de 18 m e jurar derrotá-lo. Até o final do encontro, o cavaleiro recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque corporal, dano com armas, testes de resistência e perícia realizados contra o alvo desafiado.

O efeito termina imediatamente se o cavaleiro usar uma ação de rodada completa para fugir do oponente.

Defesa Final (Sob): Uma vez por dia, um cavaleiro de 5º nível é capaz de inspirar suas tropas para realizarem um esforço heróico, elevando temporariamente suas forças vitais. Todos os aliados num raio de 3 m recebem 2d10 pontos de vida temporários. Essa habilidade afeta uma quantidade de criaturas equivalente ao nível do personagem + seu modificador de Carisma e permanece ativa pela mesma quantidade de rodadas.

Observação de Multiclasse: Um paladino que se tornar um cavaleiro do Dragão Púrpura poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

Exemplo de Cavaleiro do Dragão Púrpura

Ardalis Chama-Alva: Meio-elfo paladino 5/cavaleiro do dragão púrpura 5; ND 10; Humanóide (Médio); DV 5d10+5 mais 5d10+5; 69 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m, 15 m montado; CA 24, toque 12, surpresa 23; Atq Base +10; Agr +12; Corpo a corpo: espada longa +1 +14 (dano: 1d8+3; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+2 de For] +12 (dano: 1d8+2; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: espada longa +1 +14/+9 (dano: 1d8+2; dec. 19–20/x2) ou à distância arco longo composto obra-prima [+2 de For] +12/+7 (dano: 1d8+2; dec. x3); AE Medo 1/dia, destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos 5/dia; QE Aura de coragem, aura de bondade, detectar o mal, graça divina, saúde divina, defesa final 1/dia, características de meio-elfo, escudo heróico, cura pelas mãos, visão na penumbra, juramento da ira 1/dia, brado de guerra 3/dia, montaria sagrada; Tend. LB; TR Fort +11, Ref +5, Von +5; For 15, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 15.

Perícias e Talentos: Cavalgar +14, Diplomacia +11, Observar +4, Obter Informação +4, Ouvir +4, Procurar +1, Sentir Motivação +3; Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Investida Montada, Negociador.



Um cavaleiro do Dragão Púrpura

TABELA 2–10: O
CAVALEIRO DO DRAGÃO
PÚRPURA

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Brado de guerra, escudo heróico
2º	+2	+3	+0	+0	Inspirar coragem (1/dia)
3º	+3	+3	+1	+1	Medo
4º	+4	+4	+1	+1	Juramento da ira, inspirar coragem (2/dia)
5º	+5	+4	+1	+1	Defesa final

Aura de Bondade (Sob): Ardalis emana uma aura bondosa equivalente a um clérigo de 5º nível (consulte a magia *detectar o bem*).

Aura de Coragem (Sob): Ardalis é imune ao medo (mágico ou mundano). Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Brado de Guerra (Sob): Três vezes por dia, como uma ação livre, Ardalis é capaz de emitir um poderoso grito que concede +1 de bônus de moral na próxima jogada de ataque e aumenta o deslocamento básico em 1,5 m de qualquer aliado num raio de 18 m, até a sua próxima ação.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Cura Pelas Mãos (Sob): Ardalis é capaz de recuperar 10 pontos de vida a cada dia.

Defesa Final (Sob): Uma vez por dia, usando uma ação padrão, Ardalis é capaz de inspirar sete aliados num raio de 3 m, que recebem 2d10 pontos de vida temporários cada, durante 7 rodadas.

Destruir o Mal (Sob): Ardalis é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ela adiciona +2 de bônus na jogada de ataque e causa 5 pontos de dano adicional. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a habilidade não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

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

Escudo Heróico: Ardalis pode usar a ação "prestar ajuda" para conceder +4 de bônus de circunstância na CA de um aliado.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Ardalis expulsa mortos-vivos como um clérigo de 2º nível.

Graça Divina (Sob): Ardalis recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência (inclusos nas estatísticas acima).

Juramento da Ira (Sob): Uma vez por dia, como uma ação livre, Ardalis pode selecionar um único adversário num raio de 18 m e jurar derrotá-lo. Até o final do encontro, ela recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque corporal, dano com armas, testes de resistência e perícia realizados contra o alvo desafiado. O efeito termina imediatamente se Ardalis usar uma ação de rodada completa para fugir do oponente.

Medo (Sob): Ardalis é capaz de evocar um efeito de medo (idêntico à magia de um conjurador de 5º nível, CD 15) uma vez por dia. Seus aliados são imunes a esse efeito.

Montaria Sagrada (SM): A montaria especial de Ardalis é um cavalo de guerra pesado (consulte o *Livro do Jogador*); ele tem +2 DV, +4 de armadura natural, +1 de Força e evasão apri-

Ilustração de M. Smylie

morada. Ardalis possui um vínculo empático com a montaria e pode compartilhar suas magias e testes de resistência com ela. Usando uma ação de rodada completa, Ardalis é capaz de invocar o cavalo, que permanecerá ao seu lado durante 10 horas.

Saúde Divina (Sob): Ardalis é imune a todas as doenças, incluindo as doenças mágicas como a podridão da múmia e licantria.

Visão na Penumbra (Ext): Ardalis enxerga duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ela ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Magias Preparadas de Paladino (1; CD 12 + nível da magia): 1º — arma abençoada.

Inventário: Espada longa +1, armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, arco longo composto obra-prima [+2 de bônus de Força], 20 flechas manto de Carisma +2, periapto da Sabedoria +2, anel de proteção +1.

CAVALEIRO PROTETOR

Os cavaleiros protetores são os escolhidos e os valorosos — guerreiros dedicados a restaurar os ideais da cavalaria montada antes que eles sejam erradicados para sempre. Em virtude do descaso com a conduta ética, os protetores encontram apenas decadência moral em qualquer lugar onde procuram no mundo ao seu redor. Assim como os paladinos, os cavaleiros protetores respeitam um código de conduta rígido, que expressa valores como honra, honestidade, nobreza e coragem. Diferente dos paladinos, que assumem um compromisso com uma divindade ou ordem sagrada, o juramento primário dos cavaleiros protetores diz respeito ao seu código e aos ideais que ele representa. O protetor tem que demonstrar esses ideais em todos os aspectos de sua conduta, e eles devem guiar todas as suas ações e feitos, não importa quão difícil seja.

Muitos cavaleiros protetores tiveram histórias de honra e lealdade e pertenciam a outras ordens de cavalaria ou serviam um senhor feudal poderoso. Os paladinos e ex-paladinos compõem a maior parcela dos protetores, mas os clérigos de divindades Leais (como St. Cuthbert e Heironeous) e os guerreiros que aspiram um ideal mais elevado geralmente apreciam os ditames do código de conduta da ordem. Os integrantes das demais classes, em especial os conjuradores, não se interessam ou não possuem a dedicação necessária para seguir esta carreira.

Os cavaleiros protetores do Mestre vagam solitários pelos reinos, em busca de pessoas dignas para proteger ou senhores idealistas para servir. O pequeno vínculo e a organização que existem entre os cavaleiros protetores é duradoura e firme — não importa se o cavaleiro era um barão, um samurai ou um vassalo menor, todos cultivam um espírito de fraternidade com seus compatriotas e uma esperança de que dias melhores virão.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Leal e Neutro ou Leal e Bom.

Talentos: Ataque Poderoso, Combate Montado, Trespasar, Trespasar Maior, Usar Armadura Pesada.

Perícias: Diplomacia 6 graduações; Conhecimento (Nobreza e realeza): 4 graduações; Cavalgar: 6 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro protetor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car) e Observar (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: O cavaleiro protetor adquire o talento Usar Escudo de Corpo.

Tática Defensiva (Ext): No início de qualquer turno em que um cavaleiro protetor estiver num raio de 1,5 m de um aliado com menos DV ou total de níveis, ele poderá transferir até 2 pontos da sua Classe de Armadura para o aliado (reduzindo sua própria CA pelo mesmo valor). A quantidade máxima de pontos transferidos aumenta em 1 ponto a cada três níveis.

Porto Seguro (Sob): Um cavaleiro protetor é a personificação física e espiritual de ideais supremos. Todos os seus aliados recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo enquanto estiverem a 3 m ou menos do cavaleiro. Esta habilidade será anulada se o cavaleiro ficar inconsciente, imobilizado ou indefeso de qualquer outra forma.

Esforço Extra (Ext): A natureza desafiadora dos objetivos de um cavaleiro protetor com frequência exige um esforço incomum. Ao atingir o 2º nível, o cavaleiro recebe o bônus indicado na tabela para qualquer teste de perícia, uma vez por dia. O jogador precisa declarar que está usando essa habilidade antes de realizar o teste. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis.

TABELA 2-11: O CAVALEIRO PROTETOR

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Tática defensiva +2, porto seguro
2º	+2	+0	+0	+3	Esforço extra +2, vontade de ferro
3º	+3	+1	+1	+3	Trespasar supremo
4º	+4	+1	+1	+4	Tática defensiva +3
5º	+5	+1	+1	+4	Esforço extra +3
6º	+6	+2	+2	+5	Impiedoso 1
7º	+7	+2	+2	+5	Tática defensiva +4
8º	+8	+2	+2	+6	Esforço extra +4
9º	+9	+3	+3	+6	Impiedoso 2
10º	+10	+3	+3	+7	Tática defensiva +5, retribuição

Vontade de Ferro (Ext): No 2º nível, o cavaleiro protetor adquire o talento Vontade de Ferro.

Trespasar Supremo (Ext): Ao atingir o 3º nível, o cavaleiro protetor pode realizar um passo de ajuste de 1,5 m entre os ataques concedidos pelo talento Trespasar ou Trespasar Maior. Ele ainda está limitado a somente um passo de ajuste a cada rodada, ou seja, não poderá utilizar esta habilidade durante uma rodada em que já tenha percorrido 1,5 m ou mais.



Impiedoso (Ext): A partir do 6º nível, o cavaleiro protetor adquire a habilidade de executar a quantidade indicada na tabela de ataques de oportunidade adicionais (similar ao talento Reflexos de Combate e o modificador de Destreza adequado). A partir do 9º nível, o cavaleiro adquire um ataque de oportunidade adicional por rodada. Esses ataques utilizam o bônus de ataque mais alto do personagem. Essa habilidade se acumula com o talento Reflexos de Combate.

Retribuição (Sob): Se qualquer aliado de um cavaleiro protetor de 10º tombar inconsciente ou indefeso, o personagem poderá desferir um ataque de retribuição contra o adversário responsável. Quando utilizar esta habilidade, o cavaleiro adiciona seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque e causa 10 pontos de dano adicional se atingir o alvo.

O cavaleiro protetor é capaz de realizar uma quantidade de ataques de retribuição por dia equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo 1), mas somente uma vez a cada rodada. É possível utilizar esta habilidade diversas vezes contra o mesmo alvo em rodadas diferentes.

Observação de Multiclasse: Um paladino ou samurai que se tornar um cavaleiro protetor poderá continuar a adquirir níveis na sua classe original.

Ex-Cavaleiros Protetores

Um cavaleiro protetor que violar, voluntária ou inadvertidamente, o código de conduta sem nenhuma razão adequada perderá todas as habilidades sobrenaturais da classe de prestígio e não poderá adquirir níveis como um cavaleiro protetor.

Exemplo de Cavaleiro Protetor

Mathurin: Anão paladino 6/cavaleiro protetor 10; ND 16; Humanóide (Médio); DV 6d10+12 mais 10d10+20; 124 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 26, toque 11, surpresa 25; Atq Base +16; Agr +21; Corpo a corpo: *machado de guerra anão* +2 +24 (dano: 1d10+7; dec. x3) ou à distância: *arco longo composto* +1 [+5 de For] +18 (dano: 1d8+6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *machado de guerra anão* +2 +24/+19/+14/+9 (dano: 1d10+7; dec. x3) ou à distância: *arco longo composto* +1 [+5 de For] +18/+13/+8/+3 (dano: 1d8+6; dec. x3); AE Retribuição 3/dia, destruir o mal 2/dia, trespassar supremo, expulsar mortos-vivos 6/dia; QE Aura de coragem, aura de bondade, esforço extra +4, Redução de Dano 3/—, tática defensiva +5, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, características de anão, cura pelas mãos, impiedoso 2, remover doenças, porto seguro, *montaria sagrada*; Tend. LB; TR Fort +13, Ref +9, Von +13; For 21, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 16.

O CÓDIGO DO CAVALEIRO PROTETOR

Código de Conduta: O cavaleiro protetor deve ser Leal e Bom ou leal e Neutro e obedecer ao código de conduta da ordem.

Apoio: A ordem apóia todos os seus membros. O cavaleiro protetor receberá armas e armaduras comuns (mas não mágicas), acomodações, alimentação, uma montaria e seus acessórios da ordem enquanto integrar suas fileiras e respeitar o código.

O Código:

Coragem e bravura em obediência a ordem.

Defender qualquer missão até a morte.

Respeitar todos os superiores e iguais; mostrar cortesia com todos os inferiores.

O combate é a glória; a batalha é o verdadeiro teste do valor pessoal; a guerra é a raiz dos ideais nobres da cavalaria.

Glorificar a todos em batalha.

Antes a morte à desonra.

Perícias e Talentos: Cavalgar +20, Conhecimento (nobreza e realeza) +5, Diplomacia +26, Observar +11, Sentir Motivação +6; Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (machado de guerra anão), Investida Montada, Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro^B.

Aura de Bondade (Sob): Mathurin emana uma aura bondosa equivalente a um clérigo de 6º nível (consulte a magia *detectar o bem*).

Aura de Coragem (Sob): Mathurin é imune ao medo (mágico ou mundano). Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Características de Anão (Ext): +4 de bônus para resistir às manobras encontrão e imobilizar; +2 de bônus nos testes de resistência contra venenos, magias e efeitos similares; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +4 de bônus na CA contra gigantes; +2 de bônus nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a pedra e metal.

Cura Pelas Mãos (Sob): Mathurin é capaz de recuperar 18 pontos de vida a cada dia.

Destruir o Mal (Sob): Mathurin é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele adiciona +3 de bônus na jogada de ataque e causa 6 pontos de dano adicional. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a habilidade não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

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

Esforço Extra (Ext): Mathurin recebe +4 de bônus em um único teste de perícia, uma vez por dia.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Mathurin expulsa mortos-vivos como um clérigo de 3º nível.

Graça Divina (Sob): Mathurin recebe +3 de bônus em todos os testes de resistência (inclusos nas estatísticas acima).

Impiedoso (Ext): Mathurin é capaz de realizar dois ataques de oportunidade adicionais a cada rodada.

Montaria Sagrada (SM): A montaria especial de Mathurin é um cavalo de guerra pesado (consulte o *Livro do Jogador*); ele tem +2 DV, +4 de armadura natural, +1 de Força e evasão aprimorada. Mathurin possui um vínculo empático com a montaria e pode compartilhar suas magias e testes de resistência com ela. Usando uma ação de rodada completa, Mathurin é capaz de invocar o cavalo, que permanecerá ao seu lado durante 10 horas.

Porto Seguro (Sob): Mathurin concede +4 de bônus para os testes de resistência contra efeitos de medo para todos os aliados num raio de 3 m. Esta habilidade será anulada se Mathurin ficar inconsciente, *imobilizado* ou indefeso de qualquer outra forma.

Remover Doenças (SM): Idêntico à magia, uma vez por semana.

Retribuição (Sob): Se qualquer aliado de Mathurin tombar inconsciente ou indefeso, ele poderá desferir um ataque de retribuição contra o adversário responsável, recebendo +3 de bônus na jogada de ataque e causando 10 pontos de dano adicional se atingir o alvo.

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

Tática Defensiva (Ext): Mathurin é capaz de transferir até 5 pontos da sua Classe de Armadura para um aliado num raio de 1,5 m, reduzindo sua própria CA pelo mesmo valor.

Trespasar Supremo (Ext): Mathurin pode realizar um passo de ajuste de 1,5 m entre os ataques concedidos pelo talento Trespasar ou Trespasar Maior.

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

Inventário: Machado de guerra anão +2, armadura de batalha de adamantite +3, escudo grande de metal +2, arco longo composto +1 [+5 de bônus de Força], 20 flechas, cinto da força do gigante +4, amuleto da saúde +4, manto de Carisma +2.

CAVALEIRO DE THAY

Embora os Magos Vermelhos de Thay não sejam avessos a explodir seus adversários com magias letais ou nublar a mente dos seus inimigos com efeitos obscuros, existem ocasiões em que são necessários protetores capacitados nas artes da espada. Esses protetores são os cavaleiros de Thay, guerreiros familiarizados com a magia e leais única e exclusivamente aos magos tatuados.

Os cavaleiros de Thay são os guarda-costas e mantenedores da lei dos Magos Vermelhos (descritos no Capítulo 6 do *Livro do Mestre*). Eles lideram as tropas rasas dessa nação arcana para a guerra e ajudam a resguardar os enclaves dos magos. Embora sejam chamados de cavaleiros, não possuem um código de conduta e a única regra universal que seguem dita que suas vidas não têm valor em comparação à segurança dos Magos Vermelhos.

Quase todos os cavaleiros de Thay são guerreiros, mas alguns monges e rangers também ingressam nesta carreira. Os bárbaros são muito negligentes para se concentrar na defesa de um local e os Magos Vermelhos consideram que os indivíduos das outras classes são fracos demais para assumir as obrigações de um defensor de Thay.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro de Thay, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Humano.

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Qualquer um, exceto Bom.

Perícias: Intimidação 2 graduações; Conhecimento (arcano) 2 graduações; Conhecimento (local: Thay) 2 graduações

Talentos: Vontade de Ferro, Foco em Arma (espada longa).

Especial: Jurar lealdade aos Magos Vermelhos de Thay.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro de Thay (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (local: Thay) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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.

TABELA 2-12: O CAVALEIRO DE THAY

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Horrores de Thay (+2 medo, +1 feitiços), favor do zulkir
2º	+2	+3	+0	+0	Defensor do zulkir
3º	+3	+3	+1	+1	Talento de guerreiro
4º	+4	+4	+1	+1	Horrores de Thay (+4 medo, +2 feitiços), defesa final
5º	+5	+4	+1	+1	Campeão do zulkir

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O cavaleiro de Thay adquire o talento Usar Escudo de Corpo.

Horrores de Thay (Ext): Devido à exposição prolongada à crueldade de sua terra natal, os cavaleiros de Thay recebem +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo e +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços. No 4º nível, esses bônus aumentam para +4 e +2, respectivamente. Nenhum desses modificadores se aplica contra os ataques dos Magos Vermelhos.

Favor do Zulkir (Ext): A partir do 1º nível, o cavaleiro de Thay é submetido a um longo e doloroso ritual de tatuagem. A pintura mágica, situada nas costas ou na cabeça, fornece +2 de bônus de resistência nos testes de Reflexos. A tatuagem também indica que o cavaleiro jurou lealdade aos Magos Vermelhos. O personagem fracassa automaticamente em qualquer teste de resistência contra um efeito de ação mental lançado por um Mago Vermelho. Quando a tatuagem estiver visível, o cavaleiro recebe +2 de bônus de moral nos testes de Intimidação (essa é uma habilidade extraordinária).

Defensor do Zulkir (Ext): A partir do 2º nível, o cavaleiro de Thay recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano contra qualquer criatura que ataque um mago vermelho ou o próprio cavaleiro.

Talento de Guerreiro: No 3º nível, o cavaleiro de Thay poderá escolher um talento adicional da lista dos guerreiros, com exceção de Especialização em Arma (consulte a tabela 5-1 do *Livro do Jogador*).

Defesa Final (Sob): Uma vez por dia, usando uma ação padrão, um cavaleiro de Thay de 4º nível ou superior é capaz de inspirar suas tropas. Os aliados num raio de 3 m do cavaleiro recebem 2d10 pontos de vida temporários. Essa habilidade afeta uma quantidade de criaturas equivalente ao nível do cavaleiro + modificador de Carisma e permanece ativa durante a mesma quantidade de rodadas.

Campeão do Zulkir (Sob): A partir do 5º nível, o cavaleiro de Thay recebe uma imensa tatuagem na cabeça ou na face, indicando sua dedicação à proteção dos Magos Vermelhos. Uma vez por dia, ele é capaz de adicionar +2 de bônus de sorte em qualquer teste de resistência. Esse bônus pode ser somado depois da jogada e depois que os outros modificadores foram aplicados ao resultado. Quando a tatuagem estiver visível, o cavaleiro recebe +4 de bônus de moral nos testes de Intimidação (essa é uma habilidade extraordinária).

Exemplo de Cavaleiro de Thay

Bareris: Humano guerreiro 5/cavaleiro de Thay 5; ND 10; Humanóide (Médio); DV 5d10+10 mais 5d10+10; 79 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 24, toque 12, surpresa 23; Atq Base +10; Agr +14; Corpo a corpo: *espada longa* +1 +16 (dano: 1d8+7; dec. 17-20/x2) ou à distância *arco longo composto* +1 [+4 For] +13 (dano: 1d8+7; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo *espada longa* +1 +16/+11 (dano: 1d8+7; dec. 17-20/x2) ou à distância *arco longo composto* +1 [+4 For] +13/+8 (dano: 1d8+7; dec. x3); QE Defesa final, horrores de Thay, campeão do zulkir, defensor do zulkir, favor do zulkir; Tend. LM; TR Fort +11, Ref +5, Von +4; For 19, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Conhecimento (arcano) +2, Conhecimento (local: Thay) +2, Diplomacia +3, Intimidação +20, Observar +4, Obter Informação +3; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (arco longo composto), Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (espada longa), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespassar, Vontade de Ferro.

Campeão do Zulkir (Sob): Uma vez por dia, Bareris é capaz de adicionar +2 de bônus de sorte em qualquer teste de resistência. Esse bônus pode ser somado depois da jogada. Ela também recebe +4 de bônus de moral nos testes de Intimidação.

BASTIDORES: CLASSES DE PRESTÍGIO EXCLUSIVAS

Criar classes de prestígio específicas para o seu cenário de campanha é uma excelente forma de adicionar profundidade ao mundo e exaltar a classe de prestígio. Praticamente todas as classes deste livro advêm de cenários específicos, mas os escritores as tornaram mais genéricas para encaixarem no mundo básico de DUNGEONS & DRAGONS, de forma que o Mestre consiga adaptá-las ao seu cenário de campanha preferido com a maior facilidade possível. Classes de prestígio como o guerreiro urso e o monge tatuado, por exemplo, são parte do cenário de *Aventuras Orientais*, mas foram integradas ao mundo básico de D&D.

Entretanto, o cavaleiro de Thay é um exemplo de uma classe de prestígio exclusiva, que os escritores decidiram não generalizar ou adaptar. Essa classe foi retirada do *Cenário de Campanha Os Reinos Esquecidos* e apresenta suas origens claramente. Existem duas razões para que os escritores não tenham retirado

as informações de cenário. Primeiro, ele fornece um ótimo exemplo da capacidade de uma classe de prestígio de refletir o mundo e a cultura às quais pertence. Segundo, o cavaleiro de Thay representa um arquétipo clássico da fantasia — o guerreiro devotado à uma cabala de magos poderosa. A maioria dos cenários de campanha de D&D possui culturas ou organizações similares aos Magos Vermelhos de Thay; portanto, mesmo que você não utilize o *Cenário de Campanha Os Reinos Esquecidos*, não encontrará dificuldades para adaptar os cavaleiros de Thay ao seu próprio cenário. Para fazê-lo, analise os pré-requisitos (os Magos Vermelhos são xenófobos, por isso o pré-requisito racial) e prossiga com as habilidades de classe. Embora as capacidades do cavaleiro tenham nomes exclusivos do cenário, não deve ser problemático estabelecer equivalentes no seu próprio cenário de campanha.

ção quando a tatuagem estiver visível (inclusos nas estatísticas acima).

Defensor do Zulkir (Ext): Bareris recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano contra qualquer criatura que ataque um mago vermelho ou a própria amazona.

Defesa Final (Sob): Uma vez por dia, usando uma ação padrão, Bareris é capaz de inspirar seis aliados num raio de 3 m, que recebem 2d10 pontos de vida temporários cada, durante 6 rodadas.

Favor do Zulkir (Ext): A tatuagem na cabeça de Bareris fornece +2 de bônus de resistência nos testes de Reflexos, mas a amazona fracassa automaticamente em qualquer teste de resistência contra um efeito de ação mental lançado por um Mago Vermelho.

Um cavaleiro de Thay permanece vigilante enquanto protege o Mago Vermelho sob sua responsabilidade



Horrores de Thay (Ext): Bareris recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo e +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços.

Inventário: Espada longa +1, arco longo composto +2 [+4 bônus For], armadura de batalha +1, escudo grande de metal +1, anel de proteção +1, manto de resistência +1, poção de curar ferimentos moderados, manoplas da força do ogro +2, 20 flechas.

CHANTRE DE GUERRA

O furor da batalha, os gritos dos moribundos, o ressoar dos brados dos guerreiros... essas são as notas das canções entoadas pelo chante de guerra. Sua música atravessa o campo de batalha como uma torrente intensa, envolvendo aliados e inimigos em sua passagem.

Os bardos com perspectivas bastante militantes se tornam

chantres de guerra (sacrificando sua capacidade de conjuração no processo); entre os bárbaros, com frequência os chantres são os líderes ou a elite de combatentes da tribo. A música de guerra inspira os aliados e incita as tropas a realizar feitos maiores de força e valor.

Alguns guerreiros e bárbaros adquirem níveis de bardo para ingressar nas fileiras dos chantres de guerra. Os paladinos e monges não atendem à tendência exigida, mas respeitam a liderança e as qualidades militares da classe.

Os chantres de guerra do Mestre normalmente são os líderes de pequenos bandos de guerra. Não é incomum encontrá-los como tenentes em grupos maiores. Eles sempre atuam melhor se houver aliados ao seu lado, mas raramente são encontrados sozinhos.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um chante de guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talentos: Especialização em Combate, Foco em Arma.

Perícias: Atuação (canto) ou Atuação (oratória)
6 graduações.

Especial: Inspirar coragem (habilidade da música de bardo)

Perícias de Classe

As perícias de classe de um chantre de guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e 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.

TABELA 2-13: O CHANTRE DE GUERRA

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Inspirar tolerância, música de chantre de guerra
2º	+2	+3	+0	+0	—
3º	+3	+3	+1	+1	Inspirar temeridade
4º	+4	+4	+1	+1	—
5º	+5	+4	+1	+1	Combinar canções
6º	+6	+5	+2	+2	—
7º	+7	+5	+2	+2	Inspirar fascínio
8º	+8	+6	+2	+2	Grito de batalha
9º	+9	+6	+3	+3	—
10º	+10	+7	+3	+3	Inspirar legiões

Características da Classe

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

Música de Chantre de Guerra: A música do chantre de guerra usa as mesmas regras da música de bardo (consulte o Capítulo 3 do *Livro do Jogador*). Os níveis desta classe de prestígio se acumulam com os níveis de bardo para determinar a quantidade e a frequência das utilizações da música de bardo ou da música de guerra. Os níveis de chantre de guerra não se acumulam com os níveis de bardo para calcular o acesso aos efeitos disponíveis da classe básica.

Inspirar Tolerância (Sob): Um chantre de guerra que tenha 9 graduações em Atuação (canto ou oratória) será capaz de usar suas canções ou discursos para conceder um tipo de resistência enraivecida para as criaturas aliadas (inclusive para si). Para ser afetado, o aliado deve ser capaz de ouvir o chantre falar ou cantar. O efeito permanece ativo enquanto o chantre continuar atuando e durante as 5 rodadas subsequentes. Uma criatura afetada recebe +2 pontos de vida temporários por nível de classe do chantre. A partir do 6º nível, o chantre também concede os benefícios do talento Duro de Matar quando ativar esta habilidade.

Inspirar Temeridade (Sob): Um chantre de guerra de 3º nível ou superior, que tenha 12 graduações em Atuação será capaz de usar suas canções ou discursos para inspirar uma ferocidade perigosa, mas quase sempre eficiente, em uma criatura aliada num raio de 18 m (inclusive em si mesmo). O efeito permanece ativo enquanto o chantre continuar atuando e durante as 5 rodadas subsequentes. A criatura afetada adquire o efeito temeridade, que lhe permite reduzir sua Classe de Armadura e adicionar o mesmo valor como um bônus de moral nas jogadas de ataque corporais. A penalidade na CA e o bônus no ataque não podem superar o bônus base de ataque da criatura.

Durante sua ação, antes de realizar qualquer jogada de ataque, a criatura afetada deve escolher o valor que irá subtrair da Classe de Armadura e adicionar este mesmo número em todas as jogadas de ataque corporal (é possível escolher um valor 0). A penalidade na CA e o bônus de ataque permanecem até o próximo turno da criatura.

Combinar Canções (Sob): Um chantre de guerra de 5º nível ou superior, que tenha 12 graduações em Atuação será capaz de combinar duas variedades de música de bardo ou música de guerra para fornecer os benefícios de ambas (utilize as regras normais para definir os tipos de bônus que se acumulam).

Inspirar Fascínio (Sob): Um chantre de guerra de 7º nível ou superior, que tenha 15 graduações em Atuação será capaz de inspirar inquietação, medo ou mesmo pânico em seus adversários. Para ser afetado, o alvo deve ser capaz de ouvir o chantre falar ou cantar, e estar num raio de 18 m do personagem. Uma criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do chantre + modificador de Carisma) para anular o efeito. A gravidade da condição depende dos DV do alvo e do nível efetivo do chantre de guerra. Subtraia os DV da vítima do nível efetivo de personagem do chantre e consulte a tabela a seguir.

O efeito permanece ativo enquanto o chantre continuar atuando e durante a rodada subsequente. Caso o alvo deixe de ouvir o personagem, ele deverá realizar um novo teste de resistência quando voltar a presenciar a atuação do chantre de guerra.

Diferença em DV	Efeito
+10 ou mais	Alvo paralisado de medo
entre +1 e +9	Alvo em pânico
entre 0 e -5	Alvo assustado
-6 ou menos	Alvo abalado

Grito de Batalha (Sob): Quando um chantre de guerra de 8º nível ou superior ingressa num combate, com frequência emite um grito de batalha usando uma ação padrão. Todos os aliados (e o próprio chantre) num raio de 18 m e que sejam capazes de ouvir o chantre recebem +4 de bônus de aprimoramento na Força, durante uma quantidade de rodadas equivalente a metade do nível de classe do chantre de guerra.

Inspirar Legiões (Sob): Um chantre de guerra de 10º nível ou superior, que tenha 18 graduações em Atuação será capaz de unir seus aliados e transformá-los num pelotão eficiente de combate. Para ser afetado, o aliado deve ser capaz de ouvir o chantre falar ou cantar, e estar num raio de 18 m do personagem. Somente os alvos que atenderem a esses requisitos no momento da ativação da habilidade serão beneficiados; um aliado que saia da área afetada (18 m) ou não consiga ouvir o chantre perderá os benefícios, mesmo que retorne para a região do cântico posteriormente. O efeito permanece ativo enquanto o chantre continuar atuando e os aliados puderem ouvi-lo.

Quando o cântico legionário for ativado, verifique o maior bônus base de ataque entre todos os aliados afetados. Todos os aliados passam a utilizar este bônus base de ataque enquanto o efeito permanecer ativo. Caso o nível do chantre seja superior ao valor do bônus de ataque mais elevado entre os aliados,

utilize o NEP do chantre como o bônus para todas as criaturas afetadas. Todos os aliados recebem +2 de bônus de competência nas jogadas de dano.

Exemplo de Chantre de Guerra

Firreli o Bravo: Meio-elfo bardo 6/chantre de guerra 7; ND 13; Humanóide (Médio); DV 6d6 mais 7d8; 53 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 20, toque 12, surpresa 18; Atq Base +11; Agr +12; Corpo a corpo: *sabre* +1 +14 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2) ou *besta leve* +1 +14 (dano: 1d8); Atq Ttl: corpo a corpo *sabre* +1 +14/+9 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2) ou à distância: *besta leve* +1 +14 (dano: 1d8); QE Conhecimento de bardo 15, música de bardo (inclusive música de guerra) 13/dia, combinar canções, características de meio-elfo, visão na penumbra; Tend. CB; TR Fort +7, Ref +9, Von +6; For 12, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 22.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10, Atuação (canto) +25, Blefar +18, Concentração +7, Conhecimento (história) +6, Diplomacia +31, Equilíbrio +3, Identificar Magia +5, Intimidação +11, Observar +0, Obter Informação +27, Ouvir +9, Procurar +2, Saltar +2, Sentir Motivação +6, Usar Instrumento Mágico +18; Ataque em Movimento, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (sabre), Mobilidade.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de *sono*; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Combinar Canções (Sob): Firreli é capaz de combinar duas variedades de música de bardo ou música de guerra para fornecer os benefícios de ambas (utilize as regras normais para definir os tipos de bônus que se acumulam).

Fascinar (SM): Firreli é capaz de usar sua música para *fascinar* até duas criaturas num raio de 27 metros que possam enxergar e ouvir o bardo. O resultado do teste de Atuação será a CD do teste de resistência de Vontade para cada vítima. As vítimas ficam sentadas e sofrem –4 de penalidade em teste de perícia reflexas, como Observar e Ouvir.

Inspirar Competência (Sob): Um aliado de Firreli num raio de 9 metros que possa enxergá-lo e ouvi-lo recebe +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia.

Inspirar Coragem (Sob): Os aliados de Firreli que possam enxergá-lo e ouvi-lo recebem +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de encantamento e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas.

Inspirar Fascínio (Sob): Os adversários de Firreli num raio de 18 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 21) ou ficarão paralisados de medo (3 DV ou

menos), assustados (entre 4 e 12 DV), apavorados (entre 13 e 18 DV) ou abalados (19 DV ou mais). O efeito permanece ativo enquanto Firreli continuar atuando e durante a rodada subsequente.

Inspirar Temeridade (Sob): Um aliado de Firreli num raio de 18 m que possa ouvi-lo poderá reduzir sua Classe de Armadura e adicionar o mesmo valor como um bônus de moral nas jogadas de ataque corporais. A penalidade na CA e o bônus no ataque não podem superar o bônus base de ataque da criatura. O efeito permanece ativo enquanto o chantre continuar atuando e durante as 5 rodadas subsequentes.

Inspirar Tolerância (Sob): Os aliados que possam ouvir Firreli (inclusive o próprio bardo) recebem +12 pontos de vida temporários e os benefícios do talento Duro de Matar. Os efeitos permanecem ativos enquanto o chantre continuar atuando e durante as 5 rodadas subsequentes.

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

Sugestão (SM): Firreli é capaz de usar sua música para realizar uma *sugestão* (similar à magia) em qualquer criatura fascinada anteriormente. Um teste de resistência de Vontade (CD 17) anula o efeito.

Visão na Penumbra (Ext): Firreli enxerga duas vezes

mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ele ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Magias de Bardo Conhecidas (3/5/4; CD 16 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, invocar instrumento, ler magias, luz, mensagem*; 1º — *confusão menor, curar ferimento leves, enfeitiçar pessoa, recuo acelerado*; 2º — *curar ferimentos moderados, heroísmo, imobilizar pessoa*.

Inventário: Camisão de malha +3, *sabre* +1, *besta leve* +1, manto de Carisma +4, tiara da persuasão, broquel obra-prima, machadinha, lira, 10 virotes.



Um chantre de guerra

DERVIXE

Os dervixes são selvagens, exóticos e perigosos como suas lâminas dançantes, e são a epítome da velocidade, agilidade e descaso. Seus movimentos parecem simultaneamente aleatórios e graciosos, mas os passos de sua dança letal seguem um ritmo cadenciado pelo próprio dervixe.

Quase todos os dervixes pertencem a culturas nômades. Esses indivíduos não são andarilhos ordinários sem raízes ou tradições — eles possuem uma cultura ancestral, mas suas sociedades simplesmente não consideram os assentamentos permanentes como uma parte essencial da natureza. Eles são ciganos, que resguardam seu modo de vida e formam vínculos familiares e sociais enquanto percorrem o mundo. Com frequência, essas tribos adotam o comportamento e algumas leis da região onde vivem — nem que seja apenas como um voto de boa vizinhança. Os dervixes encaram os estilos de combate da mesma forma. Eles aprendem a dança da guerra conforme crescem entre seus familiares e sua tribo. Entretanto, observam outros combatentes em suas viagens, e adicionam novos passos à dança conforme amadurecem.

Os guerreiros, rangers e monges nômades normalmente se tornam dervixes. Muitos paladinos analisam os passos da selvagem dança de guerra e assumem que ela emerge do caos, mas os indivíduos que conseguem compreender a aleatoriedade aparente do estilo são capazes de aprender alguns truques. Os bárbaros raramente desejam aprender a dança — o dervixe se apóia na sutileza, não na força bruta. Os caminhos dos dervixes atraíram alguns druidas, bardos e feiticeiros; pessoas que desejam usar uma variedade de combate que não depende de armaduras e armas pesadas. Os halflings e elfos são excelentes dervixes e muitas tribos nômades dos halflings confiam nesta classe como seus protetores.

Os dervixes do Mestre raramente são encontrados longe de suas tribos. Eles podem ser enviados em missões ou servir como batedores em terras inexploradas, mas são extremamente importantes para a unidade tribal e não viajam sozinhos durante longos períodos. No entanto, alguns dervixes ignoram essa responsabilidade e existem algumas raras exceções. Um dervixe encontrado sozinho estará procurando novos desafios e novos conhecimentos.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Foco em Arma (qualquer arma cortante).

Perícias: Atuação (dança) 3 graduações ou Atuação (oratória); Acrobacia 3 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um dervixe (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des) Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Equilíbrio (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e 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 dervixes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Bônus na CA (Ext): Quando estiver sem armadura, escudo e portando uma carga leve ou inferior, o dervixe recebe o bônus indicado na tabela na sua Classe de Armadura. Esse bônus se aplica mesmo contra ataques de toque ou durante uma rodada surpresa. O dervixe perderá esse bônus na CA quando estiver imobilizado ou indefeso, quando usar uma armadura média ou pesada, um escudo ou transportar uma carga superior a leve.

Dança Dervixe (Ext): Um dervixe é capaz de executar uma dança giratória mortífera uma determinada quantidade de vezes por dia. Durante essa manobra especial, ele poderá realizar um ataque total (somente com armas brancas) e ainda percorrer seu deslocamento terrestre normal. Entretanto, o dervixe precisa se deslocar pelo menos 1,5 m entre cada ataque para utilizar esta habilidade e não pode retornar para um quadrado que abandonou (embora possa retornar a esse quadrado até o final do ataque total). O dervixe provoca ataques de oportunidade enquanto dança, mas conseguirá realizar acrobacias normalmente como parte de seu movimento. Um dervixe impossibilitado de terminar o deslocamento também não poderá concluir o ataque total.

Caso o dervixe empunhe uma arma cortante durante a dança, ele recebe um bônus nas jogadas de ataque e dano. Esse bônus será +1 no 1º nível e aumenta em +1 a cada dois níveis (3º, 5º, 7º e 9º níveis).

Um dervixe somente poderá iniciar a dança quando empunhar uma arma cortante (é possível usar uma arma dupla ou

TABELA 2-14: O DERVIXE

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Bônus CA	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	+1	Dança dervixe 1/dia, maestria do movimento, lâminas cortantes
2º	+2	+0	+3	+3	+1	Movimento rápido +1,5 m
3º	+3	+1	+3	+3	+1	Ataque em Movimento, Dança dervixe 2/dia
4º	+4	+1	+4	+4	+1	Dança da morte
5º	+5	+1	+4	+4	+2	Movimento rápido +3 m, dança dervixe 3/dia
6º	+6	+2	+5	+5	+2	Reação aprimorada
7º	+7	+2	+5	+5	+2	Aparar complexo, dança dervixe 4/dia
8º	+8	+2	+6	+6	+2	Movimento rápido +4,5 m
9º	+9	+3	+6	+6	+3	Dança incansável, dança dervixe 5/dia
10º	+10	+3	+7	+7	+3	Milhares de cortes

duas armas, mas as duas extremidades ou todas as armas devem ser cortantes). Ele não conseguirá executar a dança usando armaduras médias ou pesadas ou quaisquer escudos. Enquanto dança, o dervixe não é capaz de usar perícias ou habilidades que exijam concentração ou imobilidade, como Furtividade, Esconder-se e Procurar. No entanto, um dervixe que tenha a habilidade música de bardo conseguiria cantar enquanto dança. É possível ativar o talento Especialização em Combate durante a dança dervixe. É impossível executar a dança em fúria ou frenesi.

Um dervixe somente consegue utilizar a dança uma vez por encontro. A manobra permanece ativa durante 1 rodada completa a cada 2 graduações de Atuação (dança) do personagem. No final da dança, o dervixe estará fatigado até o fim daquele encontro. Os dervixes de 9º nível ou superior ignoram essa condição.

Maestria do Movimento (Ext): Um dervixe está tão seguro de seus movimentos que não é afetado por condições adversas; quando realizar um teste de Saltar, Atuação (dança) ou Acrobacia, ele poderá 'escolher 10' mesmo se estiver ameaçado ou distraído.

Lâminas Cortantes (Ext): Um dervixe pode usar a cimitarra como uma arma leve (em vez de uma arma de uma única mão) em todos os aspectos, inclusive combater com duas armas.

Movimento Rápido (Ext): A partir do 2º nível, o dervixe adquire um bônus de melhoria no seu deslocamento. Ele perderá esse bônus quando usar uma armadura média ou pesada, um escudo ou transportar uma carga superior a leve.

Ataque em Movimento: No 3º nível, o dervixe adquire o talento Ataque em Movimento, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Dança da Morte: No 4º nível, o dervixe adquire os benefícios do talento Trespasar enquanto executa sua dança, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele não precisará se deslocar 1,5 m durante a dança para utilizar o benefício concedido por este talento.

Reação Aprimorada (Ext): A partir do 6º nível, o dervixe recebe +2 de bônus nas jogadas de Iniciativa.

Aparar Complexo (Ext): Quando atinge o 7º nível, o dervixe recebe +4 de bônus na CA quando lutar defensivamente ou usar a ação defesa total em um combate corporal.

Dança Incansável (Ext): A partir do 9º nível, o personagem não estará fatigado até o final do encontro quando terminar a dança dervixe.

Milhares de Cortes (Ext): No 10º nível, uma vez por dia, o dervixe poderá dobrar a quantidade de ataques corporais que realiza durante a ação ataque total (usando a dança ou não). Caso utilize esta habilidade em conjunto com a dança, será capaz de realizar dois ataques entre cada movimento.

Além disso, o dervixe adquire os benefícios do talento Trespasar Maior quando utiliza armas cortantes nesta manobra, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele não precisará se deslocar 1,5 m durante a dança para utilizar o benefício concedido por este talento.

Um dervixe usando esta habilidade ainda pode ser afetado pela magia *velocidade*, adquirindo um ataque adicional, mas os bônus fornecidos pela magia não se acumulam com os modificadores da classe.

Exemplo de Dervixe



Um dervixe

Zethara: Halfling guerreira 7/dervixe 10; ND 17; Humanóide (Pequeno); DV 7d10+14 mais 10d8+20; 132 PV; Inic: +6; Desl.: 10,5 m; CA 25, toque 18, surpresa 21; Atq Base +17; Agr +20; Corpo a corpo: *cimitarra flamejante* +2 +28 (dano: 1d4+14 mais 1d6 de fogo; dec. 15–20/x2) ou à distância: *arco curto composto* +1 [+7 For] +23 (dano: 1d6+8; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *cimitarra flamejante* +2 +28/+23/+18/+13 (dano: 1d4+14 mais 1d6 de fogo; dec. 15–20/x2); *cimitarra flamejante* +2 +26/+21/+16/+11 (dano: 1d4+14 mais 1d6 de fogo; dec. 15–20/x2) e *cimitarra congelante* +2 +26/+21 (dano: 1d4+10 mais 1d6 de frio; dec. 15–20/x2) [dança dervixe]; ou *cimitarra*

flamejante +2 +31/+31/+26/+26/+21/+21/+16/+16 (dano: 1d4+16 mais 1d6 de fogo; dec. 15–20/x2) e *cimitarra congelante* +2 +31/+31/+26/+26 (dano: 1d4+14 mais 1d6 de frio; dec. 15–20/x2) [dança dervixe e milhares de cortes]; ou à distância: *arco curto composto* +1 [+7 For] +23/+18/+13/+8 (dano: 1d6+8; dec. x3); AE Dança dervixe, milhares de cortes; QE Aparar complexo, características raciais de halfling, lâminas cortantes; Tend. CN; TR Fort +11, Ref +14, Von +10; For 24, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +17, Atuação (dança) +14, Intimidação +9, Saltar +27; Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Especialização em Arma (cimitarra), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (cimitarra), Mobilidade, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra).

Aparar Complexo (Ext): Zethara recebe +4 de bônus na Classe de Armadura quando lutar defensivamente ou usar a ação defesa total.

Características de Halfling (Ext): +2 de bônus de moral nos testes contra medo; +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância com fundas e armas arremessadas.

Dança Dervixe (Ext): 5/dia — Zethara é capaz de realizar uma única ação de movimento e ainda desferir um ataque total, mas precisa se deslocar 1,5 m entre cada ataque e não pode retornar para um quadrado que abandonou. Ela recebe +5 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando executar a dança empunhando armas cortantes.

Lâminas Cortantes (Ext): Zethara pode usar a cimitarra como uma arma leve (em vez de uma arma de uma única mão).

Milhares de Cortes (Ext): Uma vez por dia, Zethara pode dobrar sua quantidade de ataques corporais, conforme indicado nas estatísticas acima.

Inventário: Cimitarra flamejante Pequena +2, cimitarra congelante Pequena +2, peitoral de mitral Pequeno +2, arco longo composto Pequeno +1 [+7 de For], luvas da Destreza +4, cinto da força do gigante +6, 20 flechas.

DESTRUIDOR

Temido por muitos, compreendido por poucos, o infame destruidor é um indivíduo que se dedica ao serviço de Erythnul, o Deus da Matança. Com sua vida repleta de violência e selvageria, o destruidor propaga a influência maligna dessa divindade por onde passa, e nunca permanece num único lugar por muito tempo, para evitar que as forças do bem e da ordem o aprisionem.

Os destruidores que eram guerreiros ou monges consideram que as capacidades ofensivas dessa classe de prestígio aprimoram sua capacidade de combate, enquanto os que eram magos, feiticeiros, clérigos e druidas consideram a habilidade de causar terror aos seus inimigos uma manobra defensiva eficiente. Os destruidores passam muito tempo em companhia de outros integrantes dessa classe; eles vagam em bandos pequenos e leais entre si, que atacam de surpresa as comunidades indefesas e depois retornam para as áreas mais remotas para planejar seu próximo ataque. Algumas vezes, o sacerdócio de Erythnul envia um destruidor solitário em alguma missão ou projeto, que o obrigará a se aliar com integrantes de outras classes, mas esse tipo de aliança costuma ser temporária e deve ser administrada com cuidado, para evitar dissensões ou consequências piores.

Geralmente, os destruidores do Mestre serão encontrados em pequenos bandos de guerra, com dois a seis indivíduos, mas é possível encontrar um único destruidor cumprindo alguma missão especial.

Todos os destruidores são facilmente reconhecidos devido às tatuagens bizarras e terríveis em seu rosto, que carregam para identificá-los como instrumentos de Erythnul.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Caótico e Mau ou Neutro e Mau.

Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado.

Perícias: Conhecimento (religião) 3 graduações; Intimidação 3 graduações; Sobrevivência 4 graduações.

Outro: É necessário sobreviver ao ritual cerimonial de iniciação dos destruidores (veja a seguir).

TABELA 2-15: O DESTRUIDOR

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Toque da dor 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	Aura de medo 3 m 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Corte cruel 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Toque da dor 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Aura de medo 6 m 2/dia
6º	+6	+5	+2	+2	Corte cruel 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Toque da dor 3/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Aura de medo 9 m 3/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Corte cruel 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Ilusão aterrorizante

Perícias de Classe

As perícias de classe de um destruidor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Furtividade (Des), Intimidação (Car) e 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 destruidores não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Toque da Dor (Sob): Erythnul ensina que a vida é composta de dor; isso é transmitido pelo toque do destruidor. O personagem é capaz de desferir um ataque de toque desarmado que causará 1d8 pontos de dano +1 por nível na classe de prestígio. A dor de Erythnul pode ser transmitida através de armas brancas, mas causará apenas 1d4 pontos de dano +1 por nível de destruidor. O personagem pode ativar essa habilidade uma vez por dia, mais uma a cada 3 níveis subsequentes.

Aura de Medo (Sob): A partir do 2º nível, todos os inimigos num raio de 3 m do destruidor sofrem -2 de penalidade moral em todos os testes de resistência enquanto permanecerem na área afetada. É possível ativar essa habilidade sobrenatural poucas vezes por dia, conforme indicado na tabela. Cada utilização permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente 3 + modificador de Carisma do destruidor. O alcance da aura aumenta para 6 m no 5º nível e para 9 m a partir do 8º nível.

Corte Cruel (Sob): A familiaridade do personagem com a dor e o medo lhe concedem uma precisão cruel em seus ataques corporais. O destruidor precisa declarar o uso dessa habilidade antes da jogada de ataque (logo, uma jogada fracassada gastará a tentativa). Um oponente atingido pelo corte cruel sofrerá 1d4 pontos de dano temporário na Constituição,

além do dano normal do ataque. É possível ativar essa habilidade uma vez por dia a cada 3 níveis da classe de prestígio, mas somente uma vez a cada rodada.

Ilusão Aterrorizante (SM): Um destruidor de 10º nível encontrou os abismos mais profundos do horror e do desespero. Uma vez por dia, ele é capaz de ativar uma habilidade similar a magia idêntica à magia *assassino fantasmagórico* (CD 10 + nível da classe destruidor + modificador de Carisma) usando uma ação padrão. O alvo escolhido enxergará o destruidor com a forma de seu maior medo. Para os demais, incluindo o próprio destruidor, não haverá nenhum efeito visível. Em todos os outros aspectos, essa habilidade é idêntica à magia descrita no *Livro do Jogador*.

Exemplo de Destruidor

Narrik Rasgachoro: Meio-orc bárbaro 5/destruidor 6; ND 11; Humanóide (Médio); DV 5d12+10 mais 6d10+12; 88 PV; Inic. +2; Desl.: 12 m; CA 18, toque 12, surpresa 18; Atq Base +11; Agr +15; Corpo a corpo: *machado de batalha* +1 +17 (dano: 1d8+5; dec. x3) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+4 For] +12 (dano: 1d8+4; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *machado de batalha* +1 +17/+12/+7 (dano: 1d8+5; dec. x3) ou corpo a corpo: *machado de batalha* +1 +13/+18/+3 (dano: 1d8+5; dec. x3) e corpo a corpo: *machado de batalha* +1 +13 (dano: 1d8+3; dec. x3) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+4 For] +12/+7/+2 (dano: 1d8+4; dec. x3); AE Corte cruel 2/dia, toque da dor 2/dia; QE Aura de medo 2/dia, visão no escuro 18 m, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural; Tend. CE; TR Fort +11, Ref +5, Von +3; For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +4, Intimidação +14, Saltar +13, Cavalgar +8, Sobrevivência +8; Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (machado de batalha), Separar Aprimorado.

Aura de Medo (Sob): Os inimigos num raio de 6 m de Narrik sofrem -2 de penalidade moral em todos os testes de resistência enquanto permanecerem na área afetada. O efeito permanece ativo durante 3 rodadas a cada ativação.

Corte Cruel (Sob): Se Narrik declarar o uso dessa habilidade antes da jogada de ataque e obtiver sucesso no golpe, o alvo sofrerá 1d4 pontos de dano temporário na Constituição.



Um destruidor

Esquiva Sobrenatural (Ext): Narrik tem 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 ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Narrik não pode ser flanqueado, exceto por um ladino de 9º nível ou superior.

RITUAIS DOS DESTRUIDORES

Com freqüência, os destruidores são encarados como loucos solitários, mas na verdade se reúnem em bandos de guerra pequenos e dedicados. A iniciação de um candidato a destruidor em um bando de guerra (e na classe de prestígio) é brutal e violenta.

Quando um membro em potencial se aproxima de um bando de guerra e consegue expor sua intenção, a tática mais comum dos destruidores envolve um ataque em massa ao candidato. Os membros de nível mais baixo do grupo (geralmente entre seis e dezesseis combatentes, ladinos ou guerreiros, com níveis variando entre 2º e 6º) atacam primeiro, usando suas melhores habilidades para eliminar o candidato. Caso o novato consiga sobreviver durante um intervalo de tempo pré-determinado (entre 3 e 10 rodadas, de acordo com o tamanho do bando, a capacidade do novato e a crueldade do líder), rece-

berá a chance de se tornar um destruidor; caso contrário, seu prêmio será uma cova rasa.

Depois disso, se o candidato realmente deseja progredir nesta classe de prestígio, ele precisará se submeter a outro ritual: o Sacrifício de Fogo. Enquanto o candidato espera de joelhos, rogando que Erythnul (ou um deus similar em outro cenário) preencha seu coração com ódio e malícia, os demais membros do bando devem obter uma vítima adequada para o sacrifício (de preferência humana, mas qualquer humanóide também serve, em último caso). O pretendente a destruidor deverá sacrificar esse indivíduo conforme os rituais profanos de Erythnul, que envolvem sangrias e a incineração da vítima ainda viva. Depois desse ato horrível, o bando aplicará um conjunto de tatuagens distintas e repulsivas na face do candidato, que o marcarão para sempre como um destruidor. Quando a cerimônia estiver terminada, a única forma de desistir é a morte.

Fúria (Ext): +4 For, +4 Con, +2 Vontade, -2 na CA durante 7 rodadas.

Sentir Armadilhas (Ext): +1 de bônus de esquiva na CA e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Toque da Dor (Sob): O ataque de toque corporal de Narrik causa 1d8+6 pontos de dano. É possível usar esta habilidade com uma arma branca, causando 1d4+6 pontos de dano.

Inventário: Dois machados de batalha +1, gema da luminosidade, manto de resistência +1, arco longo composto obra-prima [+4 de bônus de Força], peitoral de aço +1, 20 flechas, cavalo de guerra pesado.

ESMAGADOR

Os aventureiros mais sábios sempre estão atentos a homens desarmados, pois geralmente o poder desses adversários supera a aparência. Um destes inimigos poderia ser um esmagador — o pior pesadelo de um guerreiro que depende de suas armas para vencer. Qualquer criatura que ousar erguer uma arma contra um esmagador terá que usá-la rapidamente, pois a oportunidade não será duradoura.

Os esmagadores são os quebradores de braços, torcedores de punhos e rachadores de crânios entre os lutadores de solo. Eles são especialistas na manobra Agarrar e não usam armaduras médias ou pesadas, para maximizar sua flexibilidade. Eles também não usam armas em suas vitórias sujas, mas preferem a intimidade de eliminar seus alvos com as mãos nuas. Um esmagador gosta de estar próximo o bastante de uma vítima para provocá-la com sussurros enquanto pulveriza seus ossos, para sentir o gosto do medo e observar o desespero em sua face quando ela percebe a inutilidade de suas armas durante uma imobilização.

A maioria dos indivíduos que se tornam esmagadores é composta de guerreiros, mas não é incomum encontrar bárbaros ou rangers entre suas fileiras. Os monges possuem a habilidade natural para essa carreira, mas a classe é extremamente caótica para estes personagens. Alguns paladinos e clérigos já trilharam esse caminho, encarando o estilo de combate como um esporte saudável e pleno, e um meio de nocautear seus adversários sem matá-los. Os druidas que se tornam esmagadores desejam ampliar sua capacidade de dominar animais de mãos limpas, e mesmo alguns ladinos adquirem essa classe. Os bardos, feiticeiros e magos não têm a força necessária para a classe, mas respeitam os esmagadores por suas habilidades óbvias de atrapalhar a conjuração.

Os esmagadores do Mestre são indivíduos briguentos e rudes que ostentam uma atitude praticamente invulnerável. Quando estão envolvidos com os simples prazeres da vida — comida e bebida — eles acreditam que o mundo existe para satisfazê-los. Segundo um esmagador, não existe um problema que não possa ser resolvido "no braço". Qualquer coisa que possa ser obtida através da força certamente lhe pertence e raramente as pessoas contrariam essa crença abertamente.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Lutador Astuto*, Ataque Desarmado Aprimorado.

Perícias: Arte da Fuga 5 graduações; Acrobacia 5 graduações.

Outro: O candidato precisa derrotar pelo menos três criaturas maiores que ele (uma categoria de tamanho ou mais) com as mãos limpas.

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

TABELA 2-16: O ESMAGADOR

Bônus Base		Fort	Ref	Von	Especial
Nível	de Ataque				
1º	+1	+2	+2	+0	Agarrar aprimorado, Mobilidade
2º	+2	+3	+3	+0	Lutador eficaz +1
3º	+3	+3	+3	+1	Contra-imobilização, nocautear
4º	+4	+4	+4	+1	Lutador eficaz +2
5º	+5	+4	+4	+1	Agarrar devastador

Perícias de Classe

As perícias de classe de um esmagador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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 esmagadores não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Agarrar Aprimorado (Ext): Quando estiver sem armadura ou usando armaduras leves, o esmagador adquire os benefícios do talento Agarrar Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Mobilidade (Ext): Quando estiver sem armadura ou usando armaduras leves, o esmagador adquire os benefícios do talento Mobilidade, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Lutador Eficaz (Ext): A partir do 2º nível, um esmagador que estiver sem armadura ou usando armaduras leves recebe +1 de bônus nos testes de Agarrar e nos testes resistidos de Destreza e Força. Esse bônus aumenta para +2 no 4º nível.

Contra-Imobilização (Ext): Quando estiver envolvido na manobra Agarrar ou imobilizado, um esmagador de 3º nível ou superior que estiver sem armadura ou usando armaduras leves poderá realizar um teste de Agarrar, Arte da Fuga, resistido pelo teste de Agarrar do oponente para se libertar normalmente. Se fracassar no teste escolhido, poderá realizar imediatamente o segundo teste como uma ação livre.

Nocautear (Ext): A partir do 3º nível, o esmagador descobre como nocautear seu alvo por meio da pressão corporal. Caso o esmagador imobilize uma criatura e mantenha a manobra durante 1 rodada completa, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do esmagador + modificador de Sabedoria) no

final da rodada ou ficará inconsciente durante 1d3 rodadas. As criaturas sem anatomias compreensíveis são imunes a essa habilidade.

Agarrar Devastador (Ext): Quando um esmagador de 5º nível ou superior imobilizar um alvo e sustentar a manobra Agarrar durante 3 rodadas consecutivas, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do esmagador + modificador de Sabedoria) no final da terceira rodada ou morrerá sufocada. As criaturas sem anatomias compreensíveis são imunes a essa habilidade.

Exemplo de Esmagador

Jorrick o Triturador: Anão ladino 5/guerreiro 2/esmagador 5; ND 12; Humanóide (Médio); DV 5d6+10 mais 2d10+4 mais 5d10+10; 80 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 19, toque 12, surpresa 19; Atq Base +10; Agr +21; Corpo a corpo: *cravos de armadura* +1 +17 (dano: 1d6+6) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+5 For] +13 (dano: 1d8+5; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo *cravos de armadura* +1 +17/+12 (dano: 1d6+6) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+5 For] +13/+8 (dano: 1d8+5; dec. x3); AE Agarrar devastador, nocautear, ataque furtivo +3d6; QE Lutador eficaz, contra-imobilização, características raciais dos anões, evasão, sentir armadilhas, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. CN; TR Fort +10, Ref +10, Von +3; For 20, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 6.

Perícias e Talentos: Acrobacia +11, Arte da Fuga +10, Blefar +6, Diplomacia +0, Equilíbrio +3, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidação +9, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +8, Saltar +5; Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (*cravos de armadura*), Lutador Astuto, Mobilidade.

Agarrar Devastador (Ext): Quando Jorrick imobilizar um alvo e sustentar a manobra Agarrar durante 3 rodadas consecutivas, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) no final da terceira rodada ou morrerá sufocada.

Ataque Atordoante (Ext): 3/dia — Fortitude (CD 17) ou atordoamento durante 1 rodada.

Características de Anão (Ext): +4 de bônus para resistir às manobras encontrão e imobilizar; +2 de bônus nos testes de resistência contra veneno, magias e efeitos similares; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +4 de bônus na CA contra gigantes; +2 de bônus nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a rocha e metal.

Contra-Imobilização (Ext): Quando estiver envolvido na manobra Agarrar ou imobilizado, Jorrick poderá realizar um teste de Agarrar ou Arte da

Fuga para se libertar. Se fracassar no teste escolhido, poderá realizar imediatamente o segundo teste como uma ação livre.

Encontrar Armadilhas (Ext): Jorrick é capaz de usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD for superior a 20.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Jorrick tem a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA, mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível.

Evasão (Ext): Sempre que Jorrick 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.

Lutador Eficaz (Ext): Jorrick recebe +2 de bônus nos testes de Agarrar e nos testes resistidos de Destreza e Força (inclusos nas estatísticas acima).

Nocautear (Ext): Quando Jorrick imobilizar uma criatura e sustentar a manobra durante 1 rodada completa, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) no final da rodada ou ficará inconsciente durante 1d3 rodadas.

Sentir Armadilhas (Ext): +1 de bônus de esquiva na CA e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: Arco longo composto obra-prima [+5 de bônus de Força], *camisão de mitral* +2 com *cravos* +1, *peitoral de mitral* +1, *manoplas da força do ogro* +2, *botas da velocidade*, 20 flechas.



Um esmagador

ESPIÃO MENTAL

O sucesso de qualquer batalha se fundamenta em antecipar todos os movimentos de seu adversário. Um espião mental compreende a eficiência de se apoderar dos pensamentos de seus inimigos. Invadindo a mente de seus alvos, o espião descobre exatamente quais serão suas reações uma fração de segundo antes deles as executarem. Com o tempo, o espião descobre como se aprofundar nos pensamentos alheios para encontrar fraquezas em seus treinamentos de combate.

Uma vez que esta classe depende extremamente da habilidade *detectar pensamentos*, quase todos os espiões mentais são criaturas que a possuem como uma habilidade similar a magia ou sobrenatural, sem limite diário de utilização, como as raças doppelganger, couatl, sucubo, ghaele, marechal formian, leonal, devorador de mente, naga sombria, rakshasa e slaad verde. Os conjuradores podem adquirir níveis nesta classe se puderem detectar pensamentos com frequência, ou se tiverem um *elmo da telepatia*, que atende aos pré-requisitos do espião mental.

Os espiões mentais mais comuns são os doppelganger e devoradores de mente de elite. Há rumores sobre uma ordem secreta de espiões entre os couatl espalhada nos planos de existência, caçando malfeitores.

Dado de Vida: d8.

TABELA 2-17: O ESPIÃO MENTAL

Bônus Base

Nível de Ataque Fort Ref Von Especial

1º	+1	+0	+0	+2	Antecipar, telepatia de combate, detectar pensamentos em área
2º	+2	+0	+0	+3	Análise mental acelerada
3º	+3	+1	+1	+3	Ler pensamentos em massa (dois)
4º	+4	+1	+1	+4	Análise mental instantânea
5º	+5	+1	+1	+4	Ler pensamentos em massa (quatro)

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +3

Perícias: Concentração 8 graduações.

Outro: Capacidade de conjurar *detectar pensamentos* como magia ou habilidade similar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um espião mental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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 espiões mentais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Antecipar (Sob): Os espiões mentais analisam os pensamentos de seus adversários, portanto sabem como bloquear e

quando se esquivar dos seus golpes antes que sejam desferidos. Além disso, o espião é capaz de identificar os pontos fracos na defesa do alvo observando seus pensamentos superficiais. No 1º nível, o espião mental poderá adicionar 1 ponto de seu bônus de Carisma (se houver) por nível na classe de prestígio na própria Classe de Armadura, mas somente contra os atacantes afetados por *detectar pensamentos* (ainda assim, depois de 3 rodadas de análise e se o alvo fracassar no teste de resistência de Vontade). Ele pode adicionar o mesmo valor como um bônus de intuição nas jogadas de ataque contra aquele alvo. Caso seja apanhado de surpresa ou perca seu bônus de Destreza na CA, o espião mental também perderá estes modificadores.

Telepatia de Combate (Sob): O espião mental analisa os pensamentos de uma criatura e consegue prever todos os seus movimentos. No início de seu turno, o espião deve realizar um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido desde a última ação). Caso obtenha sucesso, será capaz de manter a concentração para *detectar pensamentos* como uma ação livre. Se o espião conjurar uma magia ou ativar outra habilidade similar, a duração de *detectar pensamentos* termina automaticamente.

Detectar Pensamentos em Área (Sob): O espião mental é capaz de ampliar a área de *detectar pensamentos* para afetar um círculo centrado nele (em vez de um cone). O raio da esfera equivale ao comprimento do cone.

Análise Mental Acelerada (Sob): A partir do 2º nível, o espião mental consegue sintonizar os pensamentos alheios rapidamente. Na mesma rodada em que ativar *detectar pensamentos*, ele identifica a presença ou ausência de pensamentos e o valor de Inteligência de cada criatura na área. Na rodada subsequente, ele conseguirá analisar os pensamentos superficiais de uma única mente na área afetada.

Ler Pensamentos em Massa (Sob): Um espião mental de 3º nível ou superior consegue analisar simultaneamente os pensamentos superficiais de duas criaturas que fracassarem no teste de resistência de Vontade. Isso significa que os bônus da habilidade antecipar se aplicam às duas criaturas. Uma vez por rodada, como uma ação livre, ele é capaz de selecionar novos alvos para analisar (perdendo as anteriores). A partir do 5º nível, o espião conseguirá ler os pensamentos superficiais de quatro criaturas simultaneamente.

Análise Mental Instantânea (Sob): A partir do 4º nível, o espião mental é capaz de invadir os pensamentos alheios instantaneamente. Ele adquire todas as informações de *detectar pensamentos* (presença ou ausência de criaturas conscientes, valor de Inteligência e pensamentos superficiais) na mesma rodada em que ativar a habilidade. Os alvos ainda devem realizar o teste de resistência de Vontade para tentar bloquear a invasão.

Exemplo de Espião Mental

Sanjakilar: Doppelganger feiticeiro 3/espião mental 5; ND 11; Humanóide Monstruoso (Médio — Metamorfo); 4d8+8 mais 3d4+6 mais 5d8+10; 72 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 16, toque 12, surpresa 14; Atq Base +11; Agr +14; Corpo a corpo: *espada curta* +1 +16 (dano: 1d6+4; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo *espada curta* +1 +16/+11/+6 (dano: 1d6+4; dec. 19–20/x2) ou *espada curta* +1 +14/+9/+4 (dano: 1d6+4; dec. 19–20/x2) e *espada curta* +1 +14 (dano: 1d6+2; dec. 19–20/x2); AE Detectar pensamentos; QE Telepatia de combate, mudar

forma, imune a sono e feitiços; Tend. N; TR Fort +5, Ref +8, Von +12; For 16, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +17, Diplomacia +8, Disfarces +13, Intimidação +6, Sentir Motivação +11; Combater com Duas Armas, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (espada curta), Telepatia de Combate.

Mudar Forma (Sob): Sanjakilar é capaz de assumir qualquer forma humanóide Pequena ou Média ou reverter para sua forma original usando uma ação padrão. A mudança de forma não pode ser dissipada, mas Sanjakilar retornará para a forma original se perecer. A magia *visão da verdade* revela sua forma natural.

Análise Mental Instantânea (Sob): Sanjakilar adquire todas as informações de *detectar pensamentos* (presença ou ausência de criaturas conscientes, valor de Inteligência e pensamentos superficiais) na mesma rodada em que ativar a habilidade. Os alvos ainda devem realizar o teste de resistência de Vontade para tentar bloquear a invasão.

Antecipar (Sob): Sanjakilar recebe +4 de bônus na Classe de Armadura contra os atacantes afetados por *detectar pensamentos* e +4 de bônus de intuição nas jogadas de ataque contra os mesmo alvos.

Detectar Pensamentos (Sob): Sanjakilar é capaz de detectar pensamentos continuamente, como a magia (18º nível de conjurador; Vontade CD 16 anula). Ele é capaz de ativar ou desativar esta habilidade como uma ação livre.

Detectar Pensamentos em Área (Sob): Sanjakilar é capaz de ampliar a área de *detectar pensamentos* para afetar um círculo de 18 m centrado nele.

Ler Pensamentos em Massa (Sob): Sanjakilar consegue analisar simultaneamente os pensamentos superficiais de quatro criaturas que fracassarem no teste de resistência de Vontade. Uma vez por rodada, como uma ação livre, ele é capaz de selecionar novos alvos para analisar (perdendo as anteriores).

Telepatia de Combate (Sob): Sanjakilar analisa os pensamentos de uma criatura e consegue prever todos os seus movimentos. No início de seu turno, ele deve realizar um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido desde a última ação). Caso obtenha sucesso, será capaz de manter a concentração para *detectar pensamentos* como uma ação livre. Se Sanjakilar conjurar uma magia ou ativar outra habilidade similar, *detectar pensamentos* termina automaticamente.

Perícias: *Sanjakilar recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces quando utilizar a habilidade Alterar

Forma. Caso possa ler a mente do alvo, recebe +4 de bônus adicional nos testes de Blefar e Disfarces.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *mãos mágicas*, *ler magias*, *luz*, *mensagem*; 1º — *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, *recuo acelerado*.

Inventário: Duas espadas curtas +1, anel de queda suave.

GIGANTE ATIRADOR

Os gigantes atiradores normalmente são brutos, mas sempre extremamente fortes, e pertencem às raças de estatura avantajada que gostam de arrancar rochedos, árvores ou mesmo construções inteiras de seus alicerces e arremessá-las contra seus inimigos. Não é possível determinar como essa organização informal foi criada, mas não há dúvida de que os atiradores são inimigos temíveis.

Geralmente, os atiradores pertencem às raças gigantes, embora alguns membros de outras espécies aprendam as habilidades incomuns e especiais da organização. Os raros atiradores que escolhem outras classes quase sempre são guerreiros ou bárbaros. Os atiradores do Mestre atuam como especialistas em bandos de guerra dos gigantes, mas também são encontrados entre humanóides menores, agindo como uma variedade estranha de "artilharia".

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Talentos: Tiro Certeiro, Ataque Poderoso, Foco em Arma (qualquer arma de arremesso).

Especial: Criaturas Grandes ou maiores.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um gigante atirador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Intimidação (Car), Saltar (For) e Natação (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.

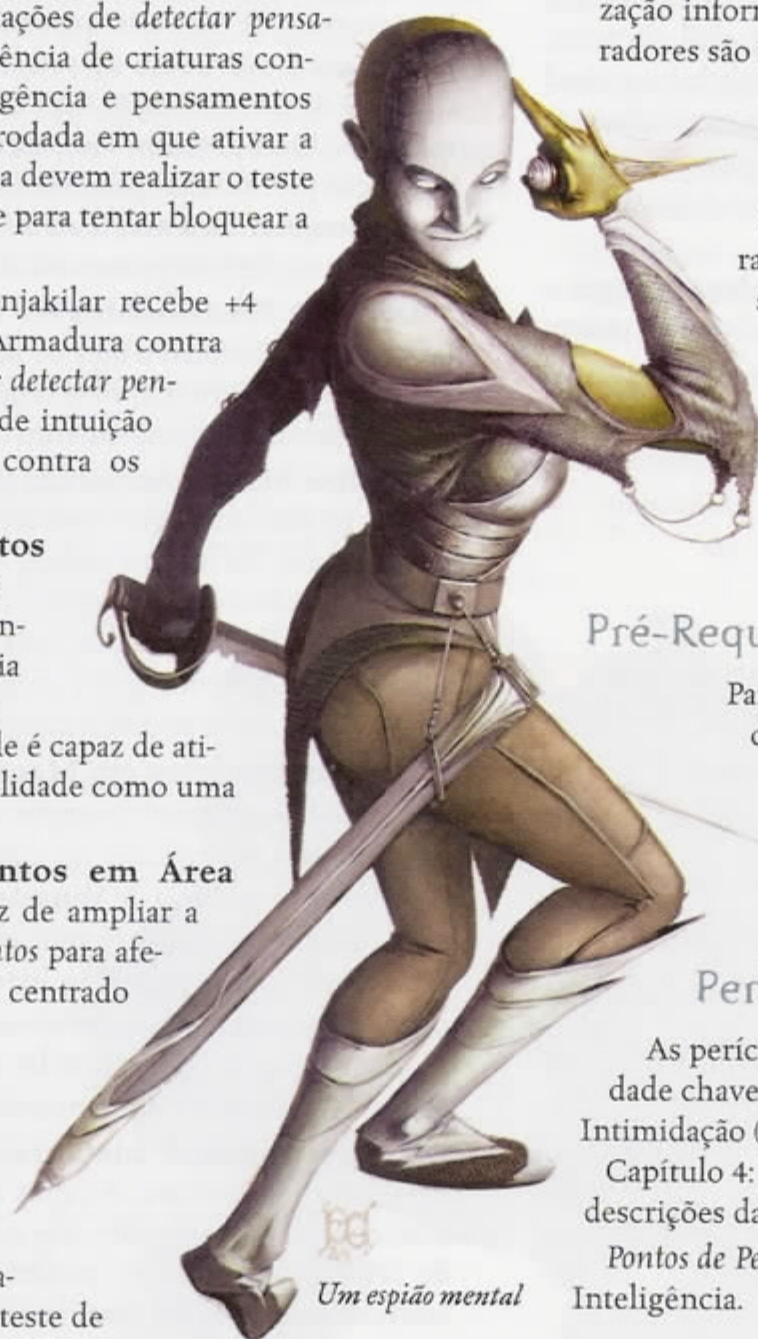
TABELA 2-18: O GIGANTE ATIRADOR

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+1	+0	+2	+0	Apanhar objetos, arremessar qualquer coisa
2º	+2	+0	+3	+0	Truque de Duas Mãos
3º	+3	+1	+3	+1	Truque de Duas Mãos

Características da Classe

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

Apanhar Objetos (Ext): Um gigante atirador recebe o talento Apanhar Objetos, mesmo que não atenda aos pré-



Um espião mental

requisitos. Ele é capaz de apanhar armas da sua categoria de tamanho ou menores (e dispará-las contra o atacante imediatamente, se desejar).

Arremessar Qualquer Coisa (Ext): O gigante atirador adquire Arremessar Arma (descrito no Capítulo 3) como um talento adicional. Entretanto, uma vez que o atirador depende mais da força bruta do que de habilidade, ele é capaz de arremessar qualquer objeto (não somente armas) que represente uma carga leve. Caso o objeto seja uma arma improvisada, ele sofre -2 de penalidade na jogada de ataque, em vez de -4. Utilize as regras do Capítulo 4 para determinar a quantidade de dano causada por armas arremessadas.

O incremento de distância das armas arremessadas ou improvisadas do gigante atirador será 3 m + 1,5 m por categoria de tamanho do personagem acima de Grande (essa é uma variação oficial do talento Arremessar Arma).

Truque de Duas Mãos (Ext): A partir do 2º nível e novamente no 3º nível, o gigante atirador deve selecionar um dos truques a seguir. Para utilizar essas habilidades, ele deve empunhar a arma arremessada ou improvisada com as duas mãos e arremessá-la como uma ação de rodada completa.

Ataque de Área: O personagem realiza uma jogada de ataque para atingir o quadrado ocupado por uma criatura (CA 10). Qualquer indivíduo na área atingida deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + bônus de ataque à distância do arremessador) ou sofrerá o dano da arma. Essa habilidade exige uma arma Enorme ou maior.

Arremesso Nocauteante: Caso o ataque do atirador cause dano a um alvo Médio ou menor, a criatura ficará caída no solo.

Meteoro: Usando uma ação de rodada completa, o atirador causa o dobro do seu modificador de Força em um arremesso bem-sucedido.

Disparar Sobrecarga: O gigante atirador é capaz de arremessar uma arma de duas categorias maiores que ele ou um objeto que não exceda sua carga média. Por exemplo, um atirador Grande que tenha Força 25 poderia arremessar uma azagaia Imensa ou uma rocha com 267 kg ou menos.

Ataque Poderoso à Distância: O gigante atirador pode arremessar objetos contra alvos num raio de 9 m e utilizar o talento Ataque Poderoso.

Exemplo de Gigante Atirador

Wellsy: Gigante de pedra; atirador gigante 3; ND 11; Gigante (Grande); 14d8+72 mais 3d10+18; 170 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 24, toque 12, surpresa 21; Atq Base +13; Agr +25; Corpo a corpo: clava Grande +1 +20 (dano: 2d8+13); ou à distância: rocha +14 (dano: 2d8+16); Atq Ttl: corpo a corpo: clava Grande +1 +20/+15/+10 (dano: 2d8+13); ou à distância: rocha +14/+9 (dano: 2d8+16); AE Meteoro, ataque poderoso à distância, arremessar qualquer coisa, arremessar rochas; QE apanhar objetos, visão na penumbra, apanhar rochas; Tend. CM; TR Fort +15, Ref +8, Von +6; For 27, Des 17, Con 23, Int 6, Sab 12, Car 5.

Perícias e Talentos: Escalar +9, Intimidação +0, Observar +7, Ouvir +4, Saltar +8; Apanhar Objetos, Arremessar Arma, Ataque Poderoso, Foco em Arma (rocha), Saque Rápido, Separar Aprimorado, Tiro Certeiro, Trespassar.

Apanhar Objetos (Ext): Wellsy pode utilizar o talento Apanhar Objetos com qualquer arma arremessada ou projétil Grande ou menor.

Apanhar Rochas (Ext): Wellsy é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando ele se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. Wellsy precisa estar ciente do ataque.

Arremessar Qualquer Coisa (Ext): Wellsy é capaz de arremessar qualquer objeto (não somente armas) que pese 346 kg ou menos, com um incremento de distância de 3 m. Caso o objeto seja uma arma improvisada, ele sofre -2 de penalidade na jogada de ataque.

Arremessar Rochas (Ext): Incremento de distância de 54 m.

Ataque Poderoso à Distância: Wellsy pode arremessar objetos contra alvos num raio de 9 m e utilizar o talento Ataque Poderoso.

Meteoro: Usando uma ação de rodada completa, Wellsy causa o dobro do seu modificador de Força em um arremesso bem-sucedido.

Visão na Penumbra

(Ext): Wellsy enxerga duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ele ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Inventário: Clava Grande +1, 5 rochas de arremesso, 6 itens aleatórios na bolsa (consulte Gigantes no Livro dos Monstros).

Um gigante atirador



GNOMO MATADOR DE GIGANTES

Em todas as comunidades dos gnomos, somente alguns indivíduos possuem a coragem extraordinária para assumir o manto de matadores de gigantes. Usando uma combinação de agilidade, treinamento em combate e perspicácia, o gnomo matador de gigantes é a ruína de todas as raças que usam sua estatura para aterrorizar os seres menores e mais fracos. Ele é o campeão dos "pisoteados em excesso" e assume um posto muito mais elevado do que sua altura sugere. Para estes valentes guerreiros, o ditado é verdadeiro: quanto maior o alvo, pior a queda. Um gnomo matador de gigantes persegue ogros, trolls, gigantes e espécies similares para eliminar. Alguns são treinados para derrotar outras criaturas enormes, como tribulos brutais, insetos monstruosos e até dragões.

A maioria dos gnomos matadores de gigantes é composta de guerreiros e rangers, embora alguns paladinos e clérigos adotem essa carreira nas regiões infestadas de gigantes. Os ladinos que gostam de saquear os covis dos ogros e similares também adquirem esta classe. Os monges da raça se tornam excelentes matadores de gigantes. Os conjuradores arcanos raramente escolhem esta classe, pois ela depende de uma interação direta com adversários imensamente poderosos.

Os gnomos matadores de gigantes do Mestre são heróis aclamados ou celebridades nas comunidades da raça. Eles atuam como capitães da guarda, treinadores e outras posições de autoridade. Alguns herdaram sua função há muitas gerações, escolhendo o filho ou filha mais corajoso e entregando-lhe um título imponente como "Ruína dos Trolls" ou "Esmaga-Gigante". Os indivíduos que têm seus próprios objetivos são reconhecidos e populares entre a espécie, mas preferem se manter afastados dos assuntos políticos e se concentrar nas suas metas pessoais. Obviamente, muito se aventuram para provar sua audácia; são raros os gnomos matadores de gigantes que não invadiram os covis de trolls e gigantes do fogo.

Dado de Vida: d10.

TABELA 2-19: O GNOMO MATADOR DE GIGANTES

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Inimigo predileto (gigantes) +2
2º	+2	+3	+0	+0	Combate engenhoso
3º	+3	+3	+1	+1	Escorregadio
4º	+4	+4	+1	+1	Inimigo predileto (gigantes) +4
5º	+5	+4	+1	+1	Disparo adjacente
6º	+6	+5	+2	+2	Movimento rápido
7º	+7	+5	+2	+2	Inimigo predileto (gigantes) +6
8º	+8	+6	+2	+2	Mobilidade aprimorada
9º	+9	+6	+3	+3	Golpe Enervante
10º	+10	+7	+3	+3	Inimigo predileto (gigantes) +8, amortecer impacto

Pré-Requisitos

Para se tornar um gnomo matador de gigantes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Gnomo

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Arte da Fuga 3 graduações; Fala Idioma (gigante); Acrobacia 3 graduações.

Talentos: Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um gnomo matador de gigantes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Saltar (For) e Usar Cordas (Des). 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 gnomos matadores de gigantes sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.

Inimigo Predileto (Ext): Os gnomos matadores de gigantes recebem +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra gigantes. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra gigantes. Esse benefício se acumula com os modificadores fornecidos pela classe ranger quando o gnomo escolher gigantes como seu inimigo predileto. Os bônus aumentam em +2 a cada três níveis nesta classe de prestígio.

Combate Engenhoso (Ext): A partir do 2º nível, um gnomo matador de gigantes recebe +4 de bônus na CA contra gigantes ou +2 de bônus de esquiva contra outras espécies (que não sejam gigantes) e que sejam duas categorias de tamanho maiores que o gnomo. Esses modificadores não se aplicam quando o gnomo perder seu bônus de Destreza na CA ou usar uma armadura pesada.

Escorregadio (Ext): A partir do 3º nível, sempre que o gnomo matador de gigantes se envolver na manobra Agarrar com uma criatura que seja duas categorias de tamanho maior, ele adiciona seu nível na classe de prestígio em todos os testes resistidos para escapar (sejam testes de Agarrar ou Arte da Fuga).

Além disso, o gnomo é capaz de atravessar uma área ocupada por criaturas que sejam duas categorias de tamanho maiores que ele. Essa habilidade não afeta as criaturas que preenchem totalmente a área que ocupam, como um cubo gelatinoso. Normalmente, um personagem somente conseguiria atravessar uma área ocupada por criaturas com três categorias de tamanho superiores.

Disparo Adjacente (Ext): A partir do 5º nível, o gnomo matador de gigantes não provoca ataques de oportunidade quando utilizar uma arma de combate à distância contra um gigante que esteja ameaçando a área adjacente.

Movimento Rápido (Ext): A partir do 6º nível, o gnomo matador de gigantes adquire +3 m de bônus de melhoria no seu deslocamento terrestre. Ele perderá esse bônus quando usar uma armadura pesada ou transportar uma carga superior a leve. Aplique o modificador de deslocamento antes de calcular as penalidades devido à carga ou armadura.

Mobilidade Aprimorada (Ext): A partir do 8º nível, o gnomo matador de gigantes recebe +4 de bônus de esquiva adicional na Classe de Armadura contra os ataques de oportunidade provocados quando ele entra ou sai de uma área ameaçada. Os bônus de esquiva desse talento se acumulam com o bônus racial dos gnomos e do talento Mobilidade.

Golpe Enervante (Ext): Sempre que um gnomo matador de gigantes de 9º nível ou superior causar dano a um gigante em combate corporal, o alvo ficará abalado durante 1 rodada.

Amortecer Impacto (Ext): Quando sofrer um ataque letal, um gnomo matador de gigantes de 10º nível será capaz de amortecer o impacto do golpe, reduzindo a quantidade de dano sofrida. Uma vez por dia, durante o combate, quando os pontos de vida do gnomo seriam reduzidos a 0 ou menos devido a um ataque com armas ou outro golpe de um gigante, mas não devido a habilidades mágicas, o personagem pode tentar amortecer esse impacto. Para usar essa habilidade, o gnomo deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD = dano sofrido; o gnomo adiciona seu nível de classe como um bônus nesse teste). Se obtiver sucesso, sofrerá apenas metade do dano; se fracassar, sofrerá todo o dano. Ele deve estar ciente do golpe e ser capaz de reagir para realizar o amortecimento — caso não possa usar seu bônus de Destreza na CA, não conseguirá utilizar essa habilidade. Como esse efeito, normalmente, não permite que o personagem realize um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não é possível utilizar a habilidade evasão ou evasão aprimorada (se houver).



Um gnomo matador de gigantes se diverte com uma gigante das colinas antes de dar cabo dela.

Ilustração de R. Guay-Mitchell

Exemplo de Gnomo Matador de Gigantes

Seebo Schorrek: Gnomo ladino 4/ranger 2/gnomo matador de gigantes 5; ND 11; Humanóide (Pequeno); 4d6+8 mais 2d8+4 mais 5d10+10; 75 PV; Inic. +4; Desl.: 6 m; CA 23, toque 16, surpresa 23; Atq Base +10; Agr +8; Corpo a corpo: *espada larga Pequena* +1 +14 (dano: 1d10+4; dec. 19–20/x2) ou *dardo do retorno* +1 +17 (dano: 1d3+3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada larga Pequena* +1 +14/+9 (dano: 1d10+4; dec. 19–20/x2); ou à distância *dardo do retorno* +1 +17 (dano: 1d3+3) e *dardo obra-prima* +12 (dano: 1d3+2); ou à distância: *dardo do retorno* +1 +15 (dano: 1d3+3) e *dardo obra-prima* +15/+10 (dano: 1d3+2); AE Ataque furtivo +2d6; QE disparo adjacente, combate engenhoso, evasão, inimigo predileto (gigantes +6), características raciais dos gnomos, visão na penumbra, escorregadio,

habilidades similares a magia, sentir armadilhas +1, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural; Tend. LG; TR Fort +10, Ref +13, Von +3; For 14, Des 18, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +15, Arte da Fuga +10, Esconder-se +16, Furtividade +12, Observar +10, Ofícios (alquimia) +1, Ouvir +12, Procurar +8; Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade Saque Rápido, Rastrear^B, Tiro Rápido.

Disparo Adjacente (Ext): Seebo não provoca ataques de oportunidade quando utilizar uma arma de combate à distância contra um gigante que esteja ameaçando a área adjacente.

Estilo de Combate (Ext): Seebo escolheu arquearia. Ele adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender aos pré-requisitos.

Combate Engenhoso (Ext): Seebo recebe +4 de bônus na CA contra gigantes ou +2 de bônus de esquiva contra outras espécies que sejam duas categorias de tamanho maiores que ele.

Evasão (Ext): Sempre que Seebo 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.

Inimigo Predileto (Ext): Seebo recebe +6 de bônus nos testes de Blear, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra gigantes. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra gigantes.

Características de Gnomo (Ext): +2 nos testes de resistência contra ilusões, +1 na CD das próprias ilusões; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides, +4 de bônus de esquiva na CA contra gigantes, +2 de bônus nos testes de Ouvir e Ofícios (alquimia).

Visão na Penumbra (Ext): Seebo enxerga duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ele ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Escorregadio (Ext): Seebo recebe +5 de bônus nos testes de Arte da Fuga e de Agarrar quando se envolver na manobra

Agarrar com uma criatura Grande ou maior. Além disso, o gnomo é capaz de atravessar uma área ocupada por criaturas Grandes ou maiores.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *falar com animais* (somente escavadores), *globos de luz*, *prestidigitação*, *som fantasma*; NC 1º, teste de resistência CD 10 + nível da magia.

Sentir Armadilhas (Ext): +1 de bônus de esquiva na CA e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Encontrar Armadilhas (Ext): Seebo é capaz de usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD for superior a 20.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Seebo tem 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 ataques de um oponente invisível.

Inventário: *dardo do retorno* +1, *espada larga Pequena* +1, *camisão de cota de malha Pequeno* +1, *luvas da Destreza* +2, *anel de proteção* +1, *broquel Pequeno obra-prima*, 5 dardos obra-prima.

GUERREIRO DA NATUREZA

Os guerreiros da natureza são defensores das regiões selvagens, protetores do meio ambiente... e freqüentemente druidas que passaram "tempo demais" em suas formas selvagens. Os integrantes dessa classe de prestígio compartilham um vínculo que transcende a raça e a aparência exterior.

Quando um personagem adquire a habilidade de se transformar naturalmente em um "animal menor", muitas vezes sua perspectiva de vida se altera e ele passa a invejar a nova forma em detrimento da sua forma genuína. Ele sente um vínculo mais profundo com a natureza enquanto está na forma animal ou elemental ou talvez seja seduzido pela força que ela lhe oferece. Certamente, o personagem começa a desenvolver suas habilidades nas formas selvagens que adota, descartando sua forma de nascimento.

A maioria das pessoas considera que os guerreiros da natureza são eremitas ou fanáticos, menos conectados ao mundo do que o druida ou o ranger mais solitário das profundezas das florestas. No entanto, os guerreiros da natureza tendem a criar grandes comunidades. Eles se encontram e conversam com freqüência — às vezes usando animais mensageiros, noutras abandonando temporariamente seus territórios — e vigiam com muita cautela a "civilização". Eles desenvolvem seus instintos animais com mais intensidade do que o comportamento associado ao aprendizado social e costumam se tornar impacientes ou rudes com os indivíduos que não estão "sintonizados" com a natureza como eles. Não é incomum que um guerreiro da natureza passe dias ou mesmo semanas na forma de um único animal ou elemental, ou se transforme regularmente, jamais retornando para sua forma humanóide natural.

Essencialmente, todos os guerreiros da natureza são druidas, mas alguns integrantes de outras classes de prestígio ou criaturas com a habilidade forma selvagem já adotaram esta classe. Alguns druidas mais combativos — com níveis de guerreiro, bárbaro ou ranger — consideram essa classe ideal para seus objetivos.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guerreiro da natureza, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer Neutro.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Conhecimento (natureza) 8 graduações; Conhecimento (planos) 2 graduações; Sobrevivência 8 graduações.

Talentos: Rastrear.

Especial: Habilidade *Forma selvagem*.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro da natureza (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (natureza) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Natação (For), Ouvir (Sab), Saltar (For) e 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—20: O GUERREIRO DA NATUREZA

Nível	Bônus Base				Especial
	de Ataque	Fort	Ref	Von	
1º	+1	+2	+0	+0	Armas naturais, selvagem
2º	+2	+3	+0	+0	+1 nível de uma classe divina anterior
3º	+3	+3	+1	+1	Armas naturais
4º	+4	+4	+1	+1	+1 nível de uma classe divina anterior
5º	+5	+4	+1	+1	Armas naturais

Características da Classe

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

Conjuração: Quando um guerreiro da natureza atinge um nível par nessa classe, o personagem adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Caso não tivesse uma classe de conjurador divino anteriormente, o personagem recebe um nível de conjurador como druida. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, familiares, habilidades de bardo, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Essencialmente, o personagem soma seus níveis de guerreiro da natureza aos níveis de conjurador divino que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um guerreiro da natureza, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Armas Naturais (Sob): Sempre que atingir um nível ímpar nesta classe de prestígio, o guerreiro da natureza pode selecionar uma das habilidades a seguir. Exceto quando

especificado o contrário, elas somente se aplicam quando o personagem estiver usando a forma selvagem.

Armadura do Crocodilo: A armadura natural do guerreiro da natureza aumenta em +1 por nível de classe. Esse modificador é um aumento, e não um bônus de melhoria.

Labareda de Energia: Se estiver na forma de um elemental do fogo, o corpo do guerreiro da natureza se envolve com labaredas de energia, que atua como um *escudo de fogo* com nível de conjurador equivalente aos níveis de druida (se houver) mais os níveis de guerreiro da natureza do personagem.

Garras do Urso: O guerreiro da natureza causa +3 pontos de dano adicional com suas armas naturais.

Arma da Natureza: O guerreiro da natureza recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque com suas armas naturais; seus ataques são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano das criaturas.



Um guerreiro da natureza assusta um bando de gnoll

Ilustração de W. England

Manto das Nuvens: Se estiver na forma de um elemental do ar, o guerreiro da natureza pode usar uma ação livre para envolver seu corpo com nuvens e névoas durante 1 minuto por nível de classe (ou até dissipar o efeito). Essa habilidade concede camuflagem, embora não afete a visão de qualquer forma.

Anéis da Serpente: Quando estiver na forma de qualquer criatura que tenha a habilidade Agarrar Aprimorado, o guerreiro da natureza recebe +4 de bônus nos testes de Agarrar e causa 1d8 pontos de dano + bônus de Força caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Fluxo do Rio: Para utilizar essa habilidade, o guerreiro da natureza deve ser capaz de se transformar em um elemental usando a forma selvagem. Três vezes por dia, como parte de sua ação de movimento, ele conseguirá se transformar num fluxo de água corrente. Ele é capaz de percorrer seu desloca-

mento base terrestre nesta forma, sem provocar quaisquer ataques de oportunidade. Não é possível executar ações, apenas se locomover. No final do deslocamento, o guerreiro reverte para a forma em que estava antes de ativar esta habilidade. Ele é capaz de ativar esta habilidade mesmo se não estiver em uma forma selvagem.

Crescimento Virente: O guerreiro da natureza adquire cura acelerada 1.

Asas do Furacão: Se estiver na forma de um elemental do ar ou numa forma alada, ele aumenta seu deslocamento base de voo em 9 m e aprimora sua capacidade de manobra em uma categoria (logo, uma capacidade de manobra boa se tornaria perfeita).

Selvagem: Os níveis de guerreiro da natureza se acumulam com os níveis de druida ou qualquer classe que conceda a forma selvagem para determinar as habilidades da *forma selvagem*

(inclusive o limite de Dados de Vida da forma assumida) e os testes de empatia selvagem. Por exemplo, um druida 8/guerreiro da natureza 3 seria considerado um druida de 11º nível para definir o tamanho, o tipo e a frequência de utilização da *forma selvagem* — ele poderia usar a habilidade 4/dia e assumir a forma de criaturas Miúdas ou com até 11 DV. Ele também adiciona +11 de bônus nos testes de empatia selvagem (em vez de +8) contra animais e algumas bestas mágicas.

Exemplo de Guerreiro da Natureza

Beshya: Humana druida 6/guerreira da natureza 4; ND 10; Humanóide (Médio); 6d8+12 mais 4d10+8; 69 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 20, toque 13, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +9; Corpo a corpo: *cimitarra* +1 +10 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2) ou à distância: *funda obra-prima* +12 (dano: 1d4); Atq Ttl:

corpo a corpo: *cimitarra* +1 +10/+5 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2) ou à distância: funda obra-prima +12/+7 (dano: 1d4); AE Magias; QE Companheiro animal, armadura do crocodilo, garras do urso, senso da natureza, resistir à tentação da natureza, conversão espontânea, rastro invisível, empatia selvagem, forma selvagem 4/dia, selvagem, caminho da floresta; Tend. NG; TR Fort +11, Ref +6, Von +9; For 12, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Concentração +11, Conhecimento (natureza) +10, Conhecimento (planos) +2, Observar +12, Ouvir +9, Sobrevivência +14; Foco em Arma (*cimitarra*), Foco em Magia (conjuração), Magias em Combate, Potencializar Invocação, Rastrear.

Forma de Lobo Atroz: Beshya freqüentemente utiliza a forma selvagem para se transformar em um lobo atroz. Suas estatísticas nessa forma são as seguintes: Inic. +2; Desl.: 15 m; CA 18, toque 11, surpresa 16; Agr +19; Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+13); AE Imobilização; TR Fort +12, Ref +5, Von +9; For 25, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 8.

Armadura do Crocodilo (Ext): Na forma selvagem, Beshya recebe +4 de bônus na armadura natural.

Caminho da Floresta (Ext): Beshya consegue se deslocar em qualquer tipo de matagal ou floresta usando seu deslocamento normal, sem sofrer qualquer dano ou penalidades. Entretanto, os espinhos, arbustos e áreas de matagal manipuladas por magia são capazes de afetá-la normalmente.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Beshya é Grushka, um lobo (veja a seguir).

Conversão Espontânea: Beshya pode converter uma de suas magias preparadas em *invocar aliado da natureza* do mesmo nível ou inferior.

Empatia Selvagem (Ext): O teste da empatia selvagem de Beshya equivale a 1d20+9.

Forma Selvagem (Sob): Beshya é capaz de assumir a forma de animais Pequenos, Médios e Grandes e reverter à sua forma original quatro vezes por dia. Essa habilidade é similar à magia *metamorfose*, mas tem duração de 6 horas ou até que Beshya retorne à forma original. Alterar a forma é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Garras do Urso (Ext): Na forma selvagem, Beshya recebe +3 de bônus nas jogadas de dano com armas naturais.

Imobilização (Ext): [somente como lobo atroz] Caso Beshya atinja um oponente com sua mordida, poderá iniciar a manobra Imobilização (+11 de bônus) como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o alvo não pode tentar imobilizá-la.

Rastro Invisível (Ext): Beshya nunca deixa rastros no ambiente e não pode ser rastreada.

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): Beshya recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos similares conjurados por fadas.

Selvagem (Sob): Os níveis de druida de Beshya se acumulam com os níveis de guerreiro da natureza para determinar as habilidades da forma selvagem e os testes de empatia selvagem.

Senso da Natureza (Ext): Beshya recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência (inclusos nas estatísticas acima).

Magias Preparadas de Druida (6/5/4/4/2; CD 13 + nível da

magia): 0 — curar ferimento mínimos (2), detectar magia, brilho, luz, resistência; 1º — curar ferimentos leves (2), constrição, falar com animais, passo longo; 2º — esfera flamejante, força do touro, pele de árvore, resistência a elementos; 3º — curar ferimentos moderados (2), neutralizar venenos, presa mágica maior; 4º — andar no ar, coluna de chamas. Beshya conjura magias como um druida de 8º nível.

Inventário: *cimitarra* +1, armadura de couro +2, escudo grande de madeira +1, luvas de Destreza +2, anel de proteção +1, botas élficas, funda obra-prima, 20 balas de funda, 20 balas de funda de prata.

Grishka: Lobo; Besta mágica (Médio — Animal Avançado); 6d8+15; 42 PV; Inic. +3; Desl.: 15 m; CA 18, toque 12, surpresa 16; Atq Base +4; Agr +6; Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+3); Atq Ttl: mordida +7 (dano: 1d6+3); AE Imobilização; QE Habilidades de companheiro animal, faro, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +7, Ref +8, Von +3; For 15, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Furtividade +5, Ouvir +7, Observar +5, Sobrevivência +1*; Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear^B, Vitalidade.

* +4 de bônus racial para rastrear através do faro.

Habilidades de Companheiro Animal: Vínculo, partilhar magias, evasão, devoção, 3 truques adicionais. Grishka foi treinado para caçar e conhece os truques "venha", "defenda" e "proteja".

Faro (Ext): Grishka é capaz de detectar inimigos se aproximando ou escondidos por meio do olfato e rastrear através do faro.

Imobilização (Ext): Caso Grishka atinja um oponente com sua mordida, poderá iniciar a manobra Imobilização (+2 de bônus) como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o alvo não pode tentar imobilizá-lo.

GUERREIRO URSO

Muitos povos, em particular nas regiões selvagens do mundo, reverenciam os ursos como símbolos da força dos guerreiros e de sua coragem em batalha. Ao adotar o urso como um totem espiritual, os guerreiros desses povos esperam adquirir um pouco da força do urso. Os guerreiros ursos, através de uma relação especial com os espíritos desses animais, literalmente recebem a força de seu totem na fúria da batalha, até mesmo se transformando em um urso enquanto lutam.

Somente os personagens que já tenham uma relação com o poder espiritual da fúria ou do frenesi podem ampliar essa energia para se tornar um guerreiro urso. A maioria dos guerreiros ursos é composta de bárbaros, mas outros personagens multiclasse também ingressam nessa trilha. Os personagens que tenham outra classe de prestígio que forneça a habilidade fúria ou frenesi ocasionalmente também adquirem esta classe.

Os guerreiros ursos do Mestre normalmente são campeões de tribos bárbaras, de vilas rústicas ou templos bélicos. Eles lideram os outros guerreiros, não através da disciplina e da ordem, mas pelo exemplo inspirador que representam.

Dado de Vida: d12.

Um guerreiro urso



Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +7.

Talentos: Ataque Poderoso.

Especial: Habilidade de fúria ou frenesi.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro urso (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais, (Car), Cavalgar (Sab), Escalar (For), Intimidação (Car), Ouvir (Sab), Saltar (For), Natação (For) e 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.

TABELA 2-21: O GUERREIRO URSO

Bônus Base

Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Forma de urso (negro)
2º	+2	+3	+0	+0	—
3º	+3	+3	+1	+1	Faro
4º	+4	+4	+1	+1	—
5º	+5	+4	+1	+1	Forma de urso (marrom)
6º	+6	+5	+2	+2	—
7º	+7	+5	+2	+2	Fúria +1/dia
8º	+8	+6	+2	+2	—
9º	+9	+6	+3	+3	—
10º	+10	+7	+3	+3	Forma de urso (atroz)

Características da Classe

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

Forma de Urso (Sob): Um guerreiro urso pode se transformar em um urso (similar à magia *metamorfose*) enquanto estiver em fúria ou frenesi. A quantidade de utilizações diárias é limitada pela quantidade de ativações de fúria ou frenesi do personagem, e ele reverte para sua forma original quando a duração da fúria terminar. O guerreiro urso conserva o bônus no teste de resistência de Vontade e a penalidade na CA enquanto estiver em fúria, mas os modificadores dos valores de habilidade são substituídos pelos valores de Força, Destreza e Constituição da variedade apropriada do urso em que o personagem se transformou (veja a seguir).

Similar à *metamorfose*, o guerreiro urso adquire as qualidades físicas do animal (incluindo tamanho, movimento, armadura e armas naturais, espaço e alcance), assim como qualquer habilidade extraordinária da nova forma, como Agarrar Aprimorado para o urso marrom e atroz. A transformação permanece ativa até o final da fúria ou frenesi.

Diferente da magia *metamorfose*, o guerreiro urso não recupera pontos de vida quando assume a forma animal. No entanto, seus pontos de vida atuais são ajustados de acordo com o novo valor de Constituição. Conforme adquire níveis, o guerreiro será capaz de escolher novas formas para assumir. Ele conseguirá se transformar em todas as formas anteriores indicadas na tabela; por exemplo, um guerreiro urso de 10º nível poderia assumir a forma de um urso atroz ou de um urso negro, a critério do jogador.

Qualquer guerreiro urso pode assumir a forma de um urso negro enquanto estiver em fúria, recebendo +8 de bônus de Força, +2 de Destreza e +4 de Constituição.

Um guerreiro urso de 5º nível pode assumir a forma de um urso marrom, recebendo +16 de bônus de Força, +2 de Destreza e +8 de Constituição.

No 10º nível, o guerreiro é capaz de assumir a forma de um urso atroz, recebendo +20 de bônus de Força, +2 de Destreza e +8 de Constituição.

Faro (Ext): No 3º nível, um guerreiro urso adquire a habilidade especial Faro (consulte o Glossário do Livro dos Monstros) na forma de urso e humanóide.

Fúria +1/Dia (Ext): No 7º nível, a quantidade de ativações diárias da fúria ou frenesi do guerreiro aumenta em +1. Por exemplo, um bárbaro 7/guerreiro urso 7 pode entrar em fúria 3 vezes por dia. Se esse personagem adquirir um nível de bárbaro, ele poderá entrar em fúria quatro vezes por dia.

Exemplo de Guerreiro Urso

Kurag Dentes de Pedra: Humano bárbaro 7/guerreiro urso 5; ND 12; Humanóide (Médio); DV 12d12+36; 114 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 19, toque 12, surpresa 17; Atq Base +12; Agr +16; Corpo a corpo: *machado grande* +2 +18 (dano: 1d12+6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *machado grande* +2 +18/+13/+8 (dano: 1d12+6; dec. x3); QE Forma de urso 2/dia, Redução de Dano 1/—, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia, Faro, sentir armadilhas +2, esquiva sobrenatural; Tend. CN; TR Fort +12, Ref +5, Von +7; For 18, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +16, Intimidação +14, Natação +13, Saltar +16, Sobrevivência +16; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Rastrear, Reflexos de Combate, Trespasar.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Kurag tem 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 ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Kurag não pode ser flanqueado, exceto por um ladino de 11º nível ou superior.

Faro (Ext): Kurag possui a habilidade especial Faro.

Forma de Urso (Sob): Enquanto estiver em fúria, Kurag pode se transformar em um urso negro (Médio, +2 armadura natural, +8 For, +2 Des, +4 Con, 2 garras 1d4+4 cada, mordida 1d6+8) ou um urso marrom (Grande, +5 armadura natural, +16 For, +2 Des, +8 Con, 2 garras 1d8+6 cada, mordida 2d6+12, Agarrar Aprimorado).

Fúria (Ext): +4 For, +4 Con, +2 Vontade, -2 na CA durante 8 rodadas.

Sentir Armadilhas (Ext): +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: Machado grande +2, amuleto da saúde +4, bradeiras da armadura +2.

INICIADO DA ORDEM DO ARCO

Quando lhe perguntam "o que é a verdade?", um mestre arqueiro apanha seu arco, dispara uma flecha e, sem dizer uma única palavra, deixa que sua maestria com o arco sirva de escala para seu progresso ao longo do "caminho", expondo dessa forma seu conhecimento em relação à realidade ou à "verdade". Aprendendo a arte meditativa do Caminho do Arco, o personagem aprimora sua disciplina, precisão e espiritualidade. Os iniciados da Ordem do Arco consideram suas armas como uma extensão de si e encaram o disparo de uma flecha como uma experiência espiritual.

Os guerreiros compõem maior parte dos iniciados da Ordem do Arco. Os rangers experientes, paladinos e alguns bárbaros mais poderosos também seguem essas filosofias e técnicas. Alguns ladinos e bardos ingressaram na organização, mas são extremamente raros.

Os iniciados da Ordem do Arco do Mestre geralmente são encontrados lecionando o Caminho do Arco ou peregrinando nas regiões selvagens, em busca de desafios legítimos para suas capacidades.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um iniciado da Ordem do Arco, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Ofícios (arquearia) 5 graduações; Conhecimento (religião) 2 graduações.

Talentos: Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Foco em Arma (arco longo ou curto, comum ou composto).

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um iniciado da Ordem do Arco (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab) e Ofícios (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.



Um iniciado da Ordem do Arco

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os iniciados da Ordem do Arco não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Disparo Preciso (Ext): Usando uma ação padrão, um iniciado é capaz de executar um único disparo com precisão assombrosa, que causará 1d8 pontos de dano adicional quando atingir o alvo. Os ataques à distância só funcionam como disparos precisos quando o alvo estiver a menos de 9 metros. Essa habilidade somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a — ou protegida por itens mágicos que neutralizam os — sucessos decisivos (como uma armadura da fortificação) também não é vulnerável ao dano adicional.

Diferente do ataque furtivo dos ladinos, o alvo do disparo do iniciado não precisa ser atacado de surpresa ou perder seu bônus de Destreza na CA; contudo, o dano adicional dessa habilidade se acumula com o dano do ataque furtivo. Nos demais aspectos, o disparo preciso é semelhante ao ataque furtivo.

O dano adicional será +1d8 no 1º nível e +1d8 adicional a cada dois níveis subsequentes.

O iniciado é obrigado a utilizar o arco selecionado pelo seu talento Foco em Arma para ativar esta habilidade.

Disparo Adjacente (Ext): A partir do 2º nível, o iniciado é capaz de disparar com seu arco sem provocar ataques de oportunidade, mesmo dentro de uma área ameaçada por inimigos.

Foco em Arma Maior (Ext): No 4º nível, o iniciado da Ordem do Arco adquire o talento Foco em Arma Maior com o mesmo arco selecionado pelo talento Foco em Arma, mesmo que não tenha alcançado o 8º nível de guerreiro.

Pontaria Aguçada (Ext): No 6º nível, o iniciado da Ordem do Arco adquire o talento Pontaria Aguçada (descrito no Capítulo 3), mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Precisão Estendida (Ext): No 10º nível, a compreensão e os sentidos do iniciado da Ordem do Arco sobre seus disparos estão muito harmonizados e ele consegue realizar disparos precisos (e ataques furtivos à distância, se aplicável) num raio de 18 m.

Exemplo de Iniciado da Ordem do Arco

Garrick Kuryana: Meio-elfo guerreiro 5/iniciado da Ordem do Arco 8; ND 13; Humanóide (Médio); DV 5d10+5 mais 8d8+8; 77 PV; Inic. +5; Desl.: 9 m (15 m montado); CA 19, toque 15, surpresa 14; Atq Base +13; Agr +15; Corpo a corpo: *espada larga* +1 +16 (dano: 2d6+4; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +3 [+2 bônus For] +23 (dano: 1d8+8; dec. x3) ou Tiro Múltiplo: *arco longo composto* +3 [+2 bônus For] +17 (dano: 3d8+24; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada larga* +1 +16/+11/+6 (dano: 2d6+4; dec. 19–20/x2) ou à distância: *arco longo composto* +3 [+2 bônus For] +23/+18/+13 (dano: 1d8+8; dec. x3); ou à distância: *arco longo composto* +3 [+2 bônus For] +21/+21/+16/+11 (dano: 1d8+8; dec. x3); AE Disparo preciso +4d8; QE Disparo adjacente, características de meio-elfo; Tend. NB; TR Fort +7, Ref +12, Von +8; For 14, Des 20, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Cavalgar +17, Conhecimento (religião) +1, Intimidação +3, Observar +9, Ofícios (arquearia) +4; Combate Montado, Especialização em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma Maior (arco longo composto), Pontaria Aguçada*, Tiro Certeiro, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Rápido.

* Novo talento descrito no Capítulo 3.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Disparo Adjacente (Ext): Garrick é capaz de disparar com seu arco sem provocar ataques de oportunidade, mesmo dentro de uma área ameaçada por inimigos.

Disparo Preciso (Ext): Usando uma ação padrão, Garrick é capaz de executar um único disparo com precisão assombrosa, que causará 4d8 pontos de dano adicional quando atingir o alvo. Os ataques à distância só funcionam como disparos precisos quando o alvo estiver a menos de 9 metros. Essa habilidade afeta somente criaturas vivas e de anatomia compreensível; os mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas são imunes, assim como qualquer criatura imune a sucessos decisivos.

Inventário: Arco longo composto +3 [+2 de bônus de Força], espada larga +1, armadura de couro +2, braçadeiras do arqueiro (maiores), luvas da Destreza +2, 2 flechas da morte menores (mortos-vivos), 40 flechas, cavalo de guerra pesado.

TABELA 2–22: O INICIADO DA ORDEM DO ARCO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+2	Disparo preciso +1d8
2º	+2	+0	+3	+3	Disparo adjacente
3º	+3	+1	+3	+3	Disparo preciso +2d8
4º	+4	+1	+4	+4	Foco em Arma Maior
5º	+5	+1	+4	+4	Disparo preciso +3d8
6º	+6	+2	+5	+5	Pontaria Aguçada
7º	+7	+2	+5	+5	Disparo preciso +4d8
8º	+8	+2	+6	+6	—
9º	+9	+3	+6	+6	Disparo preciso +5d8
10º	+10	+3	+7	+7	Precisão estendida

JUSTICIAR

Onde existem leis, há pessoas que as desafiam; onde há cidadãos que vivem com medo dos fora-da-lei, existem almas corajosas dispostas a caçá-las. Estes são os justiciar. Eles não o fazem por dinheiro, tampouco pela glória, mas porque é uma tarefa ingrata que precisa ser cumprida. Também há indivíduos com a vocação prazerosa de viver para arrancar a liberdade dos criminosos que realmente merecem.

Geralmente, os justiciar são solitários e confiam somente em suas habilidades e raciocínio. Eles são temerários e concentrados na perseguição de suas presas e implacavelmente eficientes em combate. A inocência e os alibis podem ser apresentados diante da corte, mas as palavras sedutoras não alteram os fatos ou absolvem o criminoso de sua culpa. Um justiciar não é necessariamente um juiz, um júri e um executor no mesmo indivíduo; com frequência, ele somente atua para que estas pessoas tenham a oportunidade de cumprir suas funções.

Quando é impossível entregar um transgressor para os legisladores, ou quando o criminoso resiste, o justiciário não hesita em aplicar a pena capital em um criminoso merecedor. Alguns justiciários malignos torturam os prisioneiros até confessarem antes de levá-los para julgamento.

Quando os justiciários confrontam um desafio grandioso, costumam formar equipes entre si ou com outros personagens para caçar os criminosos mais procurados. A presença de um (ou mais) justiciário em um bando armado pode indicar a desagradável surpresa para um grupo de indivíduos que estão roubando dos ricos para presentear os pobres...

Quase todos os justiciários eram rangers. Alguns paladinos consideram que a vocação do justiciário é adequada às suas próprias ideologias. Os guerreiros normalmente obtêm recompensas suficientes eliminando seus alvos; transportar inimigos vivos até a justiça é um esforço grande demais para valer a pena. Por outro lado, a maioria dos clérigos é muito condescendente para se tornar um justiciário; as exceções óbvias incluem os clérigos de St. Cuthbert, o sacerdócio de Hextor e outros deuses Leais e Maus. Os ladinos e bardos, com suas perícias de furtividade, são bastante eficazes nesta classe. Ocasionalmente, um druida, feiticeiro ou mago (em especial os adivinhos) ingressa nesta carreira, substituindo o metal por suas magias.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer Leal

Bônus Base de Ataque: +6

Perícias: Obter Informação 5 graduações; Procurar 5 graduações; Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Rastrear, Foco em Perícia (Obter Informação).

TABELA 2-23: O JUSTICIÁRIO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Sob Custódia, exaurir +1d6
2º	+2	+0	+0	+3	Agarrar aprimorado, ataque incapacitante
3º	+3	+1	+1	+3	Usar Arma Exótica (algemas), manha urbana +2
4º	+4	+1	+1	+4	Exaurir +2d6
5º	+5	+1	+1	+4	Algemar
6º	+6	+2	+2	+5	Manha urbana +4
7º	+7	+2	+2	+5	Exaurir +3d6
8º	+8	+2	+2	+6	Algemar aprimorado
9º	+9	+3	+3	+6	Manha urbana +6
10º	+10	+3	+3	+7	Intuição, exaurir +4d6

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um justiciário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Disfarces (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For),

Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e 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 justiciários não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Sob Custódia (Ext): Sempre que um justiciário golpear com uma arma branca, ele poderá causar dano por contusão em vez de dano letal, sem qualquer penalidade na jogada de ataque. Normalmente, usar uma arma branca para causar dano por contusão acarreta -4 de penalidade na jogada de ataque.

Exaurir (Ext): Um justiciário é capaz de exaurir suas vítimas. Sempre que o personagem utilizar a habilidade Sob Custódia e o alvo perder seu bônus de Destreza na CA (haja um bônus ou não) ou o justiciário flanquear o oponente, ele causará +1d6 pontos de dano por contusão adicionais. Esse dano aumenta para 2d6 no 4º nível, 3d6 no 7º nível e finalmente 4d6 no 10º nível da classe de prestígio. Caso o justiciário obtenha um sucesso decisivo, o dano adicional não será multiplicado.

Essa habilidade afeta somente criaturas vivas e de anatomia compreensível — mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para serem atingidas. Toda criatura imune a dano por contusão também não é vulnerável a exaurir. O justiciário não é capaz de utilizar esta habilidade contra alvos com camuflagem.

Agarrar Aprimorado (Ext): A partir do 2º nível, o justiciário adquire os benefícios do talento Agarrar Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Ataque Incapacitante (Ext): Um justiciário de 2º nível ou superior é capaz de realizar um ataque de exaurir com tamanha precisão que o golpe enfraquece e debilita a vítima. Um oponente atingido por um desses ataques também sofre 1 ponto de dano de Força.

Usar Arma Exótica (algemas): Os justiciários são extremamente acostumados com a captura de malfeitores e aprenderam a utilizar as algemas de diversas formas, além de restringir os fora-da-lei. A partir do 3º nível, o justiciário é capaz de brandir um par de algemas na mão inábil como se fosse um bastão, sem sofrer qualquer penalidade por usar armas improvisadas. As algemas obra-prima são consideradas um mangual leve obra-prima nas mãos de um justiciário.

Manha Urbana (Ext): Um justiciário de 3º nível ou superior recebe um bônus de circunstância nos testes de Obter Informação para localizar um criminoso. Esse bônus será +2 no 3º nível e aumentará em +2 pontos a cada três níveis subsequentes.

Algemar (Ext): Quando um justiciário de 5º nível imobilizar um adversário durante a manobra Agarrar, ele poderá algemar o criminoso (além das outras opções da manobra; veja Imobilizar um Oponente no *Livro do Jogador*). O justiciário precisa empunhar uma corda, uma corrente ou algemas para usar esta habilidade.

Um justiciário consegue algemar qualquer criatura que seja até de uma categoria de tamanho maior que ele (por exemplo, um justiciário halfling poderia algemar um alvo Médio ou menor). Somente as criaturas humanóides são afetadas (ou

seja, a maioria dos humanóides, extra-planares, humanóides monstruosos e gigantes).

A tentativa de algemar o alvo é resolvida com um teste resistido. O justiciar pode utilizar seu modificador de Usar Cordas em vez do teste normal de Agarrar, enquanto o alvo deve escolher entre um teste de Agarrar ou de Arte da Fuga. Se o justiciar vencer o teste resistido, o alvo estará algemado; caso contrário, a tentativa fracassou e a manobra Agarrar prossegue.

Quando um justiciar algemar um alvo, a criatura estará presa e indefesa. Ela poderá escapar se obtiver sucesso em teste de Arte da Fuga, resistido pelo teste de Usar Cordas do justiciar (que recebe +10 de bônus; consulte Amarrar um Personagem, sob Usar Cordas, no *Livro do Jogador*) ou com um teste de Força — CD 23 para cordas, CD 26 para correntes ou algemas, CD 28 para algemas obra-prima.

Algemar Aprimorado (Ext): A partir do 8º nível, o justiciar poderá algemar um criminoso sem imobilizá-lo. Sempre que estiver envolvido na manobra Agarrar, o justiciar poderá usar uma ação de ataque para algemar o alvo. Além disso, caso tenha o talento Saque Rápido, não precisa empunhar uma corda, uma corrente ou algemas antes de utilizar essa habilidade.

Intuição (Sob): Quando estiver perseguindo um criminoso específico, um justiciar de 10º nível poderá realizar um teste de Sobrevivência para determinar a direção provável do acusado; o alvo deve estar num raio de 1,5 km do justiciar e a CD do teste equivale a 15 + DV do réu. O justiciar é capaz de ativar esta habilidade para definir a localização aproximada de

qualquer criatura que ele enfrentou em combate anteriormente, caso o alvo esteja na área afetada de 1,5 km.

O Mestre deveria realizar esse teste em segredo, pois o personagem não saberia se a habilidade fracassou devido ao resultado da jogada ou porque o alvo está além da área afetada. O justiciar é capaz de realizar o teste uma vez por dia para cada alvo distinto.

Observação de Multiclasse: Um paladino que se tornar um justiciar poderá continuar a adquirir níveis como paladino.

Exemplo de Justiciar

Sharsek: Humano ranger 6/justiciar 10; ND 16; Humanóide (Médio); DV 6d8+6 mais 10d10+10; 98 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 19, toque 12, surpresa 17; Atq Base +16; Agr +26; Corpo a corpo: espada curta +2 +25 (dano: 1d6+8; dec. 17–20/x2) ou algemas dimensionais +23 (dano: 1d8+6) ou à distância: arco longo composto +1 [+6 de For] +19 (dano: 1d8+7; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: espada curta +2 +25/+20/+15/+10 (dano: 1d6+8; dec. 19–20/x2); ou espada curta +2 +23/+18/+13/+8 (dano: 1d6+8; dec. 17–20/x2) e espada curta +1 +22/+17 (dano: 1d6+4; dec. 17–20/x2); ou à distância: arco longo composto +1 [+6 de For] +19/+15/+9/+4 (dano: 1d8+7; dec. x3); AE Sob custódia, ataque incapacitante, algemar aprimorado, exaurir +4d6; QE Companheiro animal, inimigo predileto (humanos +4, goblinóides +2), intuição, manha urbana +6, empatia selvagem; Tend. LN; TR Fort +9, Ref +10, Von +11; For 22, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Intimidação +15, Observar +11, Obter Informação +15, Procurar +8, Sobrevivência +21, Usar Cordas +21; Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (espada curta), Foco em Perícia (Obter Informação), Rastrear^B, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tolerância, Usar Arma Exótica (algemas).

Algemar Aprimorado (Ext): Sempre que Sharsek estiver envolvido na manobra Agarrar com uma criatura humanóide Grande ou menor, ele poderá usar uma ação de ataque para algemar o alvo (um teste de Agarrar ou Usar Cordas, resistido pelo teste de Agarrar ou Arte da Fuga do alvo). Quando algemar um alvo, a criatura estará presa e indefesa.

Ataque Incapacitante (Ext): Sharsek é capaz de realizar um ataque de exaurir e causar 1 ponto de dano de Força no alvo.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Sharsek é um lobo. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Sharsek é capaz de comandá-la com uma ação livre e partilhar suas magias se o companheiro estiver num raio de 1,5 m (consulte Companheiro Animal no *Livro do Jogador*).

Empatia Selvagem (Ext): Sharsek pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+6 para animais, 1d20+2 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Sharsek escolheu combate com duas armas. Ele adquiriu o talento Combater com Duas Armas mesmo sem atender ao pré-requisito de Destreza.



Um justiciar

Paul Jones 2003

Estilo de Combate Aprimorado (Ext): Sharsek adquiriu o talento Combater com Duas Armas Aprimorado mesmo sem atender ao pré-requisito de Destreza.

Exaurir (Ext): Sempre que Sharsek utilizar a habilidade Sob Custódia e o alvo perder seu bônus de Destreza na CA (haja um bônus ou não) ou o justiciar flanquear o oponente, ele causará +4d6 pontos de dano por contusão adicionais. Essa habilidade afeta somente criaturas vivas e de anatomia compreensível e Sharsek não é capaz de utilizar esta habilidade contra alvos com camuflagem.

Inimigo Predileto (Ext): Sharsek recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra humanos. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra humanos. Sharsek recebe +2 de bônus nos testes dessas perícias e jogadas de dano contra goblinóides.

Intuição (Sob): Quando estiver perseguindo um criminoso específico, Sharsek poderá realizar um teste de Sobrevivência para determinar a direção provável do acusado; o alvo deve estar num raio de 1,5 km do justiciar e a CD do teste equivale a 15 + DV do réu.

Manha Urbana (Ext): Sharsek recebe +6 de bônus de circunstância nos testes de Obter Informação para localizar um criminoso.

Sob Custódia (Ext): Sharsek pode causar dano por contusão usando uma arma branca sem qualquer penalidade na jogada de ataque.

Magias Preparadas de Ranger (2; CD 12 + nível da magia): 1º — presa mágica, mensageiro animal.

Inventário: Espada curta +2, espada curta +1, arco longo composto +1 [+6 de bônus de Força], peitoral de mitral +2, cinto da força do gigante +4, algemas dimensionais (considere uma alga obra-prima), medalhão dos pensamentos, 20 flechas.

KENSAI

O kensai busca aperfeiçoar o corpo, a mente, a arma e a vontade em conjunto. Ele dedica sua força e sua vida a serviço de um mestre ou um ideal que considera maior que si mesmo. Alguns kensai também se tornam mestres, mas até os indivíduos que se tornam imperadores acreditam que servem a um poder superior.

A maioria dos personagens que se torna kensai aspira a classe de prestígio desde o início de suas carreiras. Com frequência, outros kensai ou organizações militares de elite treinam os homens e mulheres mais jovens e ensinam os princípios da obediência, as artes da guerra e a pureza de mente e corpo, necessárias para se tornar um kensai. Mesmo os indivíduos que não se qualificam para a classe no futuro se tornam aventureiros poderosos.

Um kensai pode ser um viajante solitário, servindo a um ideal ou tentando alcançar algum objetivo de vida. Muitos juram lealdade aos grandes senhores feudais e se tornam guarda-costas confiáveis, senhores de guerra ou líderes a serviço de seu mestre. Os monges e paladinos reconhecem o caminho estreito que um kensai deve trilhar e alguns o escolhem para si. Os guerreiros valorizam o poderio do kensai e alguns clérigos já ingressaram em suas fileiras. Raramente, um mago ou feiticeiro consegue cumprir o juramento de serviço, mas os bardos e bárbaros não se adaptam facilmente às obrigações da classe de prestígio. Embora os ladinos não

tenham o perfil para se tornar um kensai, todos os que conseguem são adversários mortíferos.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer Leal

Bônus Base de Ataque: +5

Perícias: Concentração 5 graduações; Diplomacia 5 graduações; Cavalgar 5 graduações.

Talentos: Especialização em Combate, Foco em Arma (qualquer).

Especial: Deve completar o juramento de serviço (veja a seguir) para um senhor feudal ou um ideal.

Perícias de Classe

As perícias de Classe de um kensai (e a habilidade chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Saltar (For), 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 kensai não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Arma Juramentada (Sob): O kensai seleciona uma de suas armas (que deve ser a mesma escolhida pelo talento Foco em Arma) para se tornar sua arma juramentada. A maioria dos kensai escolhe uma espada ou um arco, mas até as armas naturais da criatura podem ser selecionadas. Caso a arma seja manufaturada, deve ser um exemplar obra-prima.

Quando atender aos pré-requisitos para a classe de prestígio, o kensai adquire a habilidade de estabelecer um vínculo com sua arma juramentada. O personagem dedica parte de sua essência vital para a arma, tornando-a mais eficiente em suas mãos — e apenas em suas mãos.

O processo de infundir a arma juramentada com este poder é simples. O personagem deve encontrar um local silencioso e seguro para meditar (ou rezar, para os kensai que servem a divindades) durante 24 horas. No final deste período, o kensai sacrifica uma quantidade de pontos de experiência, essencialmente transferindo parte de sua essência vital para a arma juramentada. Então, o equipamento se torna mágico (caso não seja) e adquire o bônus de melhoria e/ou as habilidades especiais escolhidas. O nível atual do kensai limita a quantidade de melhorias disponíveis para imbuir na arma. O personagem não conseguirá criar a arma quando o custo em XP apropriado reduzir seu nível de classe atual.

Utilize a tabela Armas Juramentadas para determinar o custo em XP e os limites conforme o nível de classe.

Se o ritual for interrompido, ele pode ser reiniciado posteriormente, mas são necessárias 24 horas completas para que a arma juramentada receba a energia do kensai. O personagem perderá os pontos de experiência quando o ritual terminar.

A arma juramentada de um kensai terá um nível de conjurador equivalente ao nível do personagem +10.

Armas Duplas: É possível juramentar uma arma dupla, mas as duas extremidades da arma devem ser infundidas com a energia do kensai separadamente.

Armas Naturais: O processo para juramentar as armas naturais do kensai (como os punhos de um monge) é o mesmo, mas todas elas se tornam juramentadas e o custo em XP equivale a 100% do custo normal + 10% por arma natural. Por exemplo, um kensai humano que tenha Foco em Arma (ataque desarmado) poderia juramentar seus punhos pagando 120% do custo normal em XP. Um kensai com seis braços, um ataque de mordida e uma cauda deverá escolher entre os punhos, a cauda e a mordida e arcar com 160% do custo normal (6 punhos) ou 110% (para a cauda OU a mordida, mas não ambos). Um personagem que juramentar suas armas naturais é obrigado a fazê-lo com todas as armas naturais do mesmo tipo. Portanto, um kensai humano precisa alterar os dois punhos. Juramentar uma variedade de arma natural exige 24 horas, não importa a quantidade de armas daquele tipo possuídas pelo kensai.

Armas Juramentadas Perdidas: Quando a arma juramentada de um kensai é perdida ou roubada, o personagem deve se esforçar para recuperá-la por quaisquer métodos que não violem sua tendência e seu juramento. Um kensai que abandonar voluntariamente sua arma juramentada violou seu juramento de serviço (veja o texto). Um kensai que abandonar sua arma e submeter-se a uma penitência poderá criar uma nova arma.

Se um oponente destruir a arma juramentada do kensai, somente o personagem será capaz de consertá-la. Caso exista fragmentos suficientes da arma para recuperá-la (como os pedaços da lâmina de uma espada, por exemplo), ele poderá forjá-la novamente como se tivesse a perícia Ofícios (arameiro)

ARMAS JURAMENTADAS

Nível de Classe	Bônus da Arma	Custo em XP ²
1º	+1	40
2º	+2	160
3º	+3	360
4º	+4	640
5º	+5	1000
6º	+6 ¹	1440
7º	+7 ¹	1960
8º	+8 ¹	2560
9º	+9 ¹	3240
10º	+10 ¹	40000

¹ Na verdade, uma arma não pode ter um bônus de melhoria superior a +5, mas possuir habilidades especiais que geram esse bônus efetivo. Use esses valores para determinar o custo em XP quando as habilidades especiais forem acrescentadas à arma. Exemplo: Um kensai de 6º nível pode infundir sua espada longa obra-prima com os poderes de uma *espada longa afiada* +5 pagando 1440 XP, uma vez que a habilidade *afiada* equivale a +1 de bônus de melhoria na arma.

² O custo em XP considera que a arma que será juramentada não possui um bônus de melhoria. Caso tenha, o custo para acrescentar novas habilidades ou bônus é reduzido. Por exemplo, um kensai possui uma *espada longa* +1 e deseja transformá-la numa *espada longa* +3 juramentada; ele deve arcar somente com a diferença entre o custo em XP entre uma arma +1 e uma arma +3 (360 XP menos 40 XO = 320 XP).

e estivesse fabricando uma obra-prima. Quando reconstruir a arma e meditar durante 24 horas, poderá arcar com o custo em XP adequado e restaurar completamente o equipamento.

Se não restar nada da arma, o kensai precisará recomeçar com uma arma que nunca foi aprimorada. Entretanto, o personagem não violou seu juramento — a destruição da arma durante o cumprimento do dever não é vergonhoso e os outros kensai provavelmente demonstrarão mais respeito pelo companheiro que sacrificou seu equipamento para prosseguir com seus votos.

JURAMENTO DE SERVIÇO

O juramento de serviço de um kensai deve ser realizado diante de testemunhas e tem que ser sustentado para o kensai continuar a adquirir níveis na classe de prestígio. Os juramentos típicos incluem obediência a um senhor feudal poderoso da mesma tendência do kensai, a uma organização com os mesmos objetivos, para a divindade do personagem ou mesmo para um ideal ou princípio sustentado pelo candidato.

Estes juramentos não são superficiais e um candidato que tentar ingressar na ordem com promessas vagas ou deliberadamente fáceis de cumprir será rejeitado e não conseguirá adquirir a classe de prestígio, mesmo que atenda aos demais pré-requisitos.

Um kensai que violar seu juramento, não importa a razão, perderá acesso a todas as habilidades especiais da classe e deve se submeter à magia *penitência* conjurada por um clérigo ou druida da sua tendência para recuperá-las e continuar progredindo na classe de prestígio. Um kensai deve seguir rigorosamente a sua tendência. Se o personagem violar séria e intencionalmente os ditames da sua tendência, terá desrespeitado suas crenças e sofrerá os mesmos efeitos negativos.

Em certas ocasiões, essa exigência dupla pode se tornar um enigma impossível de solucionar. Se um kensai Leal e Bom jurar servidão a um lorde e este lhe ordenar que execute um ato maligno, o personagem estará em um dilema entre sua tendência e seu juramento. Ele deve violar um para cumprir o outro e, de qualquer modo, terá que realizar uma penitência. Se o kensai escolher sua

tendência, ele descumprirá seu juramento, precisará se submeter à magia *penitência* e realizar um novo juramento (possivelmente para "corrigir" seu antigo senhor) para readquirir suas habilidades e progredir como um kensai. Se escolher seu lorde, sua tendência mudará e ele deve procurar a magia *penitência* de um (neste caso) clérigo maligno.

Um kensai que deixe de ser Leal perderá suas habilidades de classe e não poderá adquirir níveis na classe de prestígio até se submeter à magia *penitência* e recupera a tendência Leal.

Cumprindo o Juramento de Serviço: Se o kensai cumprir seu juramento de serviço ou quando as exigências não se aplicarem mais (por exemplo, se o kensai jurar lealdade a um rei e este morrer de velhice, ou se jurar derrotar um inimigo poderoso e eliminá-lo no decorrer na campanha), o personagem deve refletir e realizar um novo juramento. Em geral, o kensai pode permanecer "entre os juramentos" durante, no máximo, uma semana por nível de classe. Um kensai que não proferir um novo juramento de serviço antes que o período de graças termine terá descumprido seu juramento de servidão.

Observação para o Mestre: O juramento de serviço não existe para atormentar ou punir o jogador que escolheu interpretar um kensai, mas para desafiar o jogador e o Mestre. Esta é uma classe de prestígio poderosa e o juramento é um dos custos para sustentá-la. O Mestre deve conversar com o jogador para elaborar um juramento que se adapte à campanha — ou seja, que forneça oportunidades de interpretação para o jogador e idéias para o Mestre motivar todo o grupo.

TABELA 2-24: O KENSAI

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Arma juramentada
2º	+1	+0	+0	+3	Infusão de poder
3º	+2	+1	+1	+3	—
4º	+3	+1	+1	+4	Projeção do <i>chi</i>
5º	+3	+1	+1	+4	Suportar
6º	+4	+2	+2	+5	—
7º	+5	+2	+2	+5	Projeção do <i>chi</i>
8º	+6	+2	+2	+6	Transferência
9º	+6	+3	+3	+6	—
10º	+7	+3	+3	+7	Senhor da guerra <i>chi</i>

Armas Naturais Perdidas: Caso um kensai perca suas armas naturais (como os punhos), ele precisará recuperá-las com a magia regeneração ou similar. Neste caso específico, o personagem não deverá arcar novamente com o custo em XP para restaurar os poderes de sua arma juramentada. O vínculo é direto o bastante para descartar qualquer esforço adicional.

Infusão de Poder (Ext): No 2º nível, o kensai adquire a habilidade de realizar um teste de Concentração (CD 15), como uma ação de movimento, para harmonizar sua energia e seu espírito. Caso obtenha sucesso, ele recebe +8 de bônus de Força durante uma quantidade de rodadas equivalente a metade de seu nível de classe. Sempre que ativar esta habilidade novamente em um mesmo período de 24 horas, a CD do teste de Concentração aumenta em 5 pontos.

Projeção do Chi: No 4º nível, o kensai adiciona metade de seu nível de classe (arredondado para baixo) como bônus nos testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Intimidação. A partir do 8º nível, ele adiciona seu nível de classe como bônus nesses testes.

Um alvo que perceber o engodo do kensai devido a um teste bem-sucedido de Blefar recebe +10 de bônus em qualquer teste relacionado às perícias Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Intimidação do kensai realizados contra ele no futuro. O personagem deve elevar a atitude do alvo de inamistoso para amistoso (veja Influenciando as Atitudes dos PdMs no *Livro do Jogador*) para recuperar a confiança da criatura.

Suportar (Ext): Quando um kensai de 5º nível ou superior é obrigado a realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano de um efeito de área (como uma *bola de fogo*), ele poderá realizar um teste de Concentração no lugar do teste de resistência para evitar o dano total. Se o kensai tiver as habilidades evasão ou evasão aprimorada, seus benefícios se aplicam a esse teste de Concentração.

Transferência (Ext): A partir do 8º nível, uma vez por dia, o kensai pode utilizar uma ação de rodada completa para realizar um teste de Concentração (CD 10 + DV ou nível de classe do alvo) e transferir uma parcela de suas habilidades para o aliado voluntário tocado. Se obtiver sucesso, o kensai concede alguns benefícios para o alvo; ele subtrai 1 ponto por nível de classe (ou menos) do seu bônus base de ataque e/ou qualquer um ou todos os seus bônus base de resistência e transfere o mesmo valor para o aliado. O kensai recupera os modificadores transferidos em 1 hora, quando eles deixam de afetar o alvo. Se o aliado morrer antes desse período, o kensai deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 5 + DV ou nível do alvo) ou também morrerá. Caso obtenha sucesso, imediatamente recupera o poder transferido.

Senhor da Guerra Chi: Quando um kensai atinge o 10º nível, ele acumulou bastante notoriedade e será chamado de senhor da guerra *chi*. Os demais kensai da mesma tendência reverenciam o senhor da guerra e mesmo aqueles com tendências diferentes o tratam com algum grau de respeito. Caso o senhor da guerra tenha um superior PdM, este provavelmente lhe fornecerá mais autoridade e responsabilidades dentro de seu domínio (talvez entregando um castelo, monastério ou escola militar). Se o kensai serve a uma divindade, ela terá interesse pessoal em fornecer mais responsabilidade ao senhor da guerra, possivelmente contactando o kensai por meio de um avatar ou intermediários e revelando os desígnios divinos ao personagem.

Além dessa responsabilidade adicional, o kensai recebe alguns benefícios palpáveis. Ele adquire o direito de solicitar assistência em aventuras ou no cumprimento de seu juramento aos membros inferiores da classe prestígio (níveis mais baixos). Enquanto os pedidos do senhor da guerra não violarem os juramentos ou a tendência dos kensai solicitados, eles têm a obrigação de auxiliá-lo de qualquer forma razoável — seja fornecendo abrigo e alimentos, acesso a recursos menores e outras coisas que o personagem precisar.

Os senhores da guerra inspiram seus aliados. Quando estiverem lutando num raio de 9 m do kensai, os aliados recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque, testes de Concentração e testes de resistência de Vontade. Os aliados Leais recebem +2 de bônus de moral nesses testes.

Observação de Multiclasse: Um paladino, monge ou samurai que se tornar um kensai poderá continuar a adquirir níveis na sua classe original.

Exemplo de Kensai

O Inescrutável Mestre Shen: Humano monge 7/kensai 8; ND 15; Humanóide (Médio); DV 7d8 mais 8d10; 76 PV; Inic. +3; Desl.: 15 m; CA 22, toque 18, surpresa 19; Atq Base



Um kensai

+13; Agr +14; Corpo a corpo: *desarmado* +5 +22 (dano: 2d6+7); Atq Ttl: corpo a corpo: *desarmado* +5 +22/+17/+12 (dano: 2d6+7) ou *desarmado* +5 +21/+21/+17/+12 (dano: 2d6+7); AE Rajada de golpes, arma juramentada (punhos), ataque chi (mágico); QE Evasão, transferência, infusão de poder, pureza corporal, queda lenta 9 m, mente tranqüila, integridade corporal, suportar; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +10, Von +14; For 12, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 16, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +23, Cavalgar +8, Concentração +18, Diplomacia +25, Equilíbrio +15, Intimidação +20, Obter Informação +7, Saltar +28; Acuidade com Arma, Ataque em Movimento, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (*desarmado*), Golpe Atordoante, Mobilidade, Reflexos de Combate.

Arma Juramentada (Sob): Mestre Shen juramentou seus punhos, adquirindo +5 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano.

Ataque Chi (Sob): Os golpes desarmados de Shen afetam as criaturas que tenham Redução de Dano como se fossem armas mágicas.

Evasão (Ext): Sempre que Shen 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.

Infusão de Poder (Ext): Shen pode realizar um teste de Concentração (CD 15 + 5 a cada ativação adicional no mesmo dia) para adquirir +8 de bônus de Força durante 4 rodadas.

Integridade Corporal (Sob): Shen pode recuperar 30 pontos de dano a cada dia; é possível utilizar esse valor separadamente, em diversas ativações da habilidade.

Mente Tranqüila (Ext): Shen recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola Encantamento.

Pureza Corporal (Ext): Shen é imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a podridão da múmia e a licantropia.

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente de uma parede, Shen poderá usá-la para amortecer sua velocidade de queda. Ele reduzirá qualquer dano de queda como se a distância percorrida fosse 9 m menor.

Rajada de Golpes (Ext): Shen pode utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque adicional por rodada (*desarmado* ou com as armas especiais do monge), considerando seu bônus de ataque mais elevado, mas este ataque e todos os demais realizados na mesma rodada sofrem -1 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados por Shen antes de seu próximo turno. Se estiver empunhando um kama, nunchaku ou siangham, Shen conseguirá executar o ataque adicional com as armas ou com os punhos. Se empunhar duas armas desse tipo, usará uma para realizar seus ataques regulares e a outra para o ataque da rajada. Em todos os casos, o bônus de Força no dano da arma da mão inábil não é reduzido.

Suportar (Ext): Shen pode realizar um teste de Concentração em substituição a um teste de resistência de Reflexos para evitar o dano de um efeito de área.

Transferência (Ext): Uma vez por dia, Shen pode realizar um teste de Concentração (CD 10 + DV ou nível do alvo)

como uma ação de rodada completa para transferir até 8 pontos de seu bônus base de ataque e/ou dos seus bônus base de resistência para um aliado durante uma hora. Se o alvo morrer, Shen deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 5 + DV ou nível do alvo) ou também morrerá.

Inventário: Braçadeiras da armadura +4, cinto do monge, 4 azagaia do relâmpago, anel de invisibilidade, espada longa obra-prima.

LÂMINA ARCANA

O sonho de reunir o combate armado e as habilidades arcanas se torna realidade entre os integrantes da Lâmina Arcana. Eles estudam os rituais mágicos e as técnicas de combate com afinco e gradualmente são capazes de lançar magias usando armaduras mais pesadas, com chances de falha reduzidas. Mais importante, eles também podem conjurar efeitos por meio de suas armas, superando as defesas do inimigo.

Apesar do nome da classe, uma lâmina arcana é capaz de utilizar armas perfurantes ou de concussão, trocar de armas e ser de qualquer sexo. Nomes como "machado arcano", "lança arcana" e outras variantes são usadas para indicar a classe de prestígio, embora não sejam muito difundidos. Os pré-requisitos da classe são atendidos com facilidade por guerreiros/magos e feiticeiros/guerreiros, mas existem diversas lâminas que foram bardos/guerreiros.

Temidos pelos conjuradores arcanos por sua capacidade de lançar magias sob a proteção de armaduras e pelos combatentes comuns justamente em função dessas habilidades mágicas, com frequência as lâminas arcanas vagam sozinhas pelo mundo.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar uma lâmina arcana, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 graduações.

Talentos: Usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armadura.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior.

Especial: O candidato precisa ter derrotado um adversário usando apenas suas armas, sem qualquer auxílio arcano ou mágico.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma lâmina arcana (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (Int), Escalar (For), Identificar Magia (Int), Profissão (Sab) e 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: As lâminas arcanas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: As lâminas arcanas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível ímpar na classe de prestígio (1º, 3º, 5º, 7º ou 9º), ele adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar uma lâmina arcana, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível ímpar na classe de prestígio.

Ignorar Falha Arcana (Ext): A partir do 1º nível, o esforço e o treinamento constantes da lâmina arcana para fundir técnicas de combate e habilidades arcanas começam a gerar resultados. Essa habilidade extraordinária lhe permite ignorar parte da chance de falha arcana decorrente da utilização de armaduras. No início, esse fator será reduzido em 10%; à medida que o personagem adquire níveis na classe de prestígio, ele sofre incrementos de 5%, conforme descrito na tabela de classe, até o limite de 30%. O conjurador subtrai o valor percentual indicado da chance total de falha arcana imposta por sua armadura e escudo (se houver). Por exemplo, um conjurador usando uma brunea e um escudo pequeno sofre 30% de chance de falha arcana; a partir do 1º nível dessa classe de prestígio, esse valor é reduzido para 20%.

Talento Adicional: No 2º nível, a lâmina arcana aperfeiçoa sua arte e recebe um talento adicional. Ele pode ser selecionado na lista de talentos adicionais do guerreiro ou entre os talentos metamágicos disponíveis.

Canalizar Magia (SM): A partir do 4º nível, a lâmina arcana é capaz de canalizar qualquer uma de suas magias através de uma arma branca. Ativar esta habilidade exige uma ação de movimento e o personagem subtrai a magia canalizada de seu limite diário, como se a tivesse conjurado. O efeito canalizado afeta o próximo alvo golpeado pela arma; a criatura ainda deve realizar os testes de resistência e aplicar sua RM, se houver. Mesmo que a magia normalmente afete uma área ou seja um raio, será aplicada somente contra o alvo. A magia é descarregada com o golpe e a arma poderá canalizar outro efeito. O personagem somente é capaz de canalizar magias através de uma arma simultaneamente. As magias canalizadas que não forem usadas num período de 8 horas serão perdidas.

Canalizar Múltiplas Magias (SM): No 10º nível, a lâmina arcana pode canalizar duas magias através de sua arma branca, usando uma ação de movimento para infundir cada uma no equipamento. As duas magias canalizadas afetam o próximo alvo golpeado pela arma, na ordem em que foram armazenadas. A criatura ainda deve realizar os testes de resistência e aplicar sua RM, se houver, idêntico a *canalizar magia*. Cada ativação de *canalizar múltiplas magias* elimina duas utilizações do limite diário de *canalizar magia* do personagem.

Exemplo de Lâmina Arcana

Roland Wanderson: Humano guerreiro 1/mago 6/lâmina arcana 6; ND 13; Humanóide (Médio); 1d10+1 mais 6d4+6 mais 6d8+8; 61 PV; Inic. +5; Desl.: 6 m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +10; Agr +12; Corpo a corpo: *espada larga* +2 +15 (dano: 2d6+5; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo *espada larga* +2 +15/+10 (dano: 2d6+5; dec. 19–20/x2); AE Canalizar magias 4/dia; QE Ignorar falha arcana 20%; Tend. CB; TR Fort +10, Ref +5, Von +10; For 14, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 10, Car 8.



Uma lâmina arcana

TABELA 2–25: A LÂMINA ARCANA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Ignorar falha arcana 10%	+1 nível de uma classe anterior
2º	+2	+3	+0	+3	Talento adicional	
3º	+3	+3	+1	+3	Ignorar falha arcana 15%	+1 nível de uma classe anterior
4º	+4	+4	+1	+4	Canalizar magia 3/dia	
5º	+5	+4	+1	+4	Ignorar falha arcana 20%	+1 nível de uma classe anterior
6º	+6	+5	+2	+5	Canalizar magia 4/dia	
7º	+7	+5	+2	+5	Ignorar falha arcana 25%	+1 nível de uma classe anterior
8º	+8	+6	+2	+6	Canalizar magia 5/dia	
9º	+9	+6	+3	+6	Ignorar falha arcana 30%	+1 nível de uma classe anterior
10º	+10	+7	+3	+7	Canalizar múltiplas magias	

Perícias e Talentos: Cavalgar +5, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (nobreza e realeza) +16, Conhecimento (planos) +18, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +1, Identificar Magia +22, Intimidação +6; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Desarme Aprimorado, Escrever Pergaminho, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate.

Canalizar Magia (SM): Usando uma ação de movimento, Roland é capaz de canalizar uma magia preparada através de sua espada, subtraindo a magia de seu limite diário, como se a tivesse conjurado. O efeito canalizado afeta o próximo alvo golpeado pela arma; a criatura ainda deve realizar os testes de resistência e aplicar sua RM, se houver. Somente o alvo é afetado pela magia, mesmo que seja um efeito de área.

Magias Preparadas de Mago (4/6/6/4/3/2; CD 16 + nível da magia): 0 — detectar magia (2), luz, mensagem; 1º — enfeitiçar pessoa, proteção contra o mal, escudo arcano (3); 2º — força do touro, pasmar monstro, raio ardente, teia, toque do carniçal, vigor do urso. 3º — bola de fogo, vôo, velocidade, toque vampírico; 4º — praga, drenar temporário, pele rochosa; 5º — imobilizar monstro, teletransporte.

Grimório: 0 — todas; 1º — arma mágica, armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, identificar, mísseis mágicos, proteção contra o mal, sono; 2º — arrombar, flecha ácida de Melf, força do touro, invisibilidade, pasmar monstro, raio ardente, resistência a elementos, teia, toque do carniçal, ver o invisível, vigor do urso, visão no escuro. 3º — arma mágica maior, bola de fogo, clarividência/clariaudiência, dissipar magia, esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa, proteção contra elementos, relâmpago, sono profundo, toque vampírico, velocidade, vôo; 4º — âncora dimensional, confusão, drenar temporário, esfera resiliente de Otiluke, metamorfose, muralha de fogo, pele rochosa, praga, tempestade glacial, vidência; 5º — cone glacial, imobilizar monstro, metamorfose tórrida, muralha de energia, teletransporte.

Inventário: Espada larga +2, cota de malha de mitral +1, tiara do intelecto +4, varinha de mísseis mágicos (7º nível), grimório, 250 PO em pó de diamante.

LÂMINA INVISÍVEL

Quem é esse tolo que ousa desafiá-lo na arena? Você empunha uma espada larga e ele brinca com uma adaga. Enquanto você desembainha sua espada e ele retira a própria armadura. Você avança ameaçadoramente e ele apenas sorri — uma gargalhada larga e perturbada. Esse homem é louco? Será que deseja morrer?

Não. Ele é uma lâmina invisível, e você acaba de cometer o erro tradicional de subestimar suas capacidades. Conforme luta, ele terá uma aparência quase tranqüila, ajustando sua posição ligeiramente e esquivando dos golpes com facilidade. Seus olhos analisam todos os movimentos, como se estivessem fazendo anotações mentais sobre o estilo do oponente. Com o tempo, na fração de segundo que o inimigo abaixa a própria guarda, ele explora o erro e crava a pequena adaga em seu coração.

As lâminas invisíveis são guerreiros letais, que preferem usar adagas e armas similares em combate. Seu treinamento e técnicas com essas armas os tornam tão mortíferos quanto um guerreiro usando armas pesadas. As lâminas invisíveis costumam

apoiar impressões errôneas sobre o nível de perigo que representam e aproveitam qualquer chance de demonstrar que as armas mais simples podem ser as mais eficientes. Dessa forma, eles raramente ficam impressionados pela imponência superficial de seus adversários.

Uma lâmina invisível se especializa em combater usando adagas, kukris ou adagas de soco. Elas não sofrem penalidades para brandir outras armas, mas todas as habilidades da classe estão relacionadas com estas três armas.

A lâmina invisível típica era um ladino, que escolheu essa carreira porque o ataque furtivo se encaixa perfeitamente com as habilidades da classe de prestígio. Os bardos e monges são bons candidatos, assim como os bárbaros, rangers e guerreiros que estiverem dispostos a descartar seu arsenal em favor de equipamentos menos desajeitados. Os clérigos e druidas nunca escolhem esta classe, pois consideram as lâminas invisíveis como infieis, enquanto os paladinos ironicamente encaram esses personagens como pessoas demasiadamente especializadas. Os feiticeiros e magos raramente se tornam lâminas invisíveis, pois não apreciam a falta de opções ofensivas da classe e o foco restrito em uma única variedade de arma.

As lâminas invisíveis do Mestre são gladiadores egocêntricos e silenciosos, que consideram seu estilo de combate superior à todas as filosofias marciais. Eles enfatizam a capacidade de desferir um único e definitivo golpe, e esperam resolver qualquer confronto em uma única rodada. A maioria das lâminas adquire suas habilidades em uma guilda. No entanto, alguns aprendem com profissionais veteranos, que ensinam o gladiador em potencial a se tornar um fanático pelo treinamento com as adagas, até que seja capaz de superar o combate ritual exigido pela classe de prestígio (veja Pré-Requisitos, a seguir).

Dado de Vida: d6.

TABELA 2-26: A LÂMINA INVISÍVEL

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo (adagas) +1d6, defesa irrestrita
2º	+2	+0	+3	+0	Sangramento
3º	+3	+1	+3	+1	Ataque furtivo (adagas) +2d6, finta sobrenatural (ação de movimento)
4º	+4	+1	+4	+1	Maestria em Fintar
5º	+5	+1	+4	+1	Ataque furtivo (adagas) +3d6, finta sobrenatural (ação livre)

Pré-Requisitos

Para se tornar uma lâmina invisível, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Blefar 8 graduações; Sentir Motivação 6 graduações.

Talentos: Tiro Longo, Tiro Certeiro, Foco em Arma (adaga, kukri ou adaga de soco).

Especial: O candidato precisa derrotar um oponente digno em um único combate, usando uma ou mais adagas, kukris e adagas de soco (em qualquer combinação) como suas armas exclusivas.



Uma lâmina invisível enfrenta um minotauro com seu par de adagas confiáveis.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma lâmina invisível (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e 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: As lâminas invisíveis não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Ataque Furtivo com Adagas (Ext): A lâmina invisível adquire a habilidade ataque furtivo, caso ainda não tenha (para obter todos os detalhes sobre a habilidade ataque furtivo, consulte a classe ladino no *Livro do Jogador*). Contudo, o dano adicional afeta somente os ataques desferidos com adagas, kukris ou adagas de soco, embora o Mestre possa permitir outras armas similares. Quando realizar um ataque furtivo com essas armas, a lâmina invisível causa 1d6 pontos de dano adicional no 1º nível, 2d6 no 3º nível e finalmente 3d6 a partir do 5º nível. Se o personagem possuir esta habilidade de outras classes, o dano adicional se acumula.

Defesa Irrestrita (Ext): A lâmina invisível desenvolveu um instinto de sobrevivência aguçado durante o combate. Devido a este sexto sentido, eles adicionam 1 ponto do seu modificador de Inteligência (se houver) por nível na classe de prestígio na Classe de Armadura, além dos modificadores

normais aplicados na CA. Caso a lâmina invisível seja surpreendida ou perca seu bônus de Destreza na CA, este modificador também será perdido. A defesa irrestrita estará ativa quando a lâmina estiver sem armadura e usando uma ou mais adagas, kukris ou adagas de soco como suas únicas armas.

Sangramento (Ext): A partir do 2º nível, a lâmina invisível que obtiver sucesso em um ataque furtivo poderá causar um ferimento duradouro. Ela descarta 1d6 pontos de dano adicional do ataque furtivo e inflige o restante do dano normalmente. A partir da rodada subsequente, o ferimento causará 1 ponto de dano por rodada, até que a vítima obtenha sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou receba qualquer tipo de cura mágica (*curar ferimentos*, *cura completa*, etc.). Diversos ferimentos causam dano cumulativo (dois sangramentos infligem 2 pontos de dano a cada rodada, etc.). As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por esta habilidade.

Finta Sobrenatural (Ext): No 3º nível, a lâmina invisível adquire a habilidade de fintar em combate como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão (consulte *Fintar* sob a perícia Blefar no *Livro do Jogador*). A partir do 5º nível, uma vez por rodada, a lâmina poderá usar a manobra como uma ação livre. Ela somente poderá realizar a manobra usando uma ou mais adagas, kukris ou adagas de soco como suas únicas armas, e somente uma vez a cada rodada.

Maestria em Fintar (Ext): No 4º nível, uma lâmina invisível empunhando uma adaga, kukri ou adaga de soco estará tão confiante em suas manobras que poderá 'escolher 10' nos

testes de Blefar para fingir em combate, mesmo se estiver ameaçada ou distraída.

Exemplo de Lâmina Invisível

Tallis Enevoado: Meio-elfo ladino 6/lâmina invisível 5; ND 11; Humanóide (Médio); DV 6d6+6 mais 5d6+5; 50 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m; CA 17, toque 16, surpresa 17; Atq Base +7; Agr +8; Corpo a corpo: *adaga do retorno* +1 +13 (dano: 1d4+2; dec. 19–20/x2) ou à distância: *adaga do retorno* +1 +14 (dano: 1d4+2; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo: *adaga do retorno* +1 +13/+8 (dano: 1d4+2; dec. 19–20/x2) ou à distância: *adaga do retorno* +1 +14/+9 (dano: 1d4+2; dec. 19–20/x2); AE Ataque furtivo (adagas) +6d6, sangramento, maestria em fingir, ataque furtivo +3d6, fingir sobrenatural; QE Evasão, características de meio-elfo, sentir armadilhas +2, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, defesa irrestrita; Tend. N; TR Fort +4, Ref +13, Von +3; For 12, Des 19, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +20, Blefar +13, Diplomacia +5, Equilíbrio +6, Escalar +10, Esconder-se +27, Furtividade +18, Intimidação +1, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +28, Sentir Motivação +9; Acuidade com Arma, Foco em Arma (adagas), Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Defesa Irrestrita (Ext): Tallis adiciona +2 pontos de bônus de Inteligência na Classe de Armadura quando estiver sem armadura e usando uma ou mais adagas, kukris ou adagas de soco como suas únicas armas. Caso seja surpreendido ou perca seu bônus de Destreza na CA, este modificador também será perdido.

Encontrar Armadilhas (Ext): Tallis é capaz de usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD for superior a 20.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Tallis tem 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 ataques de um oponente invisível.

Evasão (Ext): Sempre que Tallis 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.

Finta Sobrenatural (Ext): Tallis é capaz de fingir em combate como uma ação livre, em vez de uma ação padrão.

Maestria em Fingar (Ext): Tallis pode 'escolher 10' nos testes de Blefar para fingir em combate quando empunhar uma adaga, kukri ou adaga de soco.

Sangramento (Ext): Tallis pode descartar 1d6 pontos de dano adicional do seu ataque furtivo e infligir um ferimento causará 1 ponto de dano por rodada, até que a vítima obtenha sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou receba qualquer tipo de cura mágica (*curar ferimentos, cura completa*, etc.). Diversos ferimentos causam dano cumulativo. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por esta habilidade.

Sentir Armadilhas (Ext): +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: Duas adagas do retorno +1, tiara intelecto +2, braçadeiras da armadura +1, manto élfico, botas de caminhar e saltar.

MAGO DA FÚRIA

No início, parece uma contradição — um conjurador arcano que se descontrola totalmente em uma fúria cega. Mesmo assim, o mago da fúria é um caso interessante, pois sua análise da magia se baseia na paixão primordial dos seres e descarta o aprendizado estudioso e quase científico. Essa classe de prestígio certamente abalará qualquer campanha, pois gera questões fascinantes sobre a verdadeira natureza da magia e seus usuários. Mas não adianta indagar o mago da fúria em busca de respostas — ele não está interessado nos "porquês", somente nos resultados.

Um mago da fúria se conecta na essência primordial da magia, usando seu próprio ódio e frenesi para canalizar o poder arcano de formas ardentes e brilhantes. Similar ao bárbaro, o mago da fúria normalmente advém de uma sociedade pouco civilizada. Todos os magos da fúria precisam ter algum histórico como bárbaros (ou outra classe que forneça a habilidade fúria ou frenesi) e algum treinamento como feiticeiro, mago ou — muito raramente — bardo.

Os magos da fúria do Mestre geralmente são encontrados entre os bárbaros. Eles costumam se afastar dos magos tradicionais e evitam os colégios e guildas onde esses indivíduos se reúnem.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mago da fúria, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Magias em Combate.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior.

Especial: Habilidade de classe fúria ou frenesi.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago da fúria (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Identificar Magia (Int), Profissão (Sab) e 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.

Características da Classe

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

Conjuração: Os magos da fúria nunca abandonam sua harmonização mágica. Portanto, quando o personagem atinge um nível par na classe de prestígio (2º, 4º, 6º, 8º ou 10º), ele adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar/fascinar mortos-vivos,

talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas antes de se tornar um mago da fúria, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Fúria Mágica (Ext): Um mago da fúria é capaz de conjurar magias enquanto estiver em fúria, conquanto o tempo de execução do efeito não ultrapasse 1 rodada completa. Quando lançar magias de abjuração, conjuração, evocação, necromancia e transmutação durante a fúria, o personagem utiliza seu nível de classe total como seu nível de conjurador efetivo. Essa habilidade somente afeta as magias conjuradas durante a fúria mágica.

Enquanto estiver neste estado, o mago da fúria se torna descuidado e perde uma parte da sua capacidade defensiva, sofrendo -2 de penalidade na CA. Ele pode realizar testes de Concentração para não perder suas magias, mas não é capaz de utilizar outras perícias baseadas em Carisma, Destreza ou Inteligência, exceto por Equilíbrio, Arte da Fuga, Intimidação e Cavalgar.

A fúria permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + o modificador de Constituição do mago. O personagem é capaz de interromper a fúria voluntariamente. Quando a fúria terminar, o mago estará fatigado. (-2 de penalidade de Força e Destreza, incapaz de realizar Investidas ou correr) pelo restante do encontro. Os magos da fúria de 9º nível não sofrem mais esta limitação e não ficam fatigados ao término da fúria. No 1º nível, o personagem pode entrar em fúria uma vez por dia. A partir de então, ele adquire uma ativação diária adicional desta habilidade no 5º e no 10º nível, mas somente poderá entrar em fúria uma vez por combate. O personagem é capaz de ativar esta habilidade como uma ação livre. A ativação não consome tempo, mas o mago apenas será capaz de fazê-lo durante sua ação, nunca em resposta a uma ação alheia.

Ignorar Falha Arcana (Ext): No 2º nível, o mago da fúria pode ignorar parte da chance de falha arcana decorrente da utilização de armaduras. Quando estiver usando armaduras leves ou médias, sua chance de falha arcana é reduzida em 10%.

Fúria +1/Dia (Ext): No 3º e no 8º níveis, a quantidade de ativações diárias da fúria normal do bárbaro aumenta em +1.

Magia Furiosa (Ext): A partir do 5º nível, quando o mago da fúria lançar magias de abjuração, conjuração, evocação, necromancia e transmutação durante a fúria, a CD para os testes de resistência dessas magias aumenta em +2. No 10º nível, o modificador aumenta para +4.

Efeito do Ódio (SM): A partir do 7º nível, o mago da fúria é capaz de acelerar uma magia de 4º nível ou inferior (como se utilizasse o talento Acelerar Magia), sem alterar o nível da magia ou o tempo de execução. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez a cada fúria regular ou fúria mágica.

Fúria Incansável (Ext): A partir do 9º nível, o mago da fúria não estará mais fatigado depois da fúria regular ou mágica.

Brado do Guerreiro (SM): Um mago da fúria de 10º nível é capaz de emitir um brado arcano uma vez por dia, como uma ação livre durante seu turno, e adquirir os benefícios da magia *transformação de Tenser*, com uma exceção: ele não perde sua capacidade de conjuração enquanto esse efeito permanecer ativo. O nível de conjurador do mago da fúria para o *brado do guerreiro* equivale ao seu nível de classe.

Exemplo de Mago da Fúria

Kalya Lança-Ornada: Humano feiticeiro 6/bárbaro 1/mago da fúria 7; ND 14; Humanóide (Médio); 6d4+18 mais 1d12+3 mais 7d8+21; 95 PV; Inic. +1; Desl.: 12 m; CA 17, toque 11, surpresa 16; Atq Base +9; Agr +10; Corpo a corpo: *espada larga* +1 +11 (dano: 2d6+2; dec. 19-20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo *espada larga* +1 +11/+6 (dano: 2d6+2; dec. 19-20/x2); AE —; QE Ignorar falha arcana 10%, fúria 2/dia, fúria mágica 1/dia, magia furiosa; Tend. CN; TR Fort +11, Ref +6, Von +8; For 13, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 22.

Perícias e Talentos: Concentração +19, Identificar Magia +15, Saltar +7; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Cajado, Foco em Magia (evocação), Foco em Magia (transmutação), Magia Penetrante, Magias em Combate.

Efeito do Ódio (SM): Uma vez por fúria regular ou fúria mágica, Kalya é capaz de acelerar uma magia de 4º nível ou inferior sem alterar o nível da magia ou o tempo de execução.

Fúria (Ext): +4 For, +4 Con, +2 Vontade, -2 na CA durante 8 rodadas.

Fúria Mágica (Ext): Kalya é capaz de imergir numa fúria mágica duas vezes por dia. Essa habilidade lhe permite conjurar magias enquanto estiver em fúria, conquanto o tempo de

TABELA 2-27: O MAGO DA FÚRIA

Nível	Bônus Base				Especial	Magias por dia
	de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+0	Fúria mágica 1/dia	—
2º	+1	+3	+0	+0	Ignorar falha arcana 10%	+1 nível de uma classe anterior
3º	+2	+3	+1	+1	Fúria +1/dia	—
4º	+3	+4	+1	+1	—	+1 nível de uma classe anterior
5º	+3	+4	+1	+1	Fúria mágica 2/dia	—
6º	+4	+5	+2	+2	—	+1 nível de uma classe anterior
7º	+5	+5	+2	+2	Efeito do ódio	—
8º	+6	+6	+2	+2	Fúria +1/dia	+1 nível de uma classe anterior
9º	+6	+6	+3	+3	Fúria incansável	—
10º	+7	+7	+3	+3	Brado do guerreiro, fúria mágica 3/dia	+1 nível de uma classe anterior

execução do efeito não ultrapasse 1 rodada completa. Quando lançar magias de abjuração, conjuração, evocação, necromancia e transmutação durante a fúria, o nível de conjurador efetivo de Kalya será 14º. A fúria mágica permanece ativa durante 6 rodadas e Kalya estará fatigada no término da fúria durante o restante do encontro.

Ignorar Falha Arcana (Ext): Quando estiver usando armaduras leves ou médias, a chance de falha arcana de Kalya é reduzida em 10%.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6/6/6/6/4; CD 16 + nível da magia, 17 + nível da magia para efeitos de evocação e transmutação, +2 durante a fúria mágica para efeitos de abjuração, conjuração, evocação, necromancia e transmutação): 0 — detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, mensagem, resistência; 1º — causar medo, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o mal, toque chocante; 2º — invisibilidade, raio ardente, reflexos, teia, vigor do urso; 3º — flecha de fogo, heroísmo, relâmpago, vôo; 4º — medo, metamorfose, tempestade glacial; 5º — cone glacial, teletransporte.

Inventário: Espada larga +1, cajado do fogo, cota de malha de mitral +2, manto de Carisma +4, amuleto da saúde +2.

MESTRE EM ARMAS EXÓTICAS

Espadas e machados não fazem um guerreiro. Esta poderia ser o lema não declarado do mestre em armas exóticas — um estudante das armas mais incomuns e bizarras do mundo. Para o mestre em armas exóticas, as complexidades do shuriken, do siangham, do mangual atroz e da besta de mão não representam qualquer dificuldade. Estas armas raras são sua especialidade e, em suas mãos, tornam-se instrumentos de destruição.

Personagens de qualquer raça ou antecedente podem se tornar mestres em armas exóticas; as únicas exigências são comprometimento e perseverança. Todavia, a maioria é composta por humanos, pois os membros desta raça estão mais expostos a novas culturas e portanto a mais oportunidades de adotar armas exóticas.

Com frequência, os mestres em armas exóticas do Mestre são encontrados em arenas ou escolas de treinamento abertas para os interessados em descobrir como utilizar armas e táticas incomuns. Geralmente, eles adquirem níveis em outras classes de prestígio e se tornam líderes e campeões de bandos de combatentes.

Dado de Vida: d10

TABELA 2-28: O MESTRE EM ARMAS EXÓTICAS

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Truque com arma exótica
2º	+2	+3	+0	+0	Truque com arma exótica
3º	+3	+3	+1	+1	Truque com arma exótica

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre em armas exóticas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Ofícios (armeiro) 3 graduações.

Talentos: Usar Armas Exóticas (qualquer uma), Foco em Arma (qualquer arma exótica).

Especial: As raças que possuem familiaridade racial com armas exóticas, como o talento racial dos anões com o urgrosh e o machado de guerra, atendem ao pré-requisito Usar Arma Exótica desta classe de prestígio.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre em armas exóticas (e a habilidade chave para cada perícia) são Ofícios (Int), Intimidação (Car) e 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 de Classe

Usar Armas e Armaduras: Os mestres em armas exóticas não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Truque com Arma Exótica (Ext): A cada nível, o mestre em armas exóticas aprende um novo truque especial que pode ser executado com qualquer arma exótica relacionada com seus talentos Foco em Arma. Ele deve selecionar o truque quando adquirir um nível na classe de prestígio; uma vez escolhido, esse truque não poderá ser alterado posteriormente. Ele não pode selecionar duas vezes o mesmo truque.

Disparo Adjacente: O personagem não provoca ataques de oportunidade quando utilizar uma arma exótica de combate à distância contra um alvo que estiver ameaçando a área adjacente.

Defesa com Arma Dupla: O personagem recebe +1 de bônus de escudo na CA quando empunhar uma arma dupla com as duas mãos.

Alcance: Quando empunhar uma arma de haste exótica, o personagem conseguirá desferir um ataque de oportunidade nas situações pertinentes, mesmo que o alvo tenha os benefícios da cobertura (exceto cobertura total).

Separar: Quando empunhar armas exóticas de uma ou duas mãos, o personagem causa 1d6 pontos de dano adicional quando usar o talento Separar.

Rajada de Golpes: Quando empunhar uma arma exótica dupla ou uma corrente com cravos com as duas mãos, o personagem pode usar a ação de ataque total para realizar uma rajada de golpes. Ele executa um ataque adicional com a arma, usando seu bônus de ataque mais elevado, mas cada ataque da rodada sofre -2 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados pelo mestre em armas exóticas até seu próximo turno. O ataque adicional pode utilizar qualquer extremidade da arma.

Desarme à Distância: O personagem é capaz de utilizar a manobra desarmar com armas exóticas à distância. Essa manobra não provoca ataques de oportunidade (exceto pelo ataque normal por disparar em uma área ameaçada). Para definir os resultados da manobra, considere a arma à distância como uma arma leve. Se o personagem fracassar na tentativa de desarmar o alvo, ele não poderá reagir e desarmar o mestre em armas exóticas.

Exibição: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de exibir sua maestria na arma exótica e confundir seu adversário. O mestre em armas exóticas pode realizar um teste de Intimidação contra um único alvo num raio de 9 m e que con-

siga enxergá-lo, adicionando seu bônus base de ataque ao resultado. Se o valor exceder o teste de nível especial da vítima (consulte Intimidação no *Livro do Jogador*), ela ficará abalada durante 1 rodada por nível do mestre em armas exóticas (-2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência).

Golpe Atordoante: Se o personagem possuir o talento Ataque Atordoante, poderá utilizá-lo enquanto empunhar uma arma branca exótica.

Arremessar Arma Exótica: O personagem pode arremessar uma arma exótica sem qualquer penalidade na jogada de ataque, mesmo que ela não seja adequada para isso (como um machado orc duplo ou uma corrente com cravos). Quando arremessar uma arma dupla, apenas uma extremidade atingirá a vítima (a critério do jogador). As armas exóticas usadas nesse truque têm incremento de distância de 3 m.

Combater com Armas Exóticas Gêmeas: Quando empunhar uma arma exótica leve e idêntica em cada mão, o personagem adquire o talento Combater com Duas Armas. Caso já possua o talento, as penalidades nas jogadas de ataque são reduzidas em -1 para cada arma (da mão direita e da mão inábil) enquanto o mestre lutar dessa forma.

Imobilização: O personagem pode utilizar uma arma exótica de uma ou duas mãos para executar ataques de imobilização. Caso seja imobilizado durante a tentativa, ele poderá largar a arma para se libertar. Se a arma exótica já permite essa manobra, o personagem recebe +2 de bônus no teste resistido de imobilização.



Um mestre de armas exóticas

Golpe Poderoso: Quando empunhar uma arma branca exótica de uma única mão com as duas mãos, o personagem conseguirá localizar seu ataque para causar um dano adicional equivalente a seu modificador de Força x2 (em vez de 1,5 x Força). Caso tenha o talento Ataque Poderoso, o golpe causará o dano adicional como se o mestre utilizasse uma arma de duas mãos.

Exemplo de Mestre em Armas Exóticas

Golgos Athroaka: Gnomo guerreiro 6/mestre em armas exóticas 3; ND 9; Humanóide (Pequeno); DV 6d10+12 mais 3d10+6; 68 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 21, toque 12, surpresa 20; Atq Base +9; Agr +8; Corpo a corpo: *martelo gnomo com gancho* +2 +16 (dano: 1d6+7; dec. x3) ou à distância arco longo

composto obra-prima [+3 For] +12 (dano: 1d6+3; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo *martelo gnomo com gancho* +2 +16/+11 (dano: 1d6+7; dec. x3); ou *martelo gnomo com gancho* +2 +12/+12/+12 (dano: 1d6+7; dec. x3) e *martelo gnomo com gancho* +2 +7 (dano: 1d4+4; dec. x4); ou à distância arco longo composto obra-prima [+3 For] +12/+7 (dano: 1d6+3; dec. x3); AE Defesa com arma dupla, rajada de golpes; QE Exibição, características raciais dos gnomos; Tend. LM; TR Fort +10, Ref +4, Von +3; For 17, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +9, Ofícios (armeiro) +12, Intimidação +9, Saltar +1; Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Desarmar Aprimorado, Especialização em Arma (*martelo gnomo com gancho*), Especialização em Combate, Foco em Arma (*martelo gnomo com gancho*), Imobilização Aprimorada, Trespasar.

Características de Gnomo (Ext): +2

nos testes de resistência contra ilusões, +1 na CD das próprias ilusões; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides, +4 de bônus de esquiva na CA contra gigantes, +2 de bônus nos testes de Ouvir e Ofícios (alquimia).

Defesa com Arma Dupla:

Golgos recebe +1 de bônus de escudo na CA quando empunhar um martelo gnomo com gancho ou qualquer arma dupla com as duas mãos.

Exibição:

Usando uma ação padrão, Golgos é capaz de exibir sua maestria na arma exótica e realizar um teste de

Intimidação contra um único alvo num raio de 9 m, adicionando +9 de bônus ao resultado. Se o valor exceder o teste de nível especial da vítima, ela ficará abalada durante 3 rodadas (-2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência).

Rajada de Golpes: Quando empunhar um martelo gnomo com gancho, Golgos pode usar a ação de ataque total para realizar um ataque adicional, usando seu bônus de ataque mais elevado, mas cada ataque da rodada sofre -2 de penalidade até a próxima rodada.

Inventário: *martelo gnomo com gancho* +2, *armadura de batalha* +1, arco longo composto obra-prima [+3 de bônus de Força], 20 flechas.

MESTRE DO ARREMESSO

Somente um mestre do arremesso poderia inventar um novo estilo de combate que envolve a astúcia de permanecer desarmado. Essa frase é a definição dos mestres de armas tradicionais sobre um especialista em arremessos. De fato, muitos mestres do arremesso encaram os guerreiros que atiram suas armas aleatoriamente da mesma forma. Se um personagem dispensa sua machadinha, azagaia ou adaga, terminará enfrentando o adversário com as mãos vazias. Com exceção dos monges, todos os combatentes deveriam evitar essa situação a qualquer custo razoável.

Os mestres do arremesso dependem de reflexos rápidos, uma boa estratégia e, óbvio, uma mira letal para sobreviver em um mundo que valoriza a força bruta em detrimento de táticas perspicazes. Os integrantes desta classe de prestígio desenvolvem uma fraternidade que freqüentemente supera as diferenças de tendência e culturais. Ela não impede que os arremessadores lutem entre si quando é estritamente necessário, mas fornece a estes indivíduos um incentivo para descobrir formas pacíficas — ou menos mortíferas — de resolver suas diferenças. Algumas organizações elaboram selos ou pequenos sinetes para identificar seus membros. Os selos mais comuns incluem uma adaga empunhada pela ponta ou uma machadinha girando em um fundo azul. Muitos mestres do arremesso realizam movimentos de disparos falsos com as mãos quando ingressam num combate, observando os adversários para verificar qualquer resposta ao sinal.

Os arremessadores do Mestre freqüentam cidades e vilas onde podem demonstrar suas habilidades para o público e descobrir novos truques e obter conselhos dos especialistas nas diversas armas. Como essas exibições são realizadas contra alvos inanimados ou em caçadas esportivas, os arremessadores são bem recebidos em feiras e comemorações, onde utilizam suas habilidades como entretenimento. Alguns encontram emprego na guarda da cidade ou como guardacostas dos nobres abastados.

Dado de Vida: d8.

TABELA 2-29: O MESTRE DO ARREMESSO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+2	+0	Saque Rápido, truque de arremesso
2º	+2	+0	+3	+0	Evasão
3º	+3	+1	+3	+1	Truque de arremesso
4º	+4	+1	+4	+1	Apanhar Objetos
5º	+5	+1	+4	+1	Arremesso decisivo, truque de arremesso

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre do arremesso, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Prestidigitação 4 graduações.

Talentos: Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Foco em Arma (qualquer arma de arremesso).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre do arremesso (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Atuação (Car), Belfar (Car), Concentração (Con), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Saltar (For) e 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 de Classe

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

Saque Rápido: No 1º nível, o mestre do arremesso adquire Saque Rápido como um talento adicional.

Truque de Arremesso (Ext): No 1º nível e a cada dois níveis subseqüentes, o mestre do arremesso aprende um novo truque de arremesso entre os descritos a seguir. O truque somente pode ser executado com as armas de arremesso relacionadas com seus talentos Foco em Arma. Ele deve selecionar o truque quando adquirir um nível na classe de prestígio; uma vez escolhido, esse truque não poderá ser alterado posteriormente. Ele não pode selecionar duas vezes o mesmo truque.

Arremesso Letal: O personagem aumenta o multiplicador de decisivo de um único tipo de armas arremessadas em um ponto. Por exemplo, uma machadinha teria decisivo x4 em vez de x3. O benefício desta habilidade não se acumula com qualquer efeito que aumente ou aprimore os multiplicadores de decisivo.

Arremesso Defensivo: Se o mestre do arremesso obtiver sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + quantidade de inimigos ameaçando a área) antes de realizar um arremesso numa área ameaçada, seus disparos não provocarão ataques de oportunidade durante 1 rodada. Se fracassar no teste, os arremessos provocam ataques de oportunidade normalmente.

Arremesso Duplo: Um mestre do arremesso pode usar uma ação padrão para disparar duas armas contra o mesmo ou dois alvos diferentes num raio de 9 m. O personagem aplica normalmente seu modificador de Força em cada arremesso (em vez de metade do bônus de Força para a segunda arma) e as penalidades por combater com duas armas afetam essa habilidade (consulte o *Livro do Jogador*).

Arremesso Palmar: Quando utilizar armas de arremessos menores (dardos, shuriken e adagas, o Mestre pode permitir outras), o personagem será capaz de disparar duas armas a cada jogada de ataque. O dano de cada arma é determinado separadamente, mas o personagem não aplica seu bônus de Força em qualquer um dos arremessos. O dano de precisão, como um ataque furtivo, afeta somente uma das armas arremessadas.

Arremesso Furtivo: Imediatamente antes de realizar um ataque à distância, o arremessador pode utilizar uma ação de movimento para executar um teste de Prestidigitação, resistido pelo teste de Observar do oponente. Caso obtenha sucesso, o alvo perde seu bônus de Destreza na CA contra este ataque.

Tiro de Imobilização: O mestre do arremesso pode utilizar um disparo para derrubar ou prender um alvo que esteja a mais de 1,5 m. O personagem realiza uma jogada de ataque regular contra o oponente usando a arma de arremesso. Se obtiver sucesso, além do dano normal, o arremessador deve

executar um teste de Destreza com +4 de bônus, resistido pelo teste de Destreza ou Força do adversário (use a habilidade com o modificador mais elevado). Os demais modificadores da manobra se aplicam normalmente ao teste resistido (consulte Imobilização no *Livro do Jogador*). Se o arremessador vencer o teste, o alvo estará imobilizado (preso com a arma nas roupas contra uma parede, com o escudo afixado à armadura por uma adaga, etc.) O benefício desse truque não se acumula com os efeitos do talento Imobilização Aprimorada.

Arremesso Acrobático: Quando estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média, o arremessador será capaz de disparar uma única arma de arremesso em qualquer ponto durante uma acrobacia, usando uma ação padrão. Se o resultado do teste de Acrobacia for 25 ou superior, ele não provoca ataques de oportunidade devido ao ataque, não importa quantos adversários ameacem a área pertinente.

Dois por Um: Se o personagem utilizar uma arma de arremesso para atingir dois alvos adjacentes, ele poderá sofrer -4 de penalidade na jogada de ataque para atingir os dois inimigos simultaneamente (como um ricochete). O ataque poderá atingir os dois, nenhum ou um dos alvos, de acordo com o resultado da jogada e da Classe de Armadura das vítimas. O dano infligido a cada alvo é determinado separadamente; se o ataque obtiver um sucesso decisivo, realize duas jogadas distintas para confirmar cada golpe decisivo.

Ponto Fraco: Um mestre do arremesso de 5º nível ou superior é capaz de aprender este truque. Quando realizar um disparo contra um alvo do seu tamanho ou maior, o arremessador executa um ataque de toque à distância em vez da jogada de ataque regular. Se obtiver sucesso, o personagem não aplica seu bônus de Força ao dano.

Evasão (Ext): Um arremessador de 2º nível ou superior adquire a habilidade evasão. Sempre que 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. A evasão somente poderá ser utilizada quando o arremessador estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um mestre do arremesso indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Se o personagem possuir a habilidade evasão de outra classe, ele adquire evasão aprimorada. A evasão aprimorada é similar à evasão, mas o arremessador não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

Apanhar Objetos (Ext): Um mestre do arremesso recebe o talento Apanhar Objetos no 4º nível, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Arremesso Decisivo (Ext): A partir do 5º nível, o mestre do arremesso adquire o talento Sucesso Decisivo Aprimorado para qualquer arma de arremesso beneficiada pelo seu talento Foco em Arma.

Exemplo de Mestre do Arremesso

Lessia Folhaceleste: Gnoma ladina 9/mestra do arremesso 5; ND 14; Humanóide (Pequeno); 9d6 mais 5d8; 45 PV; Inic. +6; Desl.: 9 m; CA 24, toque 19, surpresa 24; Atq Base +11; Agr +8; Corpo a corpo: sabre obra-prima Pequeno +19 (dano: 1d4+2; dec. 18-20/x2) ou azagaia do retorno Pequena +1 +20 (dano: 1d4+3; dec. 19-20/x3); Atq Ttl: corpo a corpo: sabre obra-prima Pequeno +19/+14/+9 (dano: 1d4+2; dec. 18-20/x2) ou azagaia do retorno Pequena +1 +20/+15/+10 (dano: 1d4+3; dec. 19-20/x3); AE Arremesso defensivo, Ataque furtivo +5d6, arremesso furtivo, ponto fraco; QE Evasão, características raciais dos gnomos, evasão aprimorada, esquiva sobrenatural aprimorada, sentir armadilhas, encontrar armadilhas, habilidades similares a magia, esquiva sobrenatural; Tend. CN; TR Fort +4, Ref +16, Von +4; For 14, Des 22, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +6, Blefar +16, Concentração +11, Diplomacia +1, Operar Mecanismo +13, Esconder-se +25, Intimidação +1, Saltar -2, Furtividade +16, Abrir Fechaduras +18, Procurar +11, Prestidigitação +23, Acrobacia +23; Acrobático, Sucesso Decisivo Aprimorado (azagaia), Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Saque Rápido, Apanhar Objetos, Acuidade com Arma, Foco em Arma (azagaia).

Arremesso Defensivo (Ext): Se Lessia obtiver sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + quantidade de inimigos ameaçando a área) antes de realizar um arremesso numa área ameaçada, seus disparos não provocarão ataques de oportunidade durante 1 rodada.

Arremesso Furtivo (Ext): Imediatamente antes de realizar um ataque à distância, Lessia pode utilizar uma ação de movimento para executar um teste de Prestidigitação, resistido pelo teste de Observar do oponente. Caso obtenha sucesso, o alvo perde seu bônus de Destreza na CA contra este ataque.

Características de Gnomo (Ext): +2 nos testes de resistência contra ilusões, +1 na CD das próprias ilusões; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides, +4 de bônus de esquiva na CA contra gigantes, +2 de bônus nos testes de Ouvir e Ofícios (alquimia).

Encontrar Armadilhas (Ext): Lessia é capaz de usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a CD for superior a 20.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Lessia tem a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ela conserva seu bônus de Destreza na CA, mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Lessia não pode ser flanqueada, exceto por um ladino de 13º nível ou superior.

Um mestre do arremesso



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

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

Ponto Fraco (Ext): Quando realizar um disparo contra um alvo Médio ou maior, Lessia executa um ataque de toque à distância em vez da jogada de ataque regular. Se obtiver sucesso, ela não aplica seu bônus de Força ao dano.

Sentir Armadilhas (Ext): +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: 3 azagaias do retorno Pequenas +1, 10 azagaias obra-prima, sabre obra-prima, 5 shuriken, 3 dardos, 2 adagas, cota de malha élfica, luvas da Destreza +2, aljava de Ehlonna, anel do escudo de energia.

MESTRE BÊBADO

Os estudantes de artes marciais se deparam com uma confusa diversidade de estilos de combate, cada qual com seus apoiadores e detratores. Mas poucas escolas são tão incomuns — ou controversas — como o estilo embriagado de boxe. Cambaleando e trançando as pernas como se estivessem bêbados, esses mestres evitam muitos golpes. Da mesma forma, seus ataques cambaleantes e oscilantes acabam surpreendendo seus oponentes. Além disso, quando realmente estão embriagados, os mestres bêbados são capazes de realizar feitos espetaculares de força e bravura.

Nenhum desses lutadores adquire muito respeito entre as demais escolas de artes marciais, pois o estilo de boxe embriagado exige muito de seus praticantes. Os mestres bêbados permanecem entorpecidos durante horas após um combate e frequentemente são encontrados adormecidos nos cantos das tavernas, resmungando sem coerência. Isso é contrário aos princípios ascéticos de todos os outros estilos de artes marciais. Porém, os estilos rivais devem ficar atentos — eles nunca saberão realmente se aquele ébrio desajeitado no bar é apenas um rufião inofensivo ou um mestre bêbado quase invencível.

Os monges formam a espinha dorsal dessa classe de prestígio. Eles abdicam de parte do prestígio que têm em seus estilos originais ou nos monastérios onde viveram ao se tornarem mestres bêbados, mas as brilhantes demonstrações do estilo embriagado muitas vezes silenciam essas críticas. Os integrantes de outras classes raramente são escolhidos como boxeadores embriagados, mas existem rumores entre os estudantes dessa arte sobre um bárbaro do norte que se tornou um mestre bêbado fenomenal.

Os alunos em potencial são avaliados à distância pelos mestres bêbados, então presenciam (ou sofrem) uma demonstração do poder dessa classe. Caso o aluno apresente algum interesse no aprendizado dessas novas técnicas, um grupo de mestres bêbados o arrastará de taverna em taverna, embriagando-o, causando problemas e ensinando os primeiros segredos de suas técnicas. Aqueles que sobreviverem a esta 'celebração' serão aceitos como novos mestres bêbados.

Os mestres bêbados do Mestre quase sempre são encontrados em tavernas e bares. Eles raramente iniciam combates nestes locais, mas ajudarão prontamente qualquer grupo em desvantagem numa briga de taverna. Muitos permanecem na marginalidade, enquanto outros são famosos — ou infames — pelos feitos praticados enquanto estavam embriagados.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque Desarmado: +4

Perícias: Acrobacia 6 graduações

Talentos: Fortitude Maior, Esquiva, Ataque Desarmado Aprimorado (ou o ataque desarmado do monge).

Outros: Habilidades de classe Evasão e Rajada de Golpes; o candidato precisa ser escolhido por mestres bêbados graduados e sobreviver a uma noite de boemia entre eles sem ser preso, intoxicado e suportar a vergonha da ressaca.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre bêbado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Blefar (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e 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.

TABELA 2-30: O MESTRE BÊBADO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Beber como um cão, improvisar armas
2º	+1	+3	+3	+0	Cambalear
3º	+2	+3	+3	+1	Jogo de cintura
4º	+3	+4	+4	+1	Bônus na CA +1, improvisar armas aprimorado
5º	+3	+4	+4	+1	Improvisar armas maior
6º	+4	+5	+5	+2	Fintar Aprimorado
7º	+5	+5	+5	+2	Agarrar Aprimorado
8º	+6	+6	+6	+2	Para fins medicinais
9º	+6	+6	+6	+3	Bônus na CA +2, investida espiralada, improvisar armas superior
10º	+7	+7	+7	+3	Sopro de Fogo

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

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

Beber como um Cão (Ext): O corpo do mestre bêbado assimila o álcool de maneira diferente das outras pessoas. Ele pode beber uma grande caneca de cerveja, um odre de vinho ou uma quantidade equivalente de bebida com um teor alcoólico elevado como uma ação de movimento. Cada garrafa ou odre de álcool consumido durante o combate reduz a Sabedoria e Inteligência em 2 pontos cada, mas aumenta a

Força ou Constituição (a escolha do jogador) em 2 pontos. Um mestre bêbado é capaz de obter os benefícios de uma quantidade de "doses" equivalente ao seu nível de classe. A duração da penalidade e do bônus equivale a (3 + nível na classe de prestígio) rodadas.

Improvisar Armas (Ext): Embora garrafas e canecas sejam as armas improvisadas prediletas do mestre bêbado, ele pode usar mobília, instrumentos de fazenda ou qualquer outra coisa disponível para atacar seus adversários. Qualquer objeto, desde uma escada até uma tábua de carne, passando por cadeiras e pés de mesa, torna-se uma arma e causa o dano do ataque desarmado do personagem +1d4 pontos de dano adicional. A maioria dos objetos inflige dano de concussão, mas itens pontiagudos ou cheios de quinas (como uma garrafa quebrada) causarão dano perfurante ou cortante. Quando o mestre bêbado obtém um resultado 1 na jogada de ataque usando uma arma improvisada, o objeto se estilhaça e será inútil como arma.

Cambalear (Ext): Tropeçando, cambaleando e se esquivando, um mestre bêbado de 2º nível pode realizar um ataque de Investida que surpreenderá seu adversário. Essa habilidade apresenta dois aspectos positivos: primeiro, as Investidas não precisam de uma linha de movimento direto e o mestre bêbado continua percorrendo o dobro de seu deslocamento (no máximo). Segundo, caso obtenha sucesso num teste de Acrobacia (CD 15) no início da Investida, poderá atravessar espaços ameaçados durante o deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Jogo de Cintura (Ext): A partir do 3º nível, o mestre bêbado cambaleia e se esquia e ainda assim mantém sua postura de combate. Ele recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra qualquer oponente selecionado durante seu turno.

Bônus na CA (Ext): No 4º nível, o mestre bêbado recebe +1 de bônus na Classe de Armadura. Esse modificador aumenta para +2 no 9º nível.

Improvisar Armas Aprimorado (Ext): Um mestre bêbado de 4º nível ou superior é capaz de utilizar armas improvisadas mais longas (como escadas) e obter os benefícios de seu alcance superior, como se fossem armas de haste, além de armas com diversas pernas (como cadeiras) fornecem +2 de bônus nas tentativas de desarme realizadas pelo personagem. Finalmente, objetos largos e retos (como mesas) podem ser utilizados como escudos de corpo improvisados.

Improvisar Armas Maior (Ext): Um mestre bêbado de 5º nível ou superior causará 1d8 pontos de dano adicional com uma arma improvisada (em vez de 1d4).

Fintar Aprimorado (Ext): Um mestre bêbado de 6º nível adquire o talento Fintar Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Um mestre bêbado de 7º nível adquire o talento Agarrar Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Para Fins Medicinais (SM): A partir do 8º nível, um mestre bêbado consegue transformar uma única dose de bebida alcoólica numa poção de curar ferimentos moderados até três vezes por dia, como se tivesse ingerido a solução mágica. Para ativar esta habilidade, o personagem deve estar sob os efeitos de uma bebida alcoólica (veja Beber como um Cão, acima). Quando converte a bebida na poção de cura, os valores de habilidade do personagem se alteram (+2 Inteligência e Sabedoria, -2 de Força ou Constituição), como se a duração do efeito alcoólico tivesse acabado. Essa habilidade exige uma ação padrão, que não provoca ataques de oportunidade.

Investida Espiralada

(Ext): Um mestre bêbado de 9º nível pode saltar e contorcer seu corpo no ar para desferir uma poderosa cabeçada no adversário. Esse ataque equivale a uma Investida mas, além de causar o dano normal, inicia automaticamente uma manobra Encontrão (sem provocar ataques de oportunidade; é um abraço de bêbado). Caso a manobra Encontrão seja eficaz, o oponente ficará atordoado, a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do mestre bêbado + modificador de Sabedoria). Contudo,

caso o encontrão não seja bem-sucedido, o mestre bêbado cairá no chão diante dele.

Improvisar Armas Superior (Ext): Um mestre bêbado de 9º nível ou superior causará 1d12 pontos de dano adicional com uma arma improvisada (em vez de 1d8).

Sopro de Fogo (SM): No 10º nível, o mestre bêbado pode incendiar o álcool dentro do seu organismo e expelir um jato de fogo pela boca. O sopro de fogo causa 3d12 pontos de dano por fogo num cone de 6 metros (Reflexos para reduzir o dano a metade, CD 10 + nível de classe do mestre bêbado + modificador de Constituição). Cada vez que utilizar o sopro de fogo, o mestre bêbado consumirá uma dose de álcool ingerida anteriormente, eliminando as penalidades e os bônus concedidos aos seus valores de habilidade.

Observação de Multiclasse: Um monge que se tornar um mestre bêbado poderá continuar a adquirir níveis como monge.



Um mestre bêbado

Exemplo de Mestre Bêbado

Kirin Kotellos: Humano monge 5/mestre bêbado 8; ND 13; Humanóide (Médio); DV 5d8+5 mais 8d8+8; 72 PV; Inic. +2; Desl.: 12 m; CA 20, toque 17, surpresa 18; Atq Base +9; Agr +17; Corpo a corpo: desarmado +14 (dano: 1d10+4; dec. 19–20/x3) ou *bastão da víbora* +14 (dano: 1d6+7); ou à distância: *besta leve* +1 +12 (dano: 1d8; dec. 19–20/x3); Atq Ttl: corpo a corpo: desarmado +14/+9 (dano: 1d10+4; dec. 19–20/x3) ou desarmado +13/+13/+8 (dano: 1d6+5); ou *bastão da víbora* +13/+8 (dano: 1d6+5) e *bastão da víbora* +13 (dano: 1d6+3); ou à distância: *besta leve* +1 +12 (dano: 1d8; dec. 19–20/x3); AE Rajada de golpes, ataque chi (mágico); QE Beber como um cão, evasão, pureza corporal, queda lenta 6 m, mente tranqüila; Tend. LB; TR Fort +15, Ref +14, Von +10; For 19, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +20, Blefar +7, Diplomacia +1, Equilíbrio +20, Escalar +20, Intimidação +1, Saltar +27; Agarrar Aprimorado, Ataque em Movimento, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (desarmado), Fortitude Maior, Golpe Atordoante, Mobilidade, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (desarmado).

Ataque Chi (Sob): Os golpes desarmados de Kirin afetam as criaturas que tenham Redução de Dano como se fossem armas mágicas.

Beber como um Cão (Ext): Cada dose de álcool consumida durante o combate reduz a Sabedoria e Inteligência em 2 pontos cada, mas aumenta a Força ou a Constituição (a escolha de Kirin) em 2 pontos durante 11 rodadas.

Cambalear (Ext): Tropeçando, cambaleando e se esquivando, Kirin pode realizar uma Investida que não exige uma linha de movimento direto e, caso obtenha sucesso num teste de Acrobacia (CD 15), ele poderá atravessar espaços ameaçados durante o deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Evasão (Ext): Sempre que Kirin 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.

Improvisar Armas (Ext): Kirin pode usar mobília, instrumentos de fazenda ou qualquer outra coisa disponível para atacar seus adversários. Qualquer objeto causa o dano do ataque desarmado do personagem +1d6 pontos de dano adicional (o tipo do dano depende da arma, garrafas quebradas causam dano cortante, por exemplo). Os objetos longos são considerados armas de haste e os itens com diversas pernas (como cadeiras) fornecem +2 de bônus nas tentativas de desarme realizadas pelo personagem.

Jogo de Cintura (Ext): Kirin recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra qualquer oponente selecionado durante seu turno.

Mente Tranqüila (Ext): Kirin recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola Encantamento.

Para Fins Medicinais (SM): Kirin consegue transformar uma única dose de bebida alcoólica numa *poção de curar ferimentos moderados* até três vezes por dia.

Pureza Corporal (Ext): Kirin é imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a podridão da múmia e a licantrópia.

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente de uma parede, Kirin poderá usá-la para amortecer sua velocidade de queda. Ele reduzirá qualquer dano de queda como se a distância percorrida fosse 6 m menor.

Rajada de Golpes (Ext): Kirin pode utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque adicional por rodada (desarmado ou com as armas especiais do monge), considerando seu bônus de ataque mais elevado, mas este ataque e todos os demais realizados na mesma rodada sofrem –1 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados por Kirin antes de seu próximo turno. Se estiver empunhando um kama, nunchaku ou siangham, ele conseguirá executar o ataque adicional com as armas ou com os punhos. Se empunhar duas armas desse tipo, usará uma para realizar seus ataques regulares e a outra para o ataque da rajada. Em todos os casos, o bônus de Força no dano da arma da mão inábil não é reduzido.

Inventário: Bastão da víbora, besta leve +1, manoplas da força do ogro +2, anel de proteção +1, manto da resistência +2, braçadeiras da armadura, poção da boa esperança, 4 garrafas de licor, 10 virotes.

MESTRE DA MÃO INVISÍVEL

Os mestres da mão invisível são capazes de esmagar seus adversários com uma energia invisível, arremessar objetos enormes para os céus e desarmar seus inimigos com um único pensamento. Eles são oponentes poderosos e versáteis, devido à sua maestria na arte da telecinésia.

Originalmente, os mestres da mão invisível eram uma cabala de feiticeiros que descobriram formas de romper os limites da telecinésia, mas atualmente são uma organização dispersa que inclui extra-planares e outras criaturas com a habilidade de mover objetos com a mente.

Normalmente, os feiticeiros se tornam mestres da mão invisível capacitados, mas alguns magos também escolhem essa carreira durante um curto período. Uma minoria significativa da ordem é composta de criaturas com a habilidade inata para a telecinésia, como fantasmas, beholder, githyanki e mesmo alguns demônios.

Como suas habilidades são adequadas ao campo de batalha, os mestres da mão invisível costumam ser encontrados nos campos de guerra, desarmando oponentes com seu poder mental e arremessando sargentos para os céus ou esmagando soldados contra o solo. Alguns atuam como mercenários, alinhando-se com grupos de guerreiros de nível intermediário que desejam surpreender seus inimigos.

Dado de Vida: d4.

TABELA 2–31: O MESTRE DA MÃO INVISÍVEL

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Nível de conjurador aprimorado, telecinésia versátil
2º	+2	+0	+0	+3	Armas telecinéticas, concentração sustentada
3º	+3	+1	+1	+3	Ataque total telecinético
4º	+4	+1	+1	+4	Empurrão violento aprimorado, vôo
5º	+5	+1	+1	+4	Lançar aos céus

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre da mão invisível, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Concentração 8 graduações

Magias: Capacidade de conjurar *telecinésia* como uma magia ou habilidade similar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre da mão invisível (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e 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 mestres da mão invisível não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Nível de Conjurador Aprimorado (Ext): A partir do 1º nível, o mestre da mão invisível se concentra exclusivamente nos poderes da *telecinésia*. Ele adiciona seus níveis na classe de prestígio ao nível de conjurador para utilizar a magia ou habilidade *telecinésia*, seja aos seus níveis de classe (para um feiticeiro) ou nível efetivo de conjurador (para uma criatura). Por exemplo, um feiticeiro 10/mestre da mão invisível 3 lança *telecinésia* como um feiticeiro de 13º nível e um slaad azul/mestre da mão invisível 2 utiliza a *telecinésia* como um conjurador de 10º nível.

Telecinésia Versátil (Ext): Um mestre da mão invisível aprende a combinar as três variações da magia ou habilidade *telecinésia*, alternando entre elas com facilidade. Por exemplo, ele poderia utilizar a versão força contínua durante 2 rodadas, alternar para a manobra de combate e retornar para a força contínua. Entretanto, a magia ou habilidade similar é dissipada logo depois da primeira ativação do empurrão violento ou quando o mestre é incapaz de sustentar sua concentração no efeito.

Armas Telecinéticas (Ext): Um mestre da mão invisível adquire a habilidade de brandir armas com a magia *telecinésia*. Sustentando a concentração na variação manobra de combate da *telecinésia*, um mestre da mão invisível de 2º nível ou superior é capaz de realizar um único ataque com uma arma livre ou que estiver empunhando, deslocando a arma até 6 m antes do golpe. Determine o efeito do ataque normalmente, mas o movimento do objeto não provoca ataques de oportunidade. O bônus base de ataque do mestre equivale ao seu nível de conjurador mais seu modificador de Inteligência ou Carisma (magos e feiticeiros ou criaturas com a habilidade *telecinésia*, respectivamente). Quaisquer talentos de combate do mestre da mão invisível (como Foco em Arma e Ataque Poderoso) não afetam as armas telecinéticas.

É possível utilizar as armas retiradas dos adversários durante uma manobra bem-sucedida de desarme.

Concentração Sustentada (Ext): A partir do 2º nível, o mestre da mão invisível é capaz de se deslocar e combater

enquanto sustenta a concentração em sua habilidade ou magia *telecinésia*. Para ativar ou sustentar a versão força contínua, o mestre precisa de uma ação de movimento (não mais uma ação padrão). O personagem consegue lançar outras magias enquanto sustenta a *telecinésia*, mas deve obter sucesso em um teste de Concentração como se houvesse uma distração de uma magia que não causaria dano (CD equivalente ao testes de resistência da *telecinésia*). No entanto, ativar as variações manobra de combate e empurrão violento ainda exigem uma ação padrão.

Ataque Total Telecinético (Ext): A partir do 3º nível, o mestre da mão invisível é capaz de usar a *telecinésia* em combate como um guerreiro brandindo uma espada comum. Quando sustentar a concentração na manobra de combate da *telecinésia* ou usar a habilidade armas telecinéticas, o mestre da mão invisível conseguirá executar um ataque total, possivelmente golpeando ou realizando manobras (agarrar, imobilização, enconstrão, desarmar) várias vezes por rodada. Similar aos ataques regulares, o mestre adquire um ataque adicional a cada 5 pontos do seu bônus base de ataque efetivo (lembre-se que ele utiliza o nível de conjurador + modificador da habilidade relevante nesse sentido, conforme descrito na magia *telecinésia*).

Empurrão Violento Aprimorado (Ext): A partir do 4º nível, o mestre da mão invisível aprimora a variação empurrão violento da magia *telecinésia*. Ele utiliza seu nível de conjurador em vez do bônus base de ataque na jogada de ataque e seu modificador de Inteligência (para magos) ou Carisma (para feiticeiros e criaturas com a habilidade similar ou sobrenatural) nas jogadas de dano da arma arremessada. Finalmente, ativar um empurrão violento não dissipa o efeito da *telecinésia*, embora o mestre da mão invisível não possa utilizá-lo novamente durante 1d4 rodadas.

Vôo (Ext): A partir do 4º nível, o mestre da mão invisível é capaz de utilizar a força contínua da *telecinésia* para erguer seu corpo e de qualquer criatura disposta no ar. Como uma ação de movimento, o mestre adquire deslocamento de vôo 6 m, com capacidade de manobra perfeita, carregando as criaturas dispostas consigo. Ele não precisa deslocar todas as criaturas afetadas na mesma direção, mas qualquer alvo cairá em direção ao solo quando se afastar mais de 12 m do conjurador. O personagem é capaz de erguer uma criatura Média ou menor (cada uma transportando sua carga pesada) a cada três níveis de conjurador. Um criatura Grande equivale a duas criaturas Médias, uma criatura Enorme equivale a duas Grandes e assim por diante. Diferente da habilidade de vôo concedida pela magia homônima, esse efeito termina abruptamente caso seja dissipado ou o mestre da mão invisível perca a concentração. Sem a *telecinésia* para carregá-las, as criaturas caem em direção ao solo imediatamente, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3 m (máximo 20d6).

Lançar aos Céus (Ext): A partir do 5º nível, em vez de arremessar uma criatura na direção de um alvo ou objeto, o mestre da mão invisível é capaz de utilizar a variação empurrão violento da magia *telecinésia* para lançar o alvo para os céus. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade e/ou aplicar a RM para anular o efeito. O mestre arremessa a criatura afetada a 3 m X nível de conjurador, em linha reta, para cima. No início da próxima ação do mestre da mão invisível, a vítima cairá no solo, sofrendo 1d6

pontos de dano a cada 3 m de queda. Apesar da habilidade empurrão violento aprimorado, essa variação da magia telecinésia dissipa o efeito imediata e completamente, exigindo uma nova conjuração.

Exemplo de Mestre da Mão Invisível

Malik Orbius: Humano feiticeiro 12/mestre da mão invisível 5; ND 17; Humanóide (Médio); 12d4+12 mais 5d4+5; 60 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 19, toque 14, surpresa 17; Atq Base +11; Agr +10; Corpo a corpo: *adaga* +1 +11 (dano: 1d4; dec. 19–20/x2) ou à distância: *adaga* +1 +14 (dano: 1d4; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo *adaga* +1 +11/+6/+1 (dano: 1d4; dec. 19–20/x2) ou à distância: *adaga* +1 +14 (dano: 1d4; dec. 19–20/x2); AE Lançar aos céus, ataque total telecinético, empurrão violento aprimorado, armas telecinéticas; QE Nível de conjurador aprimorado, Resistência à Magia 18, concentração sustentada, voo, telecinésia versátil; Tend. NB; TR Fort +10, Ref +11, Von +17; For 8, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 23.

Perícias e Talentos: Blefar +21, Concentração +21, Diplomacia +8, Identificar Magia +20, Intimidação +13; Criar Cajado, Esquiva, Estender Magia, Foco em Magia Maior (transmutação), Magia Penetrante Maior, Foco em Magia (transmutação), Magia Penetrante.

Armas Telecinéticas (Ext): Malik é capaz de realizar um único ataque com uma arma livre ou que estiver empunhando, deslocando-a até 6 m antes do golpe, com +23 de bônus de ataque. A arma inflige +6 pontos de dano.

Ataque Total Telecinético (Ext): Quando sustentar a concentração na manobra de combate da telecinésia ou usar a habilidade de armas telecinéticas, Malik conseguirá executar quatro ataques, com bônus de ataque +17/+12/+7/+2.

Concentração Sustentada (Ext): Malik é capaz de sustentar ou ativar a versão força contínua da telecinésia como uma ação de movimento. Se lançar outra magia enquanto sustenta a telecinésia, deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 23).

Empurrão Violento Aprimorado (Ext): Malik utiliza a variação empurrão violento com +23 de bônus de ataque. Caso arremesse armas contra o alvo, cada uma inflige +6 pontos de dano. Ativar um empurrão violento não dissipa o efeito da telecinésia, embora ele não possa utilizá-lo novamente durante 1d4 rodadas.

Lançar aos Céus (Ext): Malik é capaz de utilizar o empurrão violento da magia telecinésia para lançar o alvo a 50 m de altura, em linha reta. A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 21) e/ou aplicar a RM para anular o efeito. No início da próxima ação de Malik, a vítima cairá no solo, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3 m de queda. Essa variação da magia telecinésia dissipa o efeito imediata e completamente.

Nível de Conjurador Aprimorado (Ext): Malik conjura telecinésia como um feiticeiro de 17º nível.

Telecinésia Versátil (Ext): Malik pode alternar entre as três variações da magia telecinésia. A magia será dissipada quando o mestre for incapaz de sustentar sua concentração ou quando terminar a duração do efeito.

Voo (Ext): Malik é capaz de utilizar a força contínua da telecinésia para erguer seu corpo e mais quatro criaturas Médias, com deslocamento de voo 6 m e capacidade de manobra perfeita, usando uma ação de movimento. Qualquer alvo cairá em direção ao solo quando se afastar mais de 12 m de Malik.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/6/4; CD 16 + nível da magia, 18 + nível da magia para efeitos de transmutação): 0 — abrir/fechar, detectar magia, detectar venenos, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, raio de gelo, resistência; 1º — enfeitiçar pessoa, escudo arcano, mísseis mágicos, queda suave, servo invisível; 2º — agilidade do gato, detectar pensamentos, raio ardente, vigor do urso; 3º — clarividência/clariaudiência, dissipar magia, relâmpago, voo; 4º — enfeitiçar monstro, drenar temporário, porta dimensional; 5º — telecinésia, teletransporte; 6º — mão vigorosa de Bigby.

Inventário: Robe do arquimago (branco), manto de Carisma +4, anel de proteção +2, adaga +1.



Um mestre da mão invisível

METAMORFO DE GUERRA

Quase todos os personagens combatentes utilizam equipamentos manufaturados, como espadas e escudos, ou armas naturais, como garras e presas, para sobreviver no campo de batalha. O metamorfo de guerra considera essas opções infelizes e limitantes, e aprendeu a desenvolver e evoluir suas próprias armas e armaduras para se adaptar à situação. Abençoados com a capacidade de alterar sua forma instantaneamente, os metamorfos de guerra preferem surpreender seus adversários exibindo garras imensas, peles rígidas e outras novidades desagradáveis.

Os metamorfos de guerra precisam da habilidade de alterar sua forma física e muitos são transmorfs, como os doppelganger e os licantropos. Os magos e feiticeiros que têm acesso à magia metamorfose poderiam adquirir níveis nesta classe

de prestígio, assim como os druidas que dominaram a habilidade de classe *forma selvagem*.

A maioria dos metamorfos de guerra é capaz de alterar sua aparência externa em um piscar de olhos, portanto não chamam atenção em meio aos seus aliados. Apenas quando o soldado combatendo na dianteira desenvolve um tentáculo e exibe suas presas que o inimigo descobre que enfrentará um metamorfo de guerra.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um metamorfo de guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer uma (veja a seguir).

Bônus Base de Ataque: +4.

Especial: O personagem deve ser capaz de alterar sua forma usando um dos seguintes métodos:

- Habilidade sobrenatural Mudar Forma (aranea, arconte guardião, barghest, doppelganger, rakshasa, slaad).
- Subtipo metamorfo (licantropo, phasm).
- Habilidade similar a magia *metamorfose* (deva astral, planetário, solar, couatl, marilith, dragão de bronze, dragão de ouro, dragão de prata, efreeti, guardinal leonal, bruxa da noite, ogro mago, pixie).
- Acesso à magia *metamorfose*.
- Habilidade de classe *forma selvagem* ou similar (guerreiro urso¹, druida).

A habilidade alterar forma (possuída por quasit, vampiros e outros) não é suficiente para se tornar um metamorfo de guerra.

¹ Classe de prestígio descrita neste Capítulo.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um metamorfo de guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int) e 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.

TABELA 2–32: O METAMORFO DE GUERRA

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+0	+0	Imunidade mórfica, armas mórficas
2º	+1	+3	+0	+0	Corpo mórfico
3º	+2	+3	+1	+1	Alcance mórfico
4º	+3	+4	+1	+1	Cura mórfica
5º	+3	+4	+1	+1	Forma instantânea, multiforme

Características de Classe

Essas habilidades de classe somente são eficientes quando o metamorfo de guerra não está na sua forma natural (para os doppelganger e phasm, isso significa a maior parte do tempo).

Usar Armas e Armaduras: Os metamorfos de guerra não sabem usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Imunidade Mórfica (Ext): Um metamorfo de guerra é capaz de re-posicionar seus órgãos vitais, mantendo-os afastados do perigo. Dessa forma, são imunes a atordoamento e sucessos decisivos.

Armas Mórficas (Sob): Como uma ação de movimento, o metamorfo de guerra é capaz de desenvolver armas naturais, como garras ou presas, permitindo ataques desarmados que causam o dano pertinente ao tamanho da nova forma (consulte a Tabela 5–1 do *Livro dos Monstros*). Essas armas mórficas não precisam ser armas naturais que a criatura já tenha. Por exemplo, um metamorfo transformado em um ettin (gigante — Grande) poderia desenvolver uma garra que causaria 1d6 pontos de dano ou chifres que infligiriam 1d8 pontos de dano perfurante.

Se a forma atual do metamorfo possui armas naturais do mesmo tipo, a versão mórfica causará o dano de uma categoria superior. Por exemplo, um metamorfo de guerra que assumiu a *forma selvagem* de um lobo atroz (animal — Grande) poderia aumentar o focinho e a mandíbula, desferindo um ataque de mordida que causa 2d6 pontos de dano (como um animal Enorme), descartando o 1d8 original.

Um metamorfo de guerra consegue alterar suas armas mórficas conforme desejar, mesmo que retire suas habilidades da magia *metamorfose* ou da habilidade de classe *forma selvagem*, que não permitem mudanças posteriores à transformação inicial.

Corpo Mórfico (Sob): A partir do 2º nível, o metamorfo de guerra utiliza seu controle corporal para adquirir resistência e força. Ele recebe +4 de Força e +4 de Constituição.

Alcance Mórfico (Sob): A partir do 3º nível, o metamorfo de guerra é capaz de estender subitamente seus membros, pescoço ou apêndices, adquirindo 1,5 m de alcance adicional para seus ataques naturais. Diferente da maioria das criaturas, os metamorfos de guerra não demonstram esse alcance superior até o momento de usá-lo.

Cura Mórfica (Sob): A partir do 4º nível, o metamorfo de guerra é capaz de alterar sua forma para minimizar os ferimentos, criando novos tecidos onde havia cortes e perfurações. Ele adquire a habilidade cura acelerada 2; caso use uma ação de rodada completa e obtenha sucesso em um teste de Concentração (CD equivalente ao dano total sofrido), ele recupera 10 pontos de vida.

Forma Instantânea/Multiforme (Sob): No 5º nível, o metamorfo de guerra adquire uma entre duas habilidades de classe. Caso tenha a capacidade de alterar sua forma sem limite diário, como a habilidade Mudar Forma, o subtipo metamorfo ou uma habilidade similar à magia de *metamorfose* sem limite diário, ele adquire Forma Instantânea, que lhe permite mudar de forma como uma ação de movimento. Se ele conjura a magia *metamorfose*, tem uma habilidade similar a esta magia com qualquer limite de utilizações, ou a habilidade de classe *forma selvagem*, ele adquire Multiforme, que lhe permite mudar de forma diversas vezes enquanto a magia ou habilidade permanecer ativa. Por exemplo, um mago/metamorfo de guerra poderia se *metamorfosar* em um troll durante 2 minutos, então mudar para um dragão vermelho durante 4 minutos

e se transformar em um gigante da colina até o término da magia. Cada alteração exige uma ação padrão e somente a primeira transformação recupera os pontos de vida do metamorfo. Se o personagem retornar para sua forma original, a magia, habilidade similar ou *forma selvagem* é dissipada.

EXEMPLO DE METAMORFO DE GUERRA

Koreya Tempestuosa: Halfling druida 10/metamorfo de guerra 5; ND 15; Humanóide (Pequeno); 10d8 mais 5d8; 68 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 22, toque 14, surpresa 20; Atq Base +10; Agr +8; Corpo a corpo: *bordão Pequeno* +1 +14 (dano: 1d4+4) ou à distância: *arco longo composto Pequeno* +1 [+2 For] +16 (dano: 1d6+3; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *bordão Pequeno* +1 +14/+9 (dano: 1d4+4) ou à distância: *arco longo composto Pequeno* +1 [+2 For] +16/+11 (dano: 1d6+3; dec. x3); AE Magias; QE Companheiro animal, características raciais dos halflings, corpo mórfico, cura mórfica, imunidades mórficas, alcance mórfico, armas mórficas, multiforme, resistir à tentação da natureza, rastro invisível, empatia selvagem, conversão espontânea, forma selvagem 4/dia, caminho da floresta; Tend. N; TR Fort +11, Ref +6, Von +14; For 14, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 22, Car 8.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +9, Concentração +17, Conhecimento (natureza) +12, Identificar Magia +10, Saltar +0, Sobrevivência +14; Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Magia Natural, Magia Penetrante, Rastrear, Usar Arma Comum (arco longo).

Alcance Mórfico (Sob): O alcance de Koreya na forma animal é 1,5 m superior do que o normal para a criatura natural.



Um metamorfo de guerra

Armas Mórficas (Sob): Como uma ação de movimento, Koreya é capaz de desenvolver armas naturais, como garras ou presas, permitindo ataques de pancada, mordida, garra ou chifres que causam o dano pertinente ao tamanho da nova forma (consulte a Tabela 5-1 do *Livro dos Monstros*). Se a forma atual do metamorfo possui armas naturais do mesmo tipo, a versão mórfica causará o dano de uma categoria superior.

Caminho da Floresta (Ext): Koreya consegue se deslocar em qualquer tipo de matagal ou floresta usando seu deslocamento normal, sem sofrer qualquer dano ou penalidades. Entretanto, os espinhos, arbustos e áreas de matagal manipuladas por magia são capazes de afetá-la normalmente.

Características de Halfling (Ext): +2 de bônus de moral nos testes contra medo; +1 de bônus nas jogadas de ataque à distância com fundas e armas arremessadas.

Companheiro Animal (Ext): O companheiro animal de Koreya é um lobo atroz. As estatísticas da criatura são apresentadas no *Livro dos Monstros*. Koreya é capaz de comandá-lo com uma ação livre e partilhar suas magias se o companheiro estiver num raio de 1,5 m (consulte *Companheiro Animal* no *Livro do Jogador*).

Corpo Mórfico (Sob): Koreya recebe +4 de Força e +4 de Constituição enquanto estiver na forma animal.

Cura Mórfica (Sob): Na forma animal, Koreya adquire a habilidade cura acelerada 2; caso use uma ação de rodada completa e obtenha sucesso em um teste de Concentração (CD equivalente ao dano total sofrido), ele recupera 10 pontos de vida.

Empatia Selvagem (Ext): Koreya pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura sensiente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+8 para animais, 1d20+4 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Forma Selvagem (Sob): Koreya é capaz de assumir a forma de animais Pequenos, Médios e Grandes e reverter à sua forma original quatro vezes por dia. Essa habilidade é similar à magia *metamorfose*, mas tem duração de 10 horas ou até que Koreya retorne à forma original. Suas habilidades de metamorfo de guerra somente funcionam na forma animal.

Imunidade Mórfica (Ext): Na forma animal, Koreya é imune a atordoamento e sucessos decisivos.

Multiforme (Sob): Durante cada ativação da habilidade *forma selvagem* (que permanece ativa durante 10 horas ou até Koreya voltar para a forma de halfling), Koreya poderá se transformar indefinidamente, usando uma ação padrão para cada mudança. Somente a primeira transformação recupera os pontos de vida do metamorfo.

Rastro Invisível (Ext): Koreya nunca deixa rastros no ambiente e não pode ser rastreada.

Resistir à Tentação da Natureza (Ext): Koreya recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos similares conjurados por fadas.

Magias Preparadas de Druida (6/6/6/4/4/3; CD 16 + nível da magia; Koreya perde acesso a uma magia de 1º, 2º e 5º nível na forma animal e a CD é reduzida em 2 pontos): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, ler

magias, luz, purificar alimentos; 1º — curar ferimentos leves, constrição, falar com animais, fogo das fadas, névoa obscurecente, presa mágica; 2º — agilidade do gato, lufada de vento, pele de árvore, resistência a elementos, restauração menor, retardar envelhecimento; 3º — convocar relâmpagos, luz do dia, nevasca, presa mágica maior; 4º — coluna de chamas, curar ferimentos graves, tempestade glacial, vidência; 5º — convocar tempestade de relâmpagos, curar ferimentos críticos, metamorfose tórrida.

Inventário: bordão Pequeno +1, arco longo composto Pequeno +1 [+2 de bônus de Força], peitoral de couro de dragão Pequeno +3, periapto da Sabedoria +4, cajado do enxame, anel de proteção +1, pergaminho divino de encontrar o caminho, 20 flechas.

MONGE TATUADO

Certas ordens monásticas concedem poderes sobrenaturais ou similares à magia aos seus integrantes, inscrevendo tatuagens mágicas em suas peles. Estes monges tatuados raspam as cabeças, falam usando charadas enigmáticas e — em muitos casos — viajam para o interior em sua busca pela iluminação, enfrentando e vencendo as tentações.

A grande maioria dos monges tatuados inicia suas carreiras como monges. Um pequeno número de guerreiros, druidas e mesmo alguns clérigos adquire essa classe de prestígio. Em geral, eles são atraídos quase exclusivamente das áreas rurais ou selvagens, embora indivíduos mais "civilizados" que angariam o favor da ordem sejam aceitos nesta trilha.

Os monges tatuados são divididos entre monges mundanos — que acreditam que a tentação somente pode ser sobrepujada quando enfrentada — e os monges ascetas, que raramente deixam seu retiro no topo das montanhas. Os monges tatuados dos jogadores pertencem à primeira categoria, mas os monges do Mestre podem ser encontrados em ambas. Os PdMs normalmente atuam como filósofos e místicos, auxiliando as pessoas na busca por respostas esotéricas e solucionando problemas incomuns.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: Conhecimento (religião) 8 graduações.

Talentos: Tolerância, Agarrar Aprimorado e Ataque Desarmado Aprimorado.

Perícias de Classe

As perícias de classe do monge tatuado (e a habilidade chave de cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), 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.

TABELA 2-33: O MONGE TATUADO

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidades de monge, tatuagem
2º	+1	+3	+3	+3	—
3º	+2	+3	+3	+3	Tatuagem
4º	+3	+4	+4	+4	—
5º	+3	+4	+4	+4	Tatuagem
6º	+4	+5	+5	+5	—
7º	+5	+5	+5	+5	Tatuagem
8º	+6	+6	+6	+6	—
9º	+6	+6	+6	+6	Tatuagem
10º	+7	+7	+7	+7	—

Características de Classe

Usar Armas: Uma tatuagem e inscreve outra a cada dois níveis. Eles podem escolher suas tatuagens da lista a seguir. Observe que algumas das tatuagens (centopéia, lua crescente e fênix) exigem um nível de classe mínimo.

Todas as tatuagens são mágicas e as habilidades que elas liberam são sobrenaturais (exceto pela lua crescente). Um monge tatuado em um campo de antimagia perderá todos os benefícios de suas tatuagens. A menos que o efeito de uma tatuagem seja contínuo, a ativação exige uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Aranha: O monge precisa do talento Ataque Atordoante para ativar esta habilidade. Em vez de atordoar a vítima, o monge tatuado inocula um veneno de contato. A CD do veneno equivale a 10 + nível de classe do monge tatuado + modificador de Constituição. O dano inicial e secundário do veneno equivale a 2 pontos de dano temporário de Constituição. A ativação dessa habilidade reduz o limite diário de ataques atordoantes disponíveis para o monge.

Bambu: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge pode adicionar a quantidade de tatuagens no seu corpo como um bônus de melhoria na Constituição. Esta habilidade permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Borboleta: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge pode adicionar a quantidade de tatuagens no seu corpo como um bônus de melhoria na Sabedoria. Esta habilidade permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Camaleão: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge pode usar *alterar-se*. Esta habilidade permanece ativa durante 1 hora por nível de classe.

Caranguejo: O monge tatuado adquire Redução de Dano 2/mágica. Esta Redução de Dano aumenta em 2 pontos para cada tatuagem adicional que o monge possuir.

Centopéia: Uma vez por semana, o monge tatuado pode andar nas sombras. Esta habilidade lhe permite atravessar grandes distâncias, mas ele precisa terminar sua jornada no Plano Material. Somente monges tatuados de 5º nível ou superior podem adquirir essa tatuagem.

Crisântemo: A cada hora que o monge com esta tatuagem permanecer sob a luz do sol, ele recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente ao seu nível. A magia luz do dia não ativa esta habilidade; o personagem deve se expor à luz solar legítima.

Dragão: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode emitir um *sopro de fogo*, com efeitos idênticos ao *elixir do sopro de fogo* (descrito no *Livro do Mestre*).

Escorpião: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode obrigar um inimigo que estiver atacando-o a utilizar seu modificador de habilidade mais baixo em substituição ao bônus de Força ou Destreza quando realizar a jogada de ataque. É possível ativar esta tatuagem durante a rodada do alvo, mas o monge precisa declarar sua utilização antes que o resultado da jogada seja determinado. O monge precisa estar ciente do ataque e não pode ser surpreendido.

Falcão: O monge tatuado é imune ao medo (mágico ou mundano). Os aliados num raio de 3 m recebem um bônus de moral nos seus testes de resistência contra efeitos de medo equivalente ao bônus de Carisma do monge tatuado (se houver) mais sua quantidade de tatuagens.

Fênix: O monge tatuado adquire Resistência à Magia 15 + nível na classe. Somente monges tatuados de 7º nível ou superior podem adquirir essa tatuagem.

Flor: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge pode adicionar seu modificador de Carisma como um bônus de melhoria em outro valor de habilidade (inclusive Carisma). Esta habilidade permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Garça: O monge tatuado adquire uma imunidade gradual à deterioração corporal. Quando o monge inscreve esta tatuagem, ele recebe imunidade a doenças mundanas. Quando ele adquire sua próxima tatuagem (não importa qual seja), também recebe imunidade a venenos. Quando inscrever sua próxima tatuagem, ele não sofrerá mais as penalidades por envelhecimento e não poderá ser envelhecido magicamente (qualquer penalidade existente permanece ativa). Os bônus ainda se aplicam e o monge morrerá de velhice quando chegar a sua hora.

Leão: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode destruir um inimigo usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele adiciona +4 de bônus na jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível de experiência. O monge precisa declarar que está usando essa habilidade antes de realizar a jogada de ataque. Se fracassar, a utilização é reduzida do limite diário de ativações.

Libélula: Uma vez por dia, o monge tatuado adquire um bônus de esquiva na CA equivalente à quantidade de tatuagens que possui. Esta habilidade permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Lua Cheia: Uma vez por noite por tatuagem que possui, o monge tatuado recebe +2 de bônus de sorte em uma única jogada de ataque, teste de perícia ou teste de habilidade, invocando os poderes da lua cheia. Esta habilidade não pode ser usada durante o dia.

Lua Crescente: Uma vez por dia, o monge tatuado pode usar *passeio etéreo* como uma habilidade similar à magia. Somente

monges tatuados de 9º nível ou superior podem adquirir essa tatuagem.

Macaco: O monge tatuado recebe +1 de bônus de competência por tatuagem que possui nos testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar.

Máscara Branca: O monge tatuado é imune a *detectar pensamentos*, *detectar mentiras* e qualquer tentativa mágica para discernir sua tendência. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Belfar.

Montanha: O monge tatuado pode demonstrar a imobilidade da montanha durante 1 rodada por nível de classe; ele adquire uma durabilidade fenomenal, embora não possa se mover do lugar onde se posicionou. O monge recebe +4 de bônus de Constituição e Sabedoria. O aumento na Constituição eleva os pontos de vida do monge tatuado em 2 pontos por nível, mas estes pontos de vida desaparecem quando a duração da habilidade terminar ou quando o monge decidir neutralizá-la (uma ação livre). Estes pontos de vida adicionais não são perdidos em primeiro lugar, como acontece com os pontos de vida temporários. Enquanto usar esta habilidade, o monge sofre -20 de penalidade nos testes das perícias baseadas em Destreza. Ele é imune às manobras Encontrao e Imobilização. O monge tatuado pode ativar esta habilidade uma vez por dia para cada tatuagem que possui.

Morcego: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge pode adicionar a quantidade de tatuagens no seu corpo como um bônus de melhoria na Destreza. Esta habilidade permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Oceano: O monge com a tatuagem do oceano nunca precisa de alimentos, sono ou água.

Pinheiro: O monge tatuado adquire os benefícios do talento Duro de Matar.

Raiz Medicinal: O monge tatuado pode curar os ferimentos de outro personagem através do toque. A cada dia, ele pode recuperar uma quantidade total de pontos de vida equivalente ao seu bônus de Sabedoria multiplicado pelo seu nível de classe. O monge não pode curar seus próprios ferimentos, mas pode dividir esse valor entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião.

Rouxinol: O monge tatuado pode curar quaisquer ferimentos. A cada dia, ele é capaz de recuperar uma quantidade de pontos de vida equivalente ao dobro do seu nível de classe e dividir esse valor entre diversos personagens, mas não precisa utilizá-lo em uma única ocasião.

Sol: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado recebe +2 de bônus de sorte em uma única jogada de ataque, teste de perícia ou teste de habilidade, invocando os poderes do sol. Esta habilidade só pode ser usada durante o dia.

Tartaruga: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode usar seu nível de classe como a quantidade de graduações em uma perícia que ele não tenha, mas



Um monge tatuado

somente para realizar um único teste de perícia. Por exemplo, um monge tatuado de 4º nível com duas tatuagens poderia realizar dois testes de Operar Mecanismo como se tivesse 4 graduações nesta perícia. Ele adiciona seu modificador de Carisma ao teste normalmente.

Tigre: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode lutar desarmado com +1 de bônus nas jogadas de ataque, causando 1d6 pontos de dano adicional em cada golpe bem-sucedido. Esta explosão de ferocidade de artes marciais permanece ativa durante 1 rodada por nível de classe.

Unicórnio: O monge tatuado adquire o poder da sorte, que é usada somente uma vez por dia. Esta habilidade permite que o monge tatuado realize novamente uma jogada fracassada. O personagem deve manter o novo resultado, mesmo que seja pior do que o teste original. O monge precisa declarar a utilização desta habilidade antes que o resultado da ação seja determinado.

Vespa: Uma vez por dia por tatuagem que possui, o monge tatuado pode conjurar *velocidade* sobre si mesmo. O efeito permanece ativo durante 1 rodada por nível de classe.

Observação de Multiclasse: Um monge que se tornar um monge tatuado poderá continuar a adquirir níveis como monge.

Exemplo de Monge Tatuado

Akulya: Humano monge 5/monge tatuado 7; ND 12; Humanóide (Médio); DV 5d8+5 mais 7d8+7; 66 PV; Inic. +4; Desl.: 21 m; CA 20, toque 19, surpresa 17; Atq Base +8; Agr +15; Corpo a corpo: desarmado +12 (dano: 2d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: desarmado +12/+7 (dano: 2d8+3) ou desarmado +11/+11/+6 (dano: 1d8+3); AE Rajada de golpes, ataque chi (mágico); QE Tatuagens (caranguejo, falcão, leão, fênix), evasão, pureza corporal, queda lenta 6 m, mente tranqüila; Tend. LN; TR Fort +10, Ref +13, Von +11; For 16, Des 18, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +21, Conhecimento (religião) +15, Observar +2, Ouvir +21, Procurar +2, Saltar +36; Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (desarmado), Mobilidade, Reflexos de Combate, Tolerância.

Ataque Chi (Sob): Os golpes desarmados de Akulya afetam as criaturas que tenham Redução de Dano como se fossem armas mágicas.

Caranguejo: Akulya possui Redução de Dano 8/mágica.

Evasão (Ext): Sempre que Akulya 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.

Falcão: Akulya é imune ao medo (mágico ou mundano) e seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos seus testes de resistência contra efeitos de medo.

Fênix: Akulya adquire Resistência à Magia 22.

Leão: Quatro vezes por dia, Akulya pode destruir um inimigo usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele adiciona +4 de bônus na jogada de ataque, causando 7 pontos de dano adicional.

Mente Tranqüila (Ext): Akulya recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola Encantamento.

Pureza Corporal (Ext): Akulya é imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a podridão da múmia e a licanthropia.

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente de uma parede, Akulya poderá usá-la para amortecer sua velocidade de queda. Ele reduzirá qualquer dano de queda como se a distância percorrida fosse 6 m menor.

Rajada de Golpes (Ext): Akulya pode utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque adicional por rodada (desarmado ou com as armas especiais do monge), considerando seu bônus de ataque mais elevado, mas este ataque e todos os demais realizados na mesma rodada sofrem -1 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados por Akulya antes de seu próximo turno. Se estiver empunhando um kama, nunchaku ou siangham, ele conseguirá executar o ataque adicional com as armas ou com os punhos. Se empunhar duas armas desse tipo, usará uma para realizar seus ataques regulares e a outra para o ataque da rajada. Em todos os casos, o bônus de Força no dano da arma da mão inábil não é reduzido.

Inventário: Cinto do monge, halo da destruição menor, braçadeiras da armadura +2, manoplas da força do ogro +2, nunchaku obra-prima.

OLHO DE GRUUMSH

A maioria das pessoas acha que viu o pior que os orcs podem gerar quando um bárbaro dessa raça surge enfurecido do topo de uma colina — pelo menos até verem um orc bárbaro de um olho só emergir enfurecido no topo de uma colina. Esta criatura deve ser um olho de Gruumsh, um orc tão devotado à sua divindade maligna que se desfigurou em seu nome.

Em uma batalha épica na aurora dos tempos, a divindade dos elfos, Corellon Larethian, extirpou o olho esquerdo de Gruumsh. Cheio de ódio e fúria, a divindade orc conclamou seguidores leais o suficiente para servir à sua imagem. Os que atenderam ao chamado são conhecidos como olhos de Gruumsh. Assim, pelo menos simbolicamente, eles podem enxergar o que o deus não consegue. Estes mártires vivos de Gruumsh são os orcs e meio-orcs mais poderosos do mundo.

O olho de Gruumsh é uma verdadeira classe de *prestígio*, pois todos os orcs respeitam os que conseguem alcançá-la. Se um candidato provar sua competência com o brutal machado orc duplo e não possuir um código moral que atrapalhe sua devoção, resta apenas um teste — arrancar seu próprio olho direito, em uma cerimônia especial. Este ritual é sangrento e doloroso, e é melhor que seus detalhes não sejam descritos. Se o candidato emitir um único som durante o processo, fracassará no teste. Isso não acarreta nenhuma consequência, exceto jamais se tornar um olho de Gruumsh — e perder um globo ocular.

Os bárbaros são os mais beneficiados por esta classe de *prestígio*, já que ela encoraja a fúria como um estilo de combate. Os guerreiros, clérigos, rangers e até mesmo ladinos também atendem ao chamado. Os orcs e meio-orcs são os candidatos óbvios à classe, e algumas tribos sussurram sobre bárbaros de outras raças que assumiram o manto de Gruumsh. Naturalmente, pode tratar-se apenas de lendas criadas para inspirar jovens orcs a se enfurecer.

Dado de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um olho de Gruumsh, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Orc ou meio-orc.

Tendência: Caótico e Mau, Caótico e Neutro ou Neutro e Mau.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Usar Arma Exótica (machado orc duplo), Foco em Arma (machado orc duplo).

Especial: O personagem deve ser um seguidor de Gruumsh e arrancar o próprio olho direito em um ritual especial. Nenhuma das habilidades do olho de Gruumsh funcionará caso ele recupere a visão de ambos os olhos.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um olho de Gruumsh (e a habilidade chave para cada perícia) são Cavalgar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Saltar (For) e 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 2-34: O OLHO DE GRUUMSH

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Lutar às cegas, comandar a horda, fúria
2º	+2	+3	+0	+0	Brandir às cegas
3º	+3	+3	+1	+1	Mutilação ritual +1
4º	+4	+4	+1	+1	Saliva cegante 2/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Percepção às cegas 1,5 m
6º	+6	+5	+2	+2	Mutilação ritual +2
7º	+7	+5	+2	+2	Saliva cegante 4/dia
8º	+8	+6	+2	+2	Percepção às cegas 3 m
9º	+9	+6	+3	+3	Mutilação ritual +3
10º	+10	+7	+3	+3	Visão de Gruumsh

ORGANIZAÇÃO: OS OLHOS DE GRUUMSH

"O ciclo do povo de meu pai é simples. Você mata, você se aprimora em matar, e você mata novamente. Quebre o ciclo, e você morre".

— Krusk

Embora os orcs respeitem os olhos de Gruumsh por sua clareza de visão incomum, um membro típico dessa classe não é particularmente qualificado para pensar por uma tribo inteira — ainda que muitas vezes assuma a liderança de uma no início de sua carreira. Portanto, ele confia em um clérigo de Gruumsh para fornecer conselhos mais sábios. Para desencorajar qualquer confusão prejudicial entre seus seguidores sobre quem está no comando, tanto o olho de Gruumsh quanto o clérigo encorajam a guerra contra as demais raças a cada oportunidade.

Como os olhos de Gruumsh procuram se vingar do insulto de Corellon Larethian à sua divindade, a maioria é tão obcecada com a destruição de elfos que ataca imediata-

Características de Classe

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

Lutar às Cegas: No 1º nível, o olho de Gruumsh adquire Lutar às Cegas como um talento adicional. Além disso, ele não sofre qualquer penalidade por arrancar um de seus olhos.

Comandar a Horda (Ext): O olho de Gruumsh pode conceder +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade a quaisquer orcs ou meio-orcs que não sejam Bons, tenham menos DV que o nível do personagem e que se encontrem num raio de 9 m. Qualquer beneficiário que desobedecer as ordens do olho de Gruumsh intencionalmente perderá esse modificador imediatamente.

Fúria (Ext): Um olho de Gruumsh adquire a habilidade fúria, idêntica à característica de classe do bárbaro, com todos os benefícios e penalidades (consulte Bárbaro no *Livro do Jogador*). Os níveis de classe do olho de Gruumsh se acumulam com os níveis de bárbaro para determinar a quantidade de ativações diárias da fúria. Some os níveis nas duas classes e consulte a Tabela 3-3: O Bárbaro no *Livro do Jogador* para definir as utilizações por dia. Por exemplo, um bárbaro 6/olho de Gruumsh 2 poderia entrar em fúria 3 vezes por dia, idêntico a um bárbaro de 8º nível, enquanto um guerreiro 6/olho de Gruumsh 4 (sem níveis de bárbaro) poderia entrar em fúria 2 vezes por dia, idêntico a um bárbaro de 2º nível.

Brandir às Cegas (Ext): No 2º nível, o olho de Gruumsh se torna mais poderoso, mas suas defesas são reduzidas. Ele recebe +4 de bônus adicional em seu valor de Força quando estiver enfurecido, mas sofre -4 de penalidade na CA (em vez de -2).

Mutilação Ritual (Ext): Através de freqüentes desfigurações de sua própria pele, o olho de Gruumsh obtém +1 de bônus de armadura natural no 3º nível (ou +1 de bônus caso não tenha armadura natural). Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis na classe de prestígio adquiridos posteriormente.

mente qualquer comunidade élfica que encontrar. Inspirados pela fúria de seus líderes, outros orcs muitas vezes se atiram precipitadamente contra batalhões élficos.

Os olhos de Gruumsh geralmente não trabalham bem em conjunto, pois muitas vezes têm idéias conflitantes sobre qual o curso de ação que melhor serve à sua divindade. Mas sempre, no intervalo de algumas décadas, vários olhos de Gruumsh têm a mesma idéia — uma cruzada! Afinal, uma cruzada sagrada envolvendo centenas de tribos sob o comando de dezenas de olhos de Gruumsh é a medida certa para inspirar as gerações mais jovens ao serviço de seu deus. Quando isto ocorre, os olhos de Gruumsh se encontram e declaram tréguas entre as tribos inimigas, fechando seus olhos esquerdos ao mesmo tempo — e assim tornando-se cegos a suas disputas. Em seguida eles partem para tentar erradicar alguma outra espécie.

Saliva Cegante (Ext): A partir do 4º nível, o olho de Gruumsh é capaz de expelir uma saliva cegante contra qualquer oponente num raio de 6 m. Obtendo sucesso em um ataque de toque à distância (com -4 de penalidade), ele dispara seu suco gástrico nos olhos do alvo. Um inimigo que fracassar em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível do olho de Gruumsh + bônus de Constituição) ficará cego até que possa enxaguar a saliva. Este ataque não tem efeito sobre criaturas sem olhos ou que não dependem da visão. A saliva cegante pode ser usada duas vezes por dia no 4º nível e quatro vezes por dia no 7º nível.

Percepção às Cegas (Ext): No 5º nível, o olho de Gruumsh adquire percepção às cegas em um raio de 1,5 m. Esta habilidade é idêntica à versão descrita no *Livro dos Monstros*. Seu alcance aumenta para 3 m no 8º nível.

Visão de Gruumsh (Ext): No 10º nível, o olho de Gruumsh visualiza o momento de sua própria morte através de seu olho perdido. Esta presciência lhe concede +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência e na Classe de Armadura a partir da visão. Ele também não ficará inconsciente quando seus PV forem reduzidos a 0 ou menos; entretanto, ele ainda tombará quando atingir -10 PV. O fato da visão ser precisa ou não é irrelevante — o personagem acredita que é verdadeira.

Exemplo de Olho de Gruumsh

Bara-Katal: Meio-orc bárbaro 6/olho de Gruumsh 4; ND 10; Humanóide (Médio); DV 6d12+12 mais 4d12+8; 85 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 20, toque 12, surpresa 20; Atq Base +10; Agr +14; Corpo a corpo: *machado orc duplo afiado* +1 +16 (dano: 1d8+7; dec. 19-20/x3) ou à distância: *arco longo composto* +1 [+4 For] +13 (dano: 1d8+5; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *machado orc duplo afiado* +1 +16/+11 (dano: 1d8+7; dec. 19-20/x3); ou *machado orc duplo afiado* +1 +14/+9 (dano: 1d8+5; dec. 19-20/x3) e *machado orc duplo* +1 +14 (dano: 1d8+3; dec. x3); ou à distância: *arco longo composto* +1 [+4 For] +13/+8 (dano: 1d8+5; dec. x3); AE Saliva cegante 2/dia; QE Comandar a horda, visão no escuro 18 m, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 3/dia, mutilação ritual, brandir às cegas, sentir armadilhas +2, esquiva sobrenatural; Tend. CE; TR Fort +11, Ref +5, Von +4; For 18, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Intimidação +7, Natação +7, Saltar +18; Lutar às Cegas^B, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (*machado orc duplo*), Usar Arma Exótica (*machado orc duplo*).

Brandir às Cegas (Ext): Bara-Katal recebe +4 de bônus adicional em seu valor de Força quando estiver enfurecido, mas sofre -4 de penalidade na CA (em vez de -2).



Um olho de Gruumsh

Comandar a Horda (Ext): Bara-Katal concede +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade a quaisquer orcs ou meio-orcs que não sejam Bons, tenham 10 DV ou menos, estejam num raio de 9 m e obedeçam às ordens do olho de Gruumsh.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Bara-Katal tem a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ela conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Bara-Katal não pode ser flanqueado, exceto por um ladino de 10º nível ou superior.

Fúria (Ext): +8 For, +4 Con, +2 Vontade, -4 na CA durante 7 rodadas. A habilidade brandir às cegas impõe uma penalidade maior na CA, mas concede +4 de bônus de Força (total +8).

Mutilação Ritual (Ext): Bara-Katal recebe +1 de bônus de armadura natural na CA.

Saliva Cegante (Ext): Ataque de toque à distância (+7 de bônus), alcance de 6 m. O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18 se Bara-Katal estiver em fúria, CD 16 normalmente) ou ficará cego até que possa enxaguar a saliva.

Sentir Armadilhas (Ext): +2 de bônus de esquiva na CA e +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos contra armadilhas.

Inventário: machado orc duplo +1 afiado/+1; peitoral de aço +2, arco longo composto +1 [+4 de bônus de Força], 20 flechas.

RONIN

Quando um samurai ou guerreiro nobre é banido dos serviços de seu senhor feudal, ele pode se tornar um ronin — um combatente sem mestre, proscrito no mundo, mas ainda leal aos resquícios de sua vida anterior. Armas em punho, o ronin vaga entre contratos mercenários, sempre um passo adiante de seus inimigos — e da vergonha de seu passado.

A grande maioria dos ronin é composta de ex-samurais; as regras e o histórico vinculam as duas classes entre si. Idênticas à classe samurai apresentada no Capítulo 1, as raízes da classe ronin advêm do Japão feudal, mas é uma escolha adequada para qualquer campanha que inclua uma cultura baseada na Ásia. "Ronin" é a palavra japonesa para "homem instável" e o ronin costuma ser um andarilho inveterado. Mesmo que não exista um cenário asiático importante na sua campanha, um personagem ronin poderia ser um viajante de uma terra distante, ávido em abandonar sua desonra e viver o restante de seus dias em uma região onde ninguém conheça o código do bushido.

Com frequência, os ronin são encontrados nas tropas de senhores feudais inescrupulosos. Como são especialistas na arte da guerra, os ronin são valorizados como mercenários. As pessoas que contratam esses ex-samurais devem vigiá-los com

atenção. Quase todos os ronin têm uma mácula na sua honra, quase sempre envolvendo um conflito com seu mestre anterior.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Especial: O personagem deve ser um fugitivo ou um proscrito dos serviços de um senhor feudal, normalmente por ter desobedecido a ordens, demonstrado grosseria ou covardia num momento importante, ou fracassado em uma missão crucial.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ronin (e a habilidade chave para cada perícia) são Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Disfarces (Car), Intimidação (Car), Ofícios (Int) e Sentir Motivação (Car). 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 de Classe

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

Infâmia: A reputação desonrada do ronin — merecida ou não — o precede em qualquer lugar. Sempre que uma autoridade souber qualquer detalhe sobre o passado do personagem (normalmente com um teste de Conhecimento [nobreza e realeza] ou Obter Informação [CD 10]), sua atitude inicial será uma categoria inferior ao normal e o ronin sofrerá -4 de penalidade em todos os testes de



perícias baseadas em Carisma que envolvam esta autoridade. A penalidade da infâmia somente se aplica quando a autoridade reconhecer a identidade do ronin, logo alguns ex-samurais adotam pseudônimos ou identidades secretas.

Ataque Furtivo (Ext): Se um ronin puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo ronin. O dano adicional será 1d6 pontos, mais 1d6 adicional a cada três níveis (+2d6 no 4º nível, +3d6 no 7º nível, +4d6 no 10º nível). Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado. Para obter todos os detalhes sobre a habilidade ataque furtivo, consulte a classe ladino no *Livro do Jogador*.

Investida Banzai (Ext): O ronin desobedeceu ao código do bushido e perdeu uma parcela de sua honra pessoal, mas seu coração ainda se lembra do caminho da bravura. Quando um ronin de 2º nível ou superior investir em combate, ele poderá reduzir sua Classe de Armadura e adicionar o mesmo valor como um bônus nas jogadas de dano. A penalidade normal na CA devido à Investida se aplica normalmente e será considerada no dano adicional, mas o ronin não pode reduzir a CA em um valor inferior a -2 ou superior ao seu bônus base de ataque. Por exemplo, um ronin de 2º nível que realizar uma Investida banzai pode reduzir sua CA em 8 pontos em troca de +8 de bônus na jogada de dano.

Talento Adicional: A experiência de combate do ronin lhe ensinou muitos truques e técnicas. No 5º e no 9º níveis, ele adquire um talento adicional da seguinte lista: Arquearia Montada, Ataque em Movimento, Atropelar, Combate Montado, Investida Implacável, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado e Tiro Rápido. O ronin precisa atender aos pré-requisitos para estes talentos.

Ex-Samurais

Os ronin que tinham níveis de samurai mas abandonaram a classe por qualquer motivo recuperam parcialmente suas habilidades de classe perdidas,

HABILIDADES DE EX-SAMURAI

Nível do Samurai	Habilidades Recuperadas
1-5	O ronin recupera as características de classe golpe kiai que possuía como samurai e será capaz de utilizá-las normalmente.
6-10	conforme indicado acima, e o ronin recupera as características de classe atemorizar que possuía como samurai (atemorizar, atemorizar em massa, atemorizar aprimorado) e será capaz de utilizá-las normalmente.
11+	Recupera os benefícios acima; além disso, um ex-samurai desta magnitude imediatamente adquire um nível de ronin para cada nível de samurai que descartar. Por exemplo, um personagem que era um samurai de 13º nível poderia se tornar imediatamente um ronin de 10º nível, com todas as habilidades da classe de prestígio, se decidisse sacrificar dez níveis de samurai. O nível de personagem não é afetado. Entretanto, com a perda dos níveis de samurai, o personagem não terá acesso a algumas características de classe fornecidas por ela. Portanto, um ex-samurai de 14º nível poderia se tornar um samurai 10/ronin 4, mas perderia as habilidades duas espadas em união aprimorada, golpe kiai 3/dia e atemorizar aprimorado.

conforme o nível que possuíam. Consulte a tabela a seguir para obter detalhes. Os ronin de nível elevado conservam grande parte de seu treinamento no bushido, mesmo que o destino tenha lhes desferido um golpe traiçoeiro.

TABELA 2-35: O RONIN

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Infâmia, ataque furtivo +1d6
2º	+2	+3	+0	+0	Investida banzai
3º	+3	+3	+1	+1	—
4º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +2d6
5º	+5	+4	+1	+1	Talento adicional
6º	+6	+5	+2	+2	—
7º	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo +3d6
8º	+8	+6	+2	+2	—
9º	+9	+6	+3	+3	Talento adicional
10º	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo +4d6

Exemplo de Ronin

Urashima Tanoki: Humano samurai 6/ronin 10; ND 16; Humanóide (Médio); DV 6d10+12 mais 10d10+20; 124 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 21, toque 11, surpresa 20; Atq Base +16; Agr +22; Corpo a corpo: *katana do sangramento* +1 +24 (dano: 1d10+7 mais 1 Con; dec. 17-20/x2) ou à distância: arco longo composto obra-prima [+6 de For] +18 (dano: 1d8+6; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *katana do sangramento* +1 +24/+19 /+14/+9 (dano: 1d10+7 mais 1 Con; dec. 17-20/x2); ou *katana do sangramento* +1 +22/+17/+12/+7 (dano: 1d10+7 mais 1 Con; dec. 17-20/x2) e *wakizashi do toque espectral* +1 +22/+17 (dano: 1d6+4; dec. 17-20/x2); ou à distância: arco longo composto obra-prima [+6 de For] +18/+13/ +8/+3 (dano: 1d8+6; dec. x3); AE Investida banzai, golpe kiai 1/dia, ataque furtivo +4d6; QE Mestre em iaijutsu, atemorizar; Tend. N; TR Fort +14, Ref +6, Von +4; For 22, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Cavalgar +20, Diplomacia +14, Intimidação +28; Ataque Poderoso, Combate Montado^B, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado (apenas katana e wakizashi), Foco em Arma (katana), Foco em Arma (wakizashi), Investida Montada^B, Sucesso Decisivo Aprimorado (katana), Sucesso Decisivo Aprimorado (wakizashi), Trespasar, Usar Arma Exótica (katana).

Atemorizar (Ext): Urashima recebe +4 de bônus nos testes de Intimidação, inclusos nas estatísticas acima, e pode desmoralizar um adversário (conforme descrito sob a perícia Intimidação no *Livro do Jogador*).

Golpe Kiai (Ext): Quando Urashima emitir um grito de combate, ele adquire +3 de bônus nas próximas jogadas de ataque e dano. Se o alvo for imune ao medo ou tiver Inteligência 2 ou inferior, essa habilidade não surtirá efeito.

Infâmia: Sempre que uma autoridade souber qualquer detalhe sobre o passado de Urashima, sua atitude inicial será uma categoria inferior ao normal e o ronin sofrerá -4 de penalidade em todos os testes de perícias baseadas em Carisma que envolvam esta autoridade.

Investida Banzai (Ext): Quando Urashima realizar uma Investida em combate, ele poderá reduzir sua Classe de Armadura e adicionar o mesmo valor como um bônus nas

jogadas de dano. A penalidade normal na CA devido à Investida se aplica normalmente e será considerada no dano adicional. Este ronin pode reduzir sua CA em qualquer valor entre -2 e -16.

Mestre em Iaijutsu (Ext): Urashima possui o talento Saque Rápido, mas que afeta somente sua katana e wakizashi.

Inventário: Katana do sangramento +1, wakizashi do toque espectral +1, armadura de batalha +2, cinto da força do gigante +4, manto de Carisma +2, bastão de detecção de inimigos, arco longo composto obra-prima [+6 de bônus de Força].

SENHOR DAS ROCHAS

Os anões conhecem mais segredos sobre as rochas do que qualquer raça. Eles vivem e morrem entre as pedras e a terra sussurra em seus ouvidos — pelo menos para alguns indivíduos selecionados. Esses anões especiais são chamados de senhores das rochas. Eles utilizam suas conexões com a terra para retirar poderes das reservas infinitas do solo e executar proezas espetaculares.

Os guerreiros são os senhores das rochas mais comuns, embora os paladinos e rangers dos anões também assumam este manto. Embora sejam incomuns, os ladinos, clérigos e até magos e feiticeiros da raça também podem se tornar senhores das rochas.

Os senhores das rochas do Mestre atuam como protetores e líderes nas comunidades dos anões. Ocasionalmente, eles trabalham em grupos, mas seus antecedentes e poderes variados asseguram que sejam diferentes entre si.

Dado de Vida: d8.

TABELA 2-36: O SENHOR DAS ROCHAS

Bônus Base					
Nível	de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Sangue terreno
2º	+2	+3	+0	+0	Poder rochoso
3º	+3	+3	+1	+1	Moldar rochas
4º	+4	+4	+1	+1	Poder rochoso
5º	+5	+4	+1	+1	Mesclar-se às rochas
6º	+6	+5	+2	+2	Poder rochoso
7º	+7	+5	+2	+2	Conto das rochas
8º	+8	+6	+2	+2	Poder rochoso
9º	+9	+6	+3	+3	Terremoto
10º	+10	+7	+3	+3	Poder rochoso

Pré-Requisitos

Para se tornar um senhor das rochas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Anão.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Ofícios (alvenaria) 6 graduações, Falar Idioma (Terran).

Talentos: Tolerância.

Especial: O personagem deve se submeter a um ritual extenuante, que envolve a imersão em argila sagrada, longos períodos de jejum no subterrâneo e a ingestão de 1000 PO em gemas esmagadas. O tipo da gema escolhida será o totem precioso do anão e ele deve carregar uma jóia deste tipo durante a vida inteira para ativar as habilidades similares a magia que recebe como um senhor das rochas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um senhor das rochas (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (Int), Escalar (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e 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.

Características de Classe

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

Sangue Terreno (SM): Uma vez por dia, um senhor das rochas pode usar uma ação padrão para curar seus ferimentos com um unguento de lama. Essa habilidade recupera uma quantidade de PV equivalente a 1d8 + nível de classe do senhor das rochas.

Poder Rochoso: A cada nível par nesta classe de prestígio, o personagem deve selecionar uma das habilidades a seguir. Não é possível escolher o mesmo poder rochoso duas vezes. Exceto quando especificado o contrário, o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe (a CD para os testes de resistência é baseada em Constituição). Ativar essas habilidades exige uma ação padrão.

Abraço da Terra (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas é capaz de conjurar *imobilizar monstro* contra qualquer criatura em contato com o solo. Caso o alvo seja um ser alado ou aquático, será imune a este efeito.

Mágica da Terra (Sob): Uma vez por dia, uma magia conjurada pelo senhor das rochas (pressupondo que ele possa lançar magias) será maximizada, como se fosse afetada pelo talento Maximizar Magia, embora o nível da magia não seja alterado. O nível da magia não pode exceder o nível de classe do personagem. Ativar esta habilidade é uma ação livre.

Vigor da Terra (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas adquire um bônus de melhoria na Constituição, similar aos efeitos da magia *vigor do urso*, durante 1 hora.

Força da Terra (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas adquire um bônus de melhoria na Força, similar aos efeitos da magia *força do touro*, durante 1 hora.

Poder da Terra (Sob): Uma vez por dia, todos os ataques corporais realizados pelo senhor das rochas durante uma única rodada recebem +2 de bônus na jogada de ataque e causam 2d6 pontos de dano adicional. Ativar esta habilidade é uma ação livre.

Sombras da Terra (Sob): Uma vez por dia por nível de classe, o senhor das rochas é capaz de criar uma ilusão (fantasma) de um elemental da terra Médio, que surgirá flanqueando um inimigo adjacente ao senhor das rochas, durante 1 rodada. Essa habilidade permite que o anão flanqueie seu alvo (+2 na jogada de ataque, capaz de desferir ataques furtivos, se aplicável) durante aquela rodada. Ativar esta habilidade é uma ação livre.

Gravidade (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas é capaz de conjurar *lentidão* contra um alvo.

Pele Rochosa (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas é capaz de conjurar *pele rochosa* sobre si (o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe). O personagem deve fornecer os componentes materiais, como se a magia fosse lançada normalmente.

Invocar Elemental da Terra (SM): Uma vez por dia, o senhor das rochas é capaz de convocar um elemental da terra, similar aos efeitos da magia *invocar criaturas*. O tamanho do elemental depende do nível do senhor das rochas: 1–3 Pequeno; 4–6 Médio; 7–9 Grande; 10 Enorme.

Moldar Rochas (SM): Uma vez por dia, um senhor das rochas de 3º nível ou superior é capaz de conjurar *moldar rochas* (o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe).

Mesclar-se às Rochas (SM): Uma vez por dia por nível de classe, um senhor das rochas de 5º nível ou superior é capaz de conjurar *mesclar-se às rochas* (o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe).

Conto das Rochas (SM): Uma vez por dia, um senhor das rochas de 7º nível ou superior é capaz de conjurar *conto das rochas* (o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe).

Terremoto (SM): Uma vez por dia, um senhor das rochas de 9º nível ou superior é capaz de conjurar *terremoto* (o nível de conjurador do senhor das rochas equivale ao seu nível de classe).

Exemplo de Senhor das Rochas

Chertia Forca de Granito: Anão paladino 5/senhor das rochas 8; ND 13; Humanóide (Médio); DV 5d10+10 mais 8d8+16; 90 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 19, toque 10, surpresa 19; Atq Base +13; Agr +17; Corpo a corpo: *clava grande* +3 +21 (dano: 1d10+7; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *clava grande* +3 +21/+16/+11 (dano: 1d10+7; dec. x3); AE Destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos 5/dia; QE Aura de coragem, aura de bondade, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, características de anão, poder da terra, *sangue terreno*, *vigor da terra*, *força da terra*, cura pelas mãos, *mesclar-se às rochas*, *montaria sagrada*, *moldar rochas*, *conto das rochas*, *pele rochosa*, remover doenças; Tend. LB; TR Fort +10, Ref +3, Von +3; For 18, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Conhecimento (masmorras) +12, Falar Idioma (Terran), Identificar Magia +3, Ofícios (alvenaria) +12, Saltar –7; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Separar Aprimorado, Tolerância.

Aura de Bondade (Sob): Chertia emana uma aura bondosa equivalente a um clérigo de 5º nível (consulte a magia *detectar o bem*).

Aura de Coragem (Sob): Chertia é imune ao medo (mágico ou mundano). Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Características de Anão (Ext): +4 de bônus para resistir às manobras encontrão e imobilizar; +2 de bônus nos testes de resistência contra venenos, magias e efeitos similares; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +4 de bônus na CA contra gigantes; +2 de bônus nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a pedra e metal.

Conto das Rochas (SM): Uma vez por dia, Chertia é capaz de conjurar *conto das rochas* (8º nível de conjurador).

Cura Pelas Mãos (Sob): Chertia é capaz de recuperar 10 pontos de vida a cada dia.

Destruir o Mal (Sob): Chertia é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele adiciona +2

de bônus na jogada de ataque e causa 5 pontos de dano adicional. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a habilidade não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

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

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Chertia expulsa mortos-vivos como um clérigo de 2º nível.

Força da Terra (SM): Uma vez por dia, Chertia adquire um bônus de melhoria na Força, similar aos efeitos da magia *força do touro*, durante 1 hora.

Graça Divina (Sob): Chertia recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência (inclusos nas estatísticas acima).

Mesclar-se às Rochas (SM): Oito vezes por dia, Chertia é capaz de conjurar *mesclar-se às rochas* (8º nível de conjurador).

Moldar Rochas (SM): Uma vez por dia, Chertia é capaz de conjurar *moldar rochas* (8º nível de conjurador).

Montaria Sagrada (SM): A montaria especial de Chertia é um cavalo de guerra pesado (consulte o *Livro do Jogador*); ele tem +2 DV, +4 de armadura natural, +1 de Força e evasão aprimorada. Chertia possui um vínculo empático com a montaria e pode compartilhar suas magias e testes de resistência com ela. Usando uma ação de rodada completa, Chertia é capaz de invocar o cavalo, que permanecerá ao seu lado durante 10 horas.

Pele Rochosa (SM): Uma vez por dia, Chertia é capaz de conjurar *pele rochosa* sobre si (Redução de Dano 10/adamante, suporta 80 pontos de dano) durante 80 minutos.

Poder da Terra (Sob): Uma vez por dia, todos os ataques corporais de Chertia realizados durante uma única rodada recebem +2 de bônus na jogada de ataque e causam 2d6 pontos de dano adicional.

Remover Doenças (SM): Idêntico à magia, uma vez por semana.

Sangue Terreno (SM): Uma vez por dia, Chertia pode usar uma ação padrão para curar 1d8+8 pontos de dano com um ungüento de lama.

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

Vigor da Terra (SM): Uma vez por dia, Chertia adquire +4 de bônus de melhoria na Constituição, similar aos efeitos da magia *vigor do urso*, durante 1 hora.

Magias Preparadas de Paladino (1; CD 11 + nível da magia): 1º — restauração menor.

Inventário: Marreta dos titãs, armadura de batalha +1, luvas da Destreza +2, manto de Carisma +2.

TROVADOR DA ESPADA

Os trovadores da espada são elfos que combinam arte, esgrima e magia arcana num uníssono harmonioso. Em combate, os movimentos flexíveis e as táticas sutis de um trovador são um espetáculo que mascaram sua eficácia letal.

Os magos/guerreiros são os candidatos mais óbvios para essa classe de prestígio, embora qualquer elfo capaz de empunhar uma espada longa (ou seja, qualquer elfo) e conjurar magias arcana possa se tornar um trovador da espada. Há vários rangers/magos, ladinos/magos e mesmo bardos presentes entre eles.

A maioria das comunidades élficas demonstra muito respeito por esses guerreiros arcanos; em geral, os trovadores do Mestre servirão como guardiões itinerantes ou campeões de toda a sociedade élfica da região.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um trovador da espada, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Especialização em Combate, Magias em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa ou sabre).

Perícias: Equilíbrio 2 graduações; Concentração 4 graduações; Acrobacia 2 graduações; Atuação (dança) 2 graduações; Atuação (canto) 2 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcana de 1º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um trovador da espada (e a habilidade chave para cada perícia) são Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Equilíbrio (Des), Identificar Magia (Int), Acrobacia (Des) e 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 trovadores da espada não sabem usar nenhuma arma adicional. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Conjuração: Quando um trovador da espada atinge um nível ímpar nessa classe, o personagem adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, familiares, habilidades de bardo, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Essencialmente, o personagem soma seus níveis de trovador da espada aos níveis de conjurador arcano que possuía para determinar suas magias diárias e seu nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um trovador da espada, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um nível ímpar na classe de prestígio.

Canção da Espada (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra), o trovador da espada recebe um bônus de esquiva na CA equivalente ao seu nível de classe, limitado pelo seu modificador de Inteligência. Caso o trovador use qualquer armadura média ou pesada, ele perderá todos os benefícios da canção da espada.

Canção Arcana Menor (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra), um trovador da espada de 2º nível ou superior pode 'escolher 10' nos testes de Concentração para conjurar magias na defensiva.

Canção da Velocidade (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra), um trovador da espada de 4º nível ou superior é capaz de lançar uma única magia Acelerada de 2º nível ou inferior, como se fosse afetada pelo talento Acelerar Magia, embora o nível da magia ou o tempo de execução não sejam alterados. No 8º nível, ele poderá acelerar uma única magia de 4º nível ou inferior.

Canção Arcana Maior (Ext): Um trovador da espada de 6º nível ou superior ignora a chance de falha arcana de armaduras leves.

Canção da Fúria (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra) e realizar uma ação de ataque total, um trovador da espada de 10º nível poderá executar um ataque adicional com a arma, usando seu bônus de ataque mais elevado, mas cada ataque da rodada sofre -2 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados pelo trovador da espada até seu próximo turno.

Exemplo de Trovador da Espada



Um trovador
da espada

Vilya Folhatriste: Meia-elfa maga 6/guerreira 2/trovadora da espada 4; ND 12; Humanóide (Médio); DV 6d4+6 mais 2d10+2 mais 4d8+4; 56 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 19 (15 sem armadura arcana), toque 15, surpresa 14; Atq Base +9; Agr +11; Corpo a corpo: sabre +2 +14 (dano: 1d6+2; dec. 18-20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo sabre +2 +14/+9 (dano: 1d6+2; dec. 18-20/x2); QE Canção da espada, características de meio-elfo, canção arcana menor, visão na penumbra, canção da velocidade 1/dia; Tend. CB; TR Fort +2, Ref +7, Von +11; For 14, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 10, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +15, Atuação (canto) +1, Atuação (dança) +1, Concen-

tração +16, Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia +1, Equilíbrio +7, Identificar Magia +21, Observar +1, Obter Informação +1, Ouvir +1, Procurar +7; Especialização em Combate, Esquiva, Estender Magia, Foco em Arma (sabre), Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia (evocação), Magias em Combate, Mobilidade.

Canção Arcana Menor (Ext): Vilya pode 'escolher 10' nos testes de Concentração para conjurar magias na defensiva.

Canção da Espada (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra), Vilya recebe +4 bônus de esquiva na CA.

Canção da Velocidade (Ext): Quando empunhar uma espada longa ou um sabre numa das mãos (e nada na outra), Vilya é capaz de lançar uma única magia Acelerada de 2º nível ou inferior, sem alterar o nível da magia ou o tempo de execução.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Visão na Penumbra (Ext): Vilya enxerga duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, ela ainda consegue distinguir cores e detalhes.

Magias Preparadas de Mago (4/6/5/4/2; CD 16 + nível da magia, 17 + nível da magia para efeitos de evocação e encantamento, indicados pelos asteriscos): 0 — detectar magia, globos de luz, luz, raio de gelo; 1º — armadura arcana, enfeitiçar pessoa*, escudo arcano (2), mísseis mágicos, proteção contra o mal; 2º — agilidade do gato, força do touro, invisibilidade, paralisar monstro*, vigor do urso; 3º — bola de fogo*, relâmpago*, sono profundo*, velocidade; 4º — confusão, pele rochosa.

Grimório: 0 — todas; 1º — arma mágica, armadura arcana, enfeitiçar pessoa*, escudo arcano, identificar, mísseis mágicos, proteção contra o mal, sono*; 2º — agilidade do gato, arrombar, flecha ácida de Melf, força do touro, invisibilidade, paralisar monstro*, raio ardente, resistência a elementos, teia, ver o invisível, vigor do urso, visão no escuro; 3º — arma mágica maior, bola de fogo*, clarividência/clariaudiência, dissipar magia, esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa*, proteção contra energia, relâmpago*, sono profundo*, sugestão*, velocidade, vôo; 4º — confusão*, drenar temporário, enfeitiçar monstro*, esfera resiliente de Otiluke*, invisibilidade maior*, metamorfose, muralha de fogo, pele rochosa, portal dimensional, tempestade glacial, vidência.

Inventário: Sabre +2, tiara do intelecto +4, grimório, bolsa de magia, 250 PO em pó de diamante.

Ilustração de G. Kubie

TABELA 2-37: O TROVADOR DA ESPADA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+0	+2	+2	Canção da espada	+1 nível de classe arcana existente
2º	+2	+0	+3	+3	Canção arcana menor	
3º	+3	+1	+3	+3	—	+1 nível de classe arcana existente
4º	+4	+1	+4	+4	Canção da velocidade (2º)	
5º	+5	+1	+4	+4	—	+1 nível de classe arcana existente
6º	+6	+2	+5	+5	Canção arcana maior	
7º	+7	+2	+5	+5	—	+1 nível de classe arcana existente
8º	+8	+2	+6	+6	Canção da velocidade (4º)	
9º	+9	+3	+6	+6	—	+1 nível de classe arcana existente
10º	+10	+3	+7	+7	Canção da fúria	



A

s classes são os modelos utilizados na criação dos personagens de D&D. Mas são as escolhas do jogador para os talentos, perícias, domínios, magias e outros detalhes que definem e diferenciam cada PJ. Esse capítulo fornece mais opções para os jogadores que utilizam personagens combatentes.

TALENTOS

Os talentos a seguir complementam aqueles descritos no Livro do Jogador e outros produtos de DUNGEONS & DRAGONS. Quando criar ou evoluir um personagem, o jogador poderá utilizar esses talentos em conjunto com os outros, apresentados em outros suplementos. A maioria dos talentos a seguir possui pré-requisitos, que devem ser atendidos antes que o personagem consiga selecioná-los. Essas exigências devem ser cumpridas usando as opções abaixo ou as regras do Livro do Jogador.

Para manter o tema deste suplemento, todos os talentos da próxima seção se destinam a aprimorar as capacidades de combate do personagem. Entretanto, eles não são exclusivos dos guerreiros, mas extrapolações das regras de combate para todas as classes. Muitos deles exigem características de classe ou habilidades que não estão disponíveis a um personagem que tenha apenas níveis de guerreiro. Observe que existem opções de talentos que aprimoram o ataque furtivo, a habilidade

de expulsão, os golpes atordoantes e outras características de classe ou perícias, que tornam os personagens mais versáteis e poderosos.

ESCOLHENDO TALENTOS

DUNGEONS & DRAGONS oferece uma imensidão de opções para personalizar um aventureiro. Quando estiver desenvolvendo ou evoluindo um personagem guerreiro, o jogador dependerá dos talentos para distinguir seu herói dos demais, da própria classe guerreiro e das muitas classes de prestígio de combatentes.

É possível escolher diversas estratégias para determinar os talentos de um personagem combatente, e seria impossível que os escritores antecipassem todas elas. Ainda assim, apresentamos algumas sugestões.

Planos Futuros

Durante a criação do personagem, ou mesmo depois na carreira do seu aventureiro, talvez o jogador não saiba o caminho que esse PJ pretende trilhar. Não importa se ele permanecerá numa única classe, se tornará multiclasse ou será direcionado para uma das muitas classes de prestígio descritas neste ou em qualquer livro — essa decisão não precisa ser tomada imediatamente. No entanto, seria adequado planejar no mínimo os pró-

ximos dois ou três níveis com antecedência, para obter os benefícios das escolhas mais iminentes. Analise os talentos mais simples (ou seja, que possuem um ou dois pré-requisitos ou cujas exigências se adaptem ao conceito de personagem que você escolheu). Por exemplo, o Ataque Poderoso é um talento com pré-requisitos seguramente atendidos por qualquer classe combatente, e conduz a um conjunto de outros talentos — Trespasar, Trespasar Aprimorado, Separar Aprimorado, etc. Se você deseja um personagem que cause danos maciços, obviamente precisará do Ataque Poderoso em algum momento.

Benefícios Imediatos

Por outro lado, o Ataque Poderoso também é um ótimo exemplo de um talento que poderia esperar alguns níveis antes de ser escolhido. Ele é limitado pelo bônus base de ataque do personagem e, nos níveis mais baixos, esse é um fator importante. De fato, se escolher o Ataque Poderoso no 1º nível e não tiver um valor assombroso de Força, o personagem se destruirá matematicamente. Um bônus de ataque razoável significa mais nos primeiros níveis do que qualquer dano adicional, uma vez que o dano não representa nada se o golpe não atingir o alvo.

Nesse aspecto, talentos como Foco em Arma são excelentes. Caso o jogador saiba que o personagem utilizará uma espada larga durante muito tempo em sua carreira, +1 de bônus nas jogadas de ataque nos níveis mais baixos é um benefício fabuloso. Mesmo que não tenha certeza absoluta de que usará a espada larga para sempre, um personagem guerreiro de níveis intermediários tem talentos o bastante para desperdiçar um ou mais. Escolha talentos com benefícios disponíveis imediatamente e você não ficará desapontado se mudar de opinião sobre a arma mais tarde.

Sem Limitações

Assim que o talento estiver selecionado, não é possível voltar atrás. Considere as repercussões sobre o personagem nos níveis mais próximos se você escolher um talento que limite suas opções. Assim que determinar que seu personagem seguirá um caminho qualquer, é possível realizar alguns ajustes e seguir adiante, a menos que o jogador tenha feito muitas escolhas contraditórias. Construir um personagem para combater com duas armas e posteriormente descobrir que ele seria mais divertido se usasse os talentos relacionados com escudos descritos neste livro realmente seria um desperdício de escolhas.

Conheça as Habilidades de Classe

As classes do *Livro do Jogador*, assim como as classes de prestígio do *Livro do Mestre*, deste livro e de outros suplementos, com frequência indicam novos caminhos para resultados específicos e imediatos. O cavaleiro (descrito no Capítulo 2) é um dos melhores exemplos de “guerreiro em armadura brilhante” e o combatente montado mais eficiente que você encontrará nos livros básicos. O mestre do arremesso transforma as armas de disparo em excelentes escolhas, em especial para aventureiros com bastante mobilidade e Destreza. O iniciado da Ordem do Arco é um arqueiro devastador e o bárbaro frenético eleva a fúria dos bárbaros a outro nível de excelência. Todas essas classes estão descritas no Capítulo 2.

Caso esteja interessado em um personagem específico e ideal — mesmo que mude de opinião posteriormente — analise as classes de prestígio que atendem às suas exigências. Algumas fornecem talentos como habilidades de classe, enquanto outras têm pré-requisitos que sugerem os talentos que o personagem deveria selecionar. Por exemplo, mesmo



O sucesso numa negociação envolve concessões de ambas as partes

TABELA 3—1: TALENTOS GERAIS

Talento	Pré-Requisitos	Benefício
Abraço da Terra	For 15, Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado	Dano adicional quando imobilizar um oponente
Aleijar	Ataque furtivo, BBA +4	Substitui 2d6 pontos de dano do ataque furtivo para reduzir o deslocamento do alvo
Arquearia Montada Aprimorada ¹	Cavalgar 1 graduação, Arquearia Montada, Combate Montado	Reduz ou elimina as penalidades para armas à distância quando estiver montado
Arquearia Zen	Sab 13, BBA +1	Substitui Des por Sab nos ataques à distância
Arremessar Arma	Des 15, Usar a arma, BBA +2	Arremessa uma arma branca sem penalidades
Arremesso Defensivo	Des 13, Reflexos de Combate, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado	Manobra imobilização livre quando um adversário fracassar numa jogada de ataque
Ataque Poderoso Predileto	Inimigo predileto, Ataque Poderoso, BBA +4	Substitui bônus de ataque por dano adicional, numa taxa maior contra inimigos prediletos
Ataques Atordoantes Adicionais	Habilidade Ataque Atordoante, BBA +2	Aumenta a quantidade de ataques atordoantes/dia em três
Atordoamento Acelerado ^{1, 3} Atordoar com Escudo ¹	Reflexos de Combate, Ataque Atordoante, BBA +6 Ataque com Escudo Aprimorado, Investida com Escudo, BBA +6	Um ataque atordoante adicional por rodada Utiliza o escudo para pasmar os alvos
Bloqueio Ambidestro Aprimorado ¹	Des 17, Combater com Duas Armas, Bloqueio Ambidestro, BBA +6	Adquire bônus de escudo na CA quando lutar com duas armas
Bloqueio Ambidestro Maior ¹	Des 19, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Bloqueio Ambidestro, BBA +11	Adquire bônus de escudo na CA quando lutar com duas armas
Brado Kiai	Car 13, BBA +1	O alvo ficará abalado durante 1d6 rodadas
Brado Kiai Aprimorado	Car 13, BBA +9 , Brado Kiai	O alvo pode ficar em pânico
Chute Giratório	For 15, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso	Ataque desarmado adicional contra um alvo que sofreu um sucesso decisivo
Combater Engajado ¹	BBA +3	Utiliza um contra-ataque para evitar a manobra Agarrar
Combater no Solo ¹	Des 15, Reflexos Rápidos, BBA +2	Os ataques do personagem no solo não sofrem penalidade e ele pode se levantar
Congelar o Sangue ¹	Sab 17, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, BBA +10	Paralisa o alvo com um ataque desarmado
Cura Veloz	Bônus base de Fortitude +5	Recupera PV e dano de habilidade mais rápido que o normal
Defesa Aprimorada com Broquel ¹	Usar Escudo	Aplica o bônus de escudo do broquel na CA enquanto utiliza uma arma na mão inábil
Desarmar à Distância ^{1, 2}	Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, BBA +5	Utiliza armas à distância para desarmar alvos num raio de 9 m
Destruição Adicional	Habilidade destruir, BBA +4	Aumenta a quantidade de destruir/dia em dois
Empunhadura Primata	BBA +1	-2 de penalidade para empunhar armas maiores
Especialização em Combate Aprimorada ¹	Int 13, Especialização em Combate, BBA +6	Reduz o bônus de ataque para aprimorar a CA
Falange	Usar Escudo Grande, BBA +1	Bônus na CA e Reflexos para lutar em uma barreira de escudos
Familiar Aprimorado	Familiar, tendência adequada, nível de conjurador e bônus de ataque mínimos	Adquire um familiar treinado para o combate
Familiaridade Racial Aprimorada ¹	BBA +1	As armas raciais serão comuns e não exóticas
Fúria Adicional ³	habilidade de classe Fúria ou similar	Aumenta a quantidade de fúria/dia em dois
Fúria Assustadora	habilidade de classe Fúria ou similar	Um alvo num raio de 9 m ficará abalado
Fúria Destrutiva	habilidade de classe Fúria ou similar	+8 de bônus de Força para quebrar objetos
Fúria Instantânea	habilidade de classe Fúria ou similar	Capaz de ativar a fúria mesmo que não seja seu turno
Fúria Prolongada ³	habilidade de classe Fúria ou similar	A duração da fúria aumenta em 5 rodadas
Garra de Águia	Sab 13, Separar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado	Adiciona o modificador de Sab no dano contra objetos
Golpe Arcano	Conjurar magias de 3º nível, BBA +4	Sacrifique uma magia para obter +1 de ataque e +1d4 de dano por nível da magia
Golpe Arterial	Ataque furtivo, BBA +4	Substitui 1d6 do ataque furtivo por 1 ponto de dano a cada rodada
Golpe Axiomático	Golpe ki (Leal), Ataque Atordoante	+2d6 pontos de dano desarmado contra alvos Caóticos
Golpe Cármico	Des 13, Especialização em Combate, Esquiva	-4 de penalidade na CA para contra-atacar um alvo que atingi-lo em combate corporal
Golpe Defensivo ¹	Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquiva	+4 de bônus na jogada de ataque depois de uma defesa total bem-sucedida

TABELA 3-1: TALENTOS GERAIS (CONTINUAÇÃO)

Talento	Pré-Requisitos	Benefício
Inimigo Predileto Aprimorado	Inimigo predileto, BBA +5	+3 pontos de dano adicional contra os inimigos prediletos
Investida com Escudo ¹	Ataque com Escudo Aprimorado, BBA +3	Realiza um ataque de imobilização depois de uma Investida com um escudo
Ligeiro	—	+1,5 m de deslocamento sem armadura ou armadura leve
Linha de Frente	Reflexos de Combate, BBA +2	Desfere ataques de oportunidade contra Investidas
Lutador Astuto	Médio ou Pequeno, Ataque Desarmado Aprimorado	Bônus de circunstância para evitar as manobras Agarrar e Imobilização
Lutar em Equipe	Pequeno, Des 13, BBA +1	Ocupa o mesmo quadrado do alvo com outros aliados; cada aliado concede +1 de bônus de moral (limitado pela Des)
Olhos na Nuca	Sab 13, BBA +1	O personagem não pode ser flanqueado
Pontaria Aguçada ¹	Tiro Preciso, Tiro Certeiro, BBA +3	Reduz a cobertura do alvo à metade
Presteza	Des 15, Corrida	Realiza uma mudança de direção numa Investida ou correndo
Punhos de Ferro	Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, BBA +2	+1d6 pontos de dano em ataques desarmados
Resiliência Maior	Redução de Dano	Aumenta a RD em 1 ponto
Salto do Louva-a-Deus	For 13, Saltar 4 graduações, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso	+1d12 pontos de dano para Investidas desarmadas
Saque Relâmpago	Des 17, Prestidigitação 5 graduações, Saque Rápido	Surpreende o alvo para um único ataque corporal
Separar à Distância ¹	For 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro de Imobilização, BBA +5	Utiliza armas à distância para golpear a arma de um alvo com penalidade menor
Sobrepular Escudos	Combater com Duas Armas, BBA +7	Inutiliza temporariamente o escudo do adversário
Sucesso Decisivo Poderoso ^{1, 4}	Foco em Arma, BBA +4	+4 de bônus para confirmar um sucesso decisivo com a arma escolhida
Tiro de Imobilização ¹	Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, BBA +5	Utiliza armas à distância para prender alvos num raio de 9 m
Tiro Rápido Aprimorado ¹	Tiro Múltiplo, Tiro Certeiro, Tiro Rápido	Ignora a penalidade do Tiro Rápido
Toque da Dor	Sab 15, Ataque Atordoante, BBA +2	Os alvos atordoados ficarão enjoados durante 1 rodada
Toque do Enfraquecimento ¹	Sab 17, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, BBA +2	Causa -6 de penalidade de Força no alvo durante 1 minuto
Vitalidade Aprimorada ¹	Bônus base de Fortitude +2	Adquire PV equivalente ao DV atual

BBA Bônus Base de Ataque

¹ Um guerreiro pode selecionar essa habilidade como um talento adicional.

² O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

³ O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

⁴ O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos quando é selecionado para a mesma arma.

que decida não se tornar um iniciado da Ordem do Arco, é difícil negar que os pré-requisitos da classe (Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido e Foco em Arma para arcos) não são adequados para qualquer variedade de arqueiro.

Utilize os “talentos gratuitos” — que seu personagem obtém em função da classe, mesmo que não atenda aos pré-requisitos — e as listas de talentos adicionais sempre que possível. Quando criar um personagem com diversos talentos adicionais nas listas de classe e classe de prestígio, utilize os talentos comuns, obtidos no 1º, 3º, 6º níveis e subsequentes para suprir outras deficiências do PJ. Existem muitos talentos úteis para um guerreiro que não constam nas listas de talentos adicionais.

Observe a Campanha

Cada Mestre sempre costuma elaborar campanhas de determinado tipo. Se o Mestre prefere que o tema das aventuras se relacione a uma variedade específica de vilões — como gigantes saqueadores, uma cabala de magos malignos ou uma aliança profana entre um lich e um grupo de paladinos caídos a seu serviço — você deveria descobrir os talentos e as classes que se adaptam melhor nesta campanha. Se o grupo

enfrentará uma grande quantidade de gigantes, por exemplo, a precisão será um fator secundário em comparação ao dano potencial que precisar se infligido; os gigantes costumam ter uma CA baixa em relação ao seu Nível de Desafio, mas muitos pontos de vida.

Além disso, analise como seu Mestre conduz o combate. Alguns Mestres não conseguem evitar que até o monstro mais “estúpido” use estratégias astutas. Eles evitam provocar ataques de oportunidade, reduzindo a eficiência do talento Reflexos de Combate, por exemplo. Por outro lado, os talentos que permitem que o personagem obtenha vantagens com a quantidade elevada de ataques de oportunidade fornecida por Reflexos de Combate — como Arremesso Defensivo e Linha de Frente — podem transformar uma escolha sofrível em uma estratégia de sucesso. Não se trata de “enganar” o Mestre, mas elaborar táticas que tornarão o jogo mais divertido e desafiador para ambos.

TALENTOS GERAIS

Os talentos descritos a seguir complementam os talentos gerais apresentados no *Livro do Jogador*. A Tabela 3-1 resume

os pré-requisitos e benefícios de cada talento e indica aqueles disponíveis como talentos adicionais dos guerreiros.

ABRAÇO DA TERRA

[GERAL]

O personagem consegue esmagar seus oponentes quando estão imobilizados.

Pré-requisitos: For 15, Agarrar Aprimorado ou habilidade similar, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Durante a manobra Agarrar, se o personagem imobilizar seu adversário, causará 1d12 pontos de dano adicional a cada rodada, até que a vítima consiga se libertar. É necessário manter a imobilização normalmente (com testes resistidos de Agarrar) e o personagem não poderá se deslocar; nessa situação, os adversários (exceto o alvo imobilizado) recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque, mas o personagem não estará indefeso. Esse talento não afeta as criaturas imunes a sucessos decisivos.

Normal: O personagem causa o dano desarmado regular contra oponentes imobilizados na manobra Agarrar.

ALEIJAR

[GERAL]

O personagem é capaz de golpear as pernas de um adversário, afetando seu deslocamento.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, ataque furtivo.

Benefícios: Caso o personagem atinja um inimigo com um ataque furtivo, ele poderá descartar +2d6 pontos de dano adicional fornecido pela habilidade para reduzir o deslocamento terrestre do alvo pela metade. A redução termina quando a vítima receber assistência (um teste bem-sucedido da perícia Cura CD 15, qualquer efeito de *cura* ou outras formas de cura mágica) ou após 24 horas, o que ocorrer primeiro. Um aleijamento não reduz o deslocamento de criaturas imunes a ataques furtivos, que não tenham pernas ou criaturas com mais de quatro patas. São necessários dois ataques para afetar um quadrúpede. As outras formas de deslocamento (vôo, escavar, etc.) não são afetadas. Esse talento pode ser usado uma única vez por rodada.

ARQUERIA MONTADA APRIMORADA

[GERAL]

O personagem consegue disparar enquanto estiver montado com a mesma eficiência que faria no solo.

Pré-requisitos: Cavalgar 1 graduação, Combate Montado, Arqueria Montada.

Benefício: A penalidade para usar armas de combate à distância enquanto a montaria percorre o dobro do movimento é eliminada. A penalidade quando a montaria estiver correndo é reduzida de -4 para -2. É possível disparar em qualquer ponto do deslocamento da montaria.

Especial: Um guerreiro pode escolher Arqueria Montada Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

ARQUERIA ZEN

[GERAL]

A intuição do personagem guia suas mãos para utilizar armas de ataque à distância.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1, Sab 13.

Benefício: O personagem pode utilizar seu modificador de Sabedoria no lugar do modificador de Destreza para realizar ataques à distância.

ARREMESSAR ARMA

[GERAL]

Nas mãos do personagem, qualquer arma se torna um perigoso projétil.

Pré-requisitos: Des 15, Usar a arma, bônus base de ataque +2.

Benefício: O personagem é capaz de arremessar qualquer arma que saiba utilizar, independente dela ter sido projetada como arma de ataque à distância ou não. O incremento de distância das armas utilizadas somente com este talento é de 3 m.

Normal: Arremessar uma arma sem um incremento de distância (como as adagas e machadinhas) impõe -4 de penalidade na jogada de ataque.

ARREMESSO DEFENSIVO

[GERAL]

O personagem consegue usar o peso, a força e o deslocamento do oponente contra ele, evitando o ataque e arremessando-o no solo.

Pré-requisitos: Des 13, Reflexos de Combate, Esquiva, Imobilização Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefícios: Caso um oponente selecionado pelo talento Esquiva ataque o personagem e não atinja o alvo, o defensor poderá realizar imediatamente um ataque de imobilização contra este inimigo. Essa ativação é considerada no limite de ataques de oportunidade do personagem na rodada.

ATAQUE PODEROSO PREDILETO

[GERAL]

O personagem é capaz de infligir mais dano contra seus inimigos prediletos.

Pré-requisitos: Inimigo Predileto, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando utilizar o talento Ataque Poderoso contra um inimigo predileto, o personagem é capaz de subtrair um valor das suas jogadas de ataque e adicionar o dobro desse valor às jogadas de dano corporal durante uma rodada. Caso esteja usando uma arma de duas mãos, ele adiciona o triplo da penalidade selecionada nas jogadas de dano. As restrições normais do talento Ataque Poderoso ainda se aplicam.

ATAQUES ATORDOANTES ADICIONAIS

[GERAL]

O personagem adquire ataques atordoantes adicionais.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Atordoante.

Benefício: O personagem adquire a capacidade de executar três Ataques Atordoantes adicionais por dia.

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

ATORDOAMENTO ACELERADO

[GERAL]

O personagem é capaz de desferir ataques atordoantes rapidamente.

Pré-requisitos: Reflexos de Combate, Ataque Atordoante bônus base de ataque +6.

Benefício: O personagem pode utilizar um ataque atordoante (ou habilidade especial que elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante) adicional a cada rodada.

Normal: O personagem somente pode desferir um ataque atordoante, ou habilidade especial que elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante, a cada rodada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Atordoamento Acelerado como um de seus talentos adicionais.

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

ATORDOAR COM ESCUDO [GERAL]

O personagem é capaz de utilizar um escudo para atordoar seu inimigo.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, Investida com Escudo, bônus base de ataque +6.

Benefício: Como uma ação de rodada completa ou uma Investida, o personagem desfere um ataque usando o escudo. Se atingir o inimigo, causará o dano normal e o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível do atacante + modificador de Força) ou ficará pasmo durante 1 rodada, até o início do próximo turno do atacante. Os constructos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e imunes a sucessos decisivos não são afetadas por esse talento.

BLOQUEIO AMBIDESTRO APRIMORADO [GERAL]

O personagem pode utilizar a arma da sua mão inábil para se defender contra ataques corporais.

Pré-requisitos: Des 17, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando estiver lutando com duas armas (exceto armas naturais e ataques desarmados), o personagem recebe +2 de bônus de escudo na CA.

Quando lutar defensivamente ou usar a ação de defesa total, o bônus de escudo aumenta para +4.

Especial: Um guerreiro pode escolher Bloqueio Ambidestro Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

BLOQUEIO AMBIDESTRO MAIOR [GERAL]

Quando combater com duas armas, as defesas do personagem serão extremamente eficazes.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas, Bloqueio Ambidestro, Bloqueio Ambidestro Aprimorado, bônus base de ataque +11.

Benefício: Quando estiver lutando com duas armas (exceto armas naturais e ataques desarmados) o personagem recebe +3 de bônus de escudo na CA.

Quando lutar defensivamente ou usar a ação de defesa total, o bônus de escudo aumenta para +6.

Especial: Um guerreiro pode escolher Bloqueio Ambidestro Maior como um de seus talentos adicionais.

BRADO KIAI [GERAL]

O personagem emite um grito que amedronta seus oponentes.

Pré-requisitos: Car 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Emitir um brado kiai é uma ação padrão. Os inimigos em um raio de 9 m que ouvirem o grito ficarão abalados durante 1d6 rodadas. O brado kiai afeta somente criaturas com menos DV do que o nível efetivo do personagem. É possível anular o efeito com um teste de resistência bem-sucedido de Vontade (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível do personagem + modificador de Car). Esse talento pode ser ativado três vezes por dia.

BRADO KIAI APRIMORADO [GERAL]

O brado do personagem assusta seus adversários.

Pré-requisitos: Car 13, Brado Kiai, bônus base de ataque +9.

Benefício: Quando utilizar o brado kiai, os alvos ficarão apavorados durante 2d6 rodadas. A CD do teste de resistência de Vontade para evitar equivale a (CD + $\frac{1}{2}$ do nível do personagem + modificador de Car). O brado kiai afeta somente criaturas com menos DV que o personagem.

CHUTE GIRATÓRIO [GERAL]

O personagem consegue integrar um ataque desarmado particularmente eficiente com um chute poderoso, realizando um giro completo antes de desferir o chute.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, For 15, Ataque Poderoso.

Benefício: Se o personagem obtiver um sucesso decisivo com um ataque desarmado, ele poderá realizar imediatamente um ataque adicional contra o mesmo alvo, usando o mesmo bônus de ataque do sucesso decisivo (mas não a mesma jogada). Por exemplo, no 15º nível, Ember é capaz de realizar três ataques desarmados a cada rodada, com bônus base de ataque +11/+6/+1. Se obtiver um sucesso decisivo no segundo ataque, ela poderá desferir um ataque adicional usando o BBA +6 contra o mesmo alvo. Depois, ela poderá executar seu último ataque (com +1) normalmente.



O anão protetor obtém uma vantagem atordoar com Escudo

COMBATER ENGAJADO

[GERAL]

O personagem foi treinado nas técnicas de luta corporal e para evitar as manobras Agarrar.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3.

Benefício: O personagem realiza um ataque de oportunidade sempre que um adversário tentar iniciar a manobra Agarrar, mesmo que a criatura tenha uma habilidade especial ou talento que normalmente evitaria esse ataque. Qualquer dano causado pelo ataque de oportunidade impedirá o início da manobra, exceto se o inimigo tiver a habilidade Agarrar Aprimorado ou similar. Nesse caso, o dano causado será adicionado ao próximo teste resistido da manobra Agarrar para evitar a imobilização do personagem. Esse talento não concede ataques de oportunidade adicionais na mesma rodada, nem permite desferir ataques quando o personagem estiver surpreso, indefeso ou em uma situação semelhante.

Por exemplo, um ogro tenta agarrar Tordek. O anão desfere um ataque de oportunidade, atinge o ogro e causa dano. Uma vez que a criatura não possui qualquer tipo de habilidade especial para agarrar suas vítimas, ela não consegue iniciar a manobra. Mais tarde, um ankheg — que possui a habilidade Agarrar Aprimorado — tenta agarrar o anão. Tordek desfere um ataque de oportunidade, atinge o monstro, causa 10 pontos de dano e adiciona +10 de bônus no teste resistido de Agarrar para evitar a imobilização.

Normal: As criaturas com a habilidade ou talento Agarrar Aprimorado ou similares não provocam um ataque de oportunidade quando iniciam a manobra Agarrar.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater Engajado como um de seus talentos adicionais.

COMBATER NO SOLO

[GERAL]

O personagem não sofre penalidades para atacar quando estiver caído no chão (ou numa posição semelhante).

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Des 15, Reflexos Rápidos.

Benefício: O personagem pode executar um ataque quando estiver caído sem sofrer nenhuma penalidade. Caso o ataque seja bem-sucedido, ele é capaz de levantar-se imediatamente como uma ação livre. Os inimigos não recebem qualquer bônus para atacar o personagem no solo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater no Solo como um de seus talentos adicionais.

CONGELAR O SANGUE

[GERAL]

O personagem consegue paralisar um adversário com um ataque desarmado.

Pré-requisitos: Sab 17, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, bônus base de ataque +10.

Benefício: Declare que está utilizando esse talento antes de realizar uma jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada de ataque desperdiçará a tentativa). O personagem será capaz de desferir um ataque desarmado contra um alvo humanóide que não causará dano, mas poderá paralisar a vítima. A criatura atingida deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível do personagem + modificador de Sab) ou ficará paralisada durante 1d4+1 rodadas. Cada ativação elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante do personagem. As criaturas imunes a atordoamento não são afetadas pela paralisia.

Especial: Um guerreiro pode escolher Congelar o Sangue como um de seus talentos adicionais.

Esse monge halfling nunca tomba realmente, graças ao talento Combater no Solo



CURA VELOZ

[GERAL]

O personagem se recupera mais rápido do que os demais.

Pré-requisitos: Bônus base de resistência de Fortitude +5.

Benefício: O personagem recupera os pontos de vida e os valores de habilidade perdidos mais rápido do que o normal, de acordo com a tabela a seguir.

DEFESA APRIMORADA

COM BROQUEL [GERAL]

O personagem consegue atacar com uma arma na mão inábil e manter o bônus de escudo na CA de um broquel.

Pré-requisitos: Usar Escudos.

Benefício: Quando atacar com uma arma na mão inábil, o personagem ainda considera o bônus de escudo do broquel na CA.

Normal: Sem este talento, se o personagem atacar com uma arma na mão inábil, ele perderá o bônus de escudo do broquel na CA até seu próximo turno.

Especial: Um guerreiro pode escolher Defesa Aprimorada com Broquel como um de seus talentos adicionais.

DESARMAR À DISTÂNCIA

[GERAL]

O personagem é capaz de desarmar um alvo de longe.

Pré-requisitos: Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +5.

Benefício: Escolha um tipo de arma de combate à distância que o personagem saiba usar. Ele poderá realizar tentativas de desarme usando esta arma contra alvos num raio de 9 m.

Especial: Um guerreiro pode escolher Desarmar à Distância como um de seus talentos adicionais.

O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente.

Quando utilizar esse talento, o personagem não adquire os benefícios do talento Desarme Aprimorado.

DESTRUIÇÃO ADICIONAL

[ESPECIAL]

O personagem consegue desferir mais ataques de destruição.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, habilidade Destruir.

Benefício: Quando o personagem selecionar esse talento, ele adquire duas ativações diárias adicionais da habilidade destruir. Essas tentativas extras se aplicam a qualquer habilidade 'destruir' (*destruir o mal* dos paladinos, destruir mortos-vivos do caçador dos mortos ou clérigos com acesso ao domínio Destruição).

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

EMPUNHADURA PRIMATA

[GERAL]

O personagem é capaz de utilizar armas de diversos tamanhos.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem consegue empunhar armas brancas que pertençam a uma categoria de tamanho superior à dele, mas sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Entretanto, o esforço necessário para brandir a arma não é alterado. Por exemplo, uma espada longa Grande (uma única mão para criaturas Grandes) é considerada uma arma de duas mãos para uma criatura Média que não possui esse talento. Caso adquira Empunhadura Primata, ela ainda será uma arma de uma única mão. É possível empunhar armas leves maiores, que ainda serão consideradas leves, ou armas de duas mãos de tamanho superior. É impossível usar arma maior na mão inábil ou aplicar esse talento a uma arma dupla.

Normal: Os personagens conseguem brandir as armas que pertençam a uma categoria de tamanho superior, mas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e o esforço necessário será maior. Uma arma leve maior é considerada uma arma de uma única mão; as armas de uma mão de tamanho superior devem ser usadas com as duas mãos; é impossível usar uma arma de duas mãos de tamanho superior.

ESPECIALIZAÇÃO EM COMBATE APRIMORADA

[GERAL]

O personagem dominou a arte de combater defensivamente.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando o personagem utilizar o talento Especialização em Combate para elevar sua Classe de Armadura, o valor subtraído das jogadas de ataque e adicionado na CA estará limitado somente pelo seu bônus base de ataque.

PONTOS DE VIDA RECUPERADOS POR NÍVEL DE PERSONAGEM POR DIA

	Com Cura Veloz	Com Cura Veloz e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido	Normal	Normal e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido
Atividade Cansativa	1	2	0	0
Atividade Leve	1,5	3	1	2
Repouso Total	2	4	1,5	3

PONTOS DE VALOR DE HABILIDADE RECUPERADOS POR DIA

	Com Cura Veloz	Com Cura Veloz e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido	Normal	Normal e Cuidados de Longo Prazo Através de um Teste de Curar Bem Sucedido
Atividade Cansativa	2	4	0	0
Atividade Leve	3	6	1	2
Repouso Total	4	8	2	4

Normal: A Especialização em Combate impõe o limite máximo de +5 para o talento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Especialização em Combate Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

FALANGE

[GERAL]

O personagem foi treinado para combater em formações ceradas com seus aliados.

Pré-requisitos: Usar Escudo Grande, bônus base de ataque +1.

Benefício: Se o personagem estiver usando um escudo grande e uma arma leve, ele receberá +1 de bônus na Classe de Armadura. Além disso, se houver um aliado num raio de 1,5 m que também selecionou o talento Falange e usando equipamentos similares, será possível erguer uma muralha de escudos. A muralha fornece +2 de bônus na CA e +1 de bônus de Reflexos para todos os aliados que atenderem aos pré-requisitos e estiverem em formação. Por exemplo, um único personagem com esse talento recebe +1 na CA. Se houver dois ou mais personagens com o talento Falange adjacentes, todos recebem +2 de bônus na CA (total +3) e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos.

Especial: Um guerreiro pode escolher Falange como um de seus talentos adicionais.

FAMILIAR APRIMORADO

[GERAL]

Sempre que for possível adquirir um novo familiar, o personagem será capaz de selecioná-lo de uma lista incomum (consulte Familiares, no Capítulo 3 do Livro do Jogador). Esse talento foi apresentado originalmente no Livro do Mestre; a descrição a seguir fornece novas alternativas para os conjuradores que desejam familiares mais eficientes em combate.

Familiar	Tendência	Nível de Conjurador	BBA
Krenshar	Neutro	3º	+3
Worg	Neutro e Mal	3º	+3
Cão teleportador	Leal e Bom	5º	+5
Cão Infernal	Leal e Mau	5º	+5
Hipogrifo	Neutro	7º	+7
Uivante	Caótico e Mau	7º	+7
Lobo das Estepes	Neutro e Mau	7º	+7

Pré-requisitos: Capacidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível, nível de conjurador arcano e bônus base de ataque mínimos.

Benefício: Quando o personagem invocar um familiar, as criaturas indicadas a seguir também estarão disponíveis. A

tendência do familiar deve estar, no máximo, a "um passo" da tendência do conjurador em cada aspecto (Leal e Caótico, Bom e Mal). Por exemplo, um feiticeiro Caótico e Bom poderia adquirir um familiar Neutro. Um mago Leal e Neutro poderia escolher um familiar Neutro e Bom. O personagem deve atender ao nível de conjurador e bônus base de ataque indicados na tabela a acima para escolher o familiar.

Nos demais aspectos, o familiar aprimorado utiliza as regras descritas no Livro do Jogador.

Habilidades Concedidas: Além das próprias qualidades especiais, qualquer familiar concede o talento Prontidão para seu mestre, o benefício do vínculo empático e compartilha magias com seu mestre.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que o familiar 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 e metade se fracassar.

FAMILIARIDADE RACIAL APRIMORADA

[GERAL]

O personagem sabe usar todas as armas exóticas famosas do seu povo.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem considera todas as armas exóticas da sua espécie como armas comuns (e não precisa do talento Usar Arma Exótica). Uma arma da espécie inclui o nome da raça em sua denominação, como as lâminas élficas e o urgrosh anão (consulte o Capítulo 4).

Normal: Sem esse talento, o personagem sofre uma penalidade para usar qualquer arma exótica, mesmo da sua raça. Ele tem que adquirir Usar Arma Exótica ou possuir a familiaridade racial com a arma como uma característica para eliminar a penalidade.

Especial: Um guerreiro pode escolher Familiaridade Racial Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

FÚRIA ADICIONAL

[GERAL]

O personagem consegue se enfurecer com mais frequência do que o normal.

Pré-requisitos: habilidade de classe Fúria ou similar.

Benefício: O personagem adquire duas ativações adicionais de fúria ou habilidade similar por dia.

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



FÚRIA ASSUSTADORA

[GERAL]

A fúria do personagem instila medo em seus oponentes.

Pré-requisitos: habilidade de classe Fúria ou similar.

Benefício: Quando estiver em fúria, o personagem escolhe um único inimigo num raio de 9 m e poderá tentar desmoralizá-lo como uma ação livre (consulte a perícia Intimidação no *Livro do Jogador*). Um oponente desmoralizado ficará abalado enquanto a fúria permanecer ativa. Esse talento afeta somente um único alvo durante o mesmo encontro.

FÚRIA DESTRUTIVA

[GERAL]

O personagem estilhaça barreiras e objetos quando está enfurecido.

Pré-requisitos: habilidade de classe Fúria ou similar.

Benefício: Enquanto estiver enfurecido, o personagem recebe +8 de bônus nos testes de Força para arrombar portas ou quebrar objetos inanimados e imóveis.

FÚRIA INSTANTÂNEA

[GERAL]

O personagem ativa sua fúria instantaneamente.

Pré-requisitos: habilidade de classe Fúria ou similar.

Benefício: A fúria do personagem pode ser ativada no momento em que desejar, mesmo que não seja seu turno ou quando ele for surpreendido. É possível ativá-la em resposta à ação de um inimigo, como uma ação livre. Dessa forma, ele receberia os benefícios da fúria a tempo de prevenir ou atenuar um evento indesejável. Por exemplo, ele ganharia os pontos de vida adicionais concedidos pela fúria imediatamente antes de um golpe que o faria cair inconsciente, ou aumentar suas chances de obter sucesso em um teste de resistência de contra uma magia. O personagem deve estar ciente do ataque, mas pode ser surpreendido.

Normal: O personagem somente ativa a fúria durante seu próprio turno.

FÚRIA PROLONGADA

[GERAL]

A fúria do personagem dura mais do que o normal.

Pré-requisitos: habilidade de classe Fúria ou similar.

Benefício: Cada ativação da fúria ou habilidade similar permanece ativa durante 5 rodadas adicionais.

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

GARRA DE ÁGUIA

[GERAL]

A compreensão superior do personagem lhe permite golpear objetos com uma energia espantosa.

Pré-requisitos: Sab 13, Ataque Desarmado Aprimorado, Separar Aprimorado.

Benefício: Quando desferir um ataque desarmado contra um objeto, o personagem adiciona seu bônus de Sabedoria na jogada de dano.

GOLPE ARCANO

[GERAL]

Os ataques corporais do personagem canalizam energia arcana.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, capacidade de lançar magias de 3º nível.

Benefício: Quando ativar esse talento (uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade), o personagem canaliza sua energia arcana para uma arma branca, um ataque desarmado ou uma arma natural. Ele precisa descartar uma das magias do seu limite diário (de 1º nível ou superior) e recebe um bônus na jogada de ataque equivalente a +1 por nível da magia e a arma causará [1d4 x nível da magia] pontos de dano adicional durante 1 rodada. O bônus na jogada de ataque não pode exceder o bônus base de ataque do personagem.

Por exemplo, Yarren é uma lâmina arcana com BBA+11 e habilidade de conjurar magias de 4º nível. Durante seu turno, ele descarta uma magia de 4º nível de seu limite diário e o jogador anota que ela foi utilizada na planilha de Yarren. Até seu próximo turno,

a lâmina recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque e inflige 4d4 pontos de dano adicional com a arma branca escolhida (seu sabre).

GOLPE ARTERIAL

[GERAL]

Os ataques furtivos do personagem atingem grandes vasos sanguíneos, abrindo ferimentos que causam perda de sangue maciça.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, ataque furtivo.

Benefícios: Caso o personagem atinja um inimigo com um ataque furtivo, ele poderá descartar +1d6 pontos de dano adicional fornecidos pela habilidade para abrir um ferimento que continuará sangrando. Cada golpe arterial bem-sucedido causa 1 ponto de dano adicional a cada rodada. Diversos feri-



Graças ao talento Fúria Estendida, esse bárbaro é quase invencível.

mentos resultam em perda de sangue cumulativa — ou seja, dois golpes arteriais causariam a perda de 2 pontos de vida adicionais por rodada. O sangramento de qualquer número de ferimentos é estancado quando a vítima receber assistência por meio da perícia Cura (CD 15), qualquer efeito de *cura* ou outras formas de cura mágica. As criaturas imunes a ataques furtivos não são afetadas por esse talento. O personagem somente consegue desferir um golpe arterial por rodada.

GOLPE AXIOMÁTICO

[GERAL]

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

Pré-requisitos: Ataque *chi* (ordeiro), Ataque Atordoante.

Benefício: O ataque desarmado do personagem inflige +2d6 pontos de dano contra criaturas Caóticas. É necessário declarar a utilização desta habilidade antes de realizar a jogada de ataque (portanto, um fracasso desperdiçará a ativação). Cada ativação elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante do personagem. As criaturas imunes a atordoamento também são afetadas pelo dano adicional.

GOLPE CÁRMICO

[GERAL]

O personagem descobriu como golpear no momento em que seu adversário está mais vulnerável — no exato instante que desfere um ataque.

Pré-requisitos: Des 13, Especialização em Combate, Esquiva.

Benefício: O personagem é capaz de desferir um ataque de oportunidade contra um adversário que o atingiu em combate. Durante sua ação, o personagem sofre -4 de penalidade

na CA em troca do ataque de oportunidade contra qualquer criatura que obtiver sucesso em uma jogada de ataque contra ele (regular ou de toque). O inimigo que o atingiu precisa estar na área ameaçada do defensor e esse talento concede ataques de oportunidade adicionais na mesma rodada. O personagem define se o talento estará ativo durante sua ação; a penalidade na CA e esses ataques de oportunidade especiais permanecem até o seu próximo turno.

GOLPE DEFENSIVO

[GERAL]

O personagem consegue transformar uma defesa eficiente em uma ofensiva poderosa.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquiva.

Benefício: Se o personagem estiver usando a ação de defesa total e um adversário atacá-lo e não atingi-lo, o personagem poderá contra-atacar o mesmo inimigo com +4 de bônus na jogada de ataque. Ele não recebe o bônus contra oponentes que não o atacaram ou não obtiveram sucesso no ataque, e o modificador afeta somente o primeiro ataque da rodada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Golpe Defensivo como um de seus talentos adicionais.

INIMIGO PREDILETO APRIMORADO

[GERAL]

O personagem é ainda mais eficiente para caçar seus inimigos prediletos.

Pré-requisitos: Inimigo Predileto, bônus base de ataque +5.

Benefício: Adicione +3 nas jogadas de dano contra seus inimigos prediletos. Esse benefício se acumula com os bônus provenientes da habilidade inimigo predileto de outras classes.



Um elfo usa o Golpe Arcano para causar dano adicional num otyugh

INVESTIDA COM ESCUDO

[GERAL]

O personagem causará dano adicional se utilizar um escudo como arma durante uma Investida.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, bônus base de ataque +3.

Benefício: Quando o personagem executar a manobra Investida e utilizar seu escudo como arma, ele causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Imobilização para derrubar o alvo, sem provocar ataques de oportunidade. Caso fracasse na tentativa, o inimigo não poderá reagir e tentar derrubá-lo.

LIGEIRO

[GERAL]

O personagem se desloca mais rápido que o normal para a sua raça.

Benefícios: Caso o personagem use somente armaduras leves ou nenhuma armadura e transporte uma carga leve, seu deslocamento será 1,5 m superior ao normal.

LINHA DE FRENTE

[GERAL]

O personagem foi treinado em técnicas defensivas contra oponentes em Investida.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Reflexos de Combate.

Benefício: O personagem pode desferir um ataque de oportunidade contra um adversário que esteja atacando-o em Investida, assim que ele entrar na sua área ameaçada. Seu ataque acontecerá imediatamente antes da Investida ser resolvida.

Normal: O personagem realiza ataques de oportunidade somente contra alvos que saiam de sua área ameaçada.

LUTADOR ASTUTO

[GERAL]

O personagem tem mais chances de escapar ou esquivar-se da manobra Agarrar ou da imobilização de uma criatura grande.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, tamanho Pequeno ou Médio.

Benefício: O personagem recebe um bônus de circunstância no teste resistido para escapar da manobra Agarrar ou de uma imobilização contra criaturas Grandes ou maiores. O valor do bônus depende do tamanho do oponente, de acordo com a seguinte tabela:

Tamanho do Oponente	Bônus
Colossal	+8
Imenso	+6
Enorme	+4
Grande	+2

LUTAR EM EQUIPE

[GERAL]

O personagem é capaz de desferir ataques coordenados com os aliados que possuem este talento e foi treinado para combater adjacente com eles em locais apertados.

Pré-requisitos: Pequeno, Des 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem consegue ocupar o mesmo quadrado de 1,5 m que outro aliado Pequeno e que tenha

Lutar em Equipe, sem sofrer qualquer penalidade. Quando enfrentarem um inimigo Médio ou maior em combate corporal, e pelo menos um dos aliados com esse talento ameaçar o alvo, o personagem recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque. Esse bônus aumenta em 1 ponto para cada aliado subsequente que possua o talento Lutar em Equipe e ameace o adversário. O bônus de moral está limitado ao modificador de Destreza do personagem.

OLHOS NA NUCA

[GERAL]

Suas habilidades superiores de combate auxiliam a reduzir a ameaça de ataques pelos flancos.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1, Sab 13.

Benefício: Os atacantes não recebem +2 de bônus nas jogadas quando estiverem flanqueando o personagem. Esse talento não surte nenhum efeito quando ele perder o bônus de Destreza na CA, como quando estiver surpreso, por exemplo. Ele ainda pode sofrer ataques furtivos enquanto estiver flanqueado.

Normal: Quando seu personagem é flanqueado, os oponentes em seus flancos recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra ele.

PONTARIA, PONTARIA AGUÇADA

[GERAL]

Sua aptidão com armas de disparo lhe permite atingir alvos que escapariam ilesos devido à cobertura.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +3, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Benefício: Os alvos recebem somente +2 de bônus de cobertura na Classe de Armadura contra os ataques à distância do personagem. Este talento não afeta adversários sem cobertura ou sob cobertura total.

Normal: A cobertura fornece +4 de bônus na CA.

Especial: Um guerreiro pode escolher Pontaria Aguçada como um de seus talentos adicionais.

PRESTEZA

[GERAL]

O personagem se desloca com tanta agilidade que consegue fazer curvas fechadas sem perder tempo.

Pré-requisitos: Des 15, Corrida.

Benefícios: Quando estiver correndo ou durante uma Investida, o personagem é capaz de realizar uma única mudança de direção de até 90 graus. A criatura perderá esse benefício se estiver usando armaduras médias ou pesadas ou transportando uma carga superior a leve. Durante uma Investida, ele deve percorrer no mínimo 3 m (2 quadrados) depois da mudança de direção para terminar a manobra.

Normal: Os personagens sem esse talento apenas conseguem correr ou realizar Investidas em linha reta.

PUNHOS DE FERRO

[GERAL]

O personagem aprendeu os segredos de imbuir força adicional em seus ataques desarmados.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante.

Benefício: Declare que está utilizando esse talento antes de realizar uma jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada de ataque desperdiçará a tentativa). O personagem causará 1d6 pontos de dano adicional quando atingir um adversário com um ataque desarmado. Cada ativação elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante do personagem.

RESISTÊNCIA MAIOR

[GERAL]

O personagem tem uma resistência extraordinária a ferimentos.

Pré-requisitos: Redução de Dano como habilidade de classe ou inata.

Benefício: A Redução de Dano do personagem aumenta em +1. Se houver aumentos regulares nos níveis posteriores, eles continuam normalmente; esse talento somente acrescenta +1 ao valor atual. Por exemplo, um bárbaro de 13º nível tem RD 3/—. Quando adquire esse talento, ela aumenta para 4/—. Assim que atingir o 16º nível, sua Redução de Dano será 5/—; no 19º nível, ela aumentará para 6/—. Esse talento não pode ser selecionado diversas vezes. Ele não afeta a variedade de arma que supera a Redução de Dano. Se o personagem tiver mais de uma fonte de Redução de Dano, o talento afetará somente uma delas.

SALTO DO LOUVA-A-DEUS

[GERAL]

O personagem desfere um poderoso ataque quando salta na direção do alvo.

Pré-requisitos: For 13, 4 graduações em Saltar, Ataque Poderoso, Ataque Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando estiver desarmado e utilizar a ação de Investida em combate, o personagem causará 1d2 pontos de dano adicional com um ataque desarmado.

SAQUE RELÂMPAGO

[GERAL]

Com um único movimento, o personagem é capaz de sacar uma arma leve e desferir um ataque devastador.

Pré-requisitos: Des 17, Prestidigitação 5 graduações, Saque Rápido.

Benefícios: O personagem é capaz de sacar ou desembainhar uma arma leve, desferir um ataque corpo a corpo na mesma rodada — e apanhar o adversário de surpresa (ele perde o bônus de Destreza na CA, mas somente para este ataque). Esse talento pode ser usado uma única vez por rodada e somente uma vez por oponente a cada combate.

SEPARAR À DISTÂNCIA

[GERAL]

O personagem é capaz de iniciar a manobra Separar contra alvos que não estão adjacentes.

Pré-requisitos: For 13, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +5.

Benefício: Quando atacar objetos, o personagem causa o dano regular (em vez de metade do dano) com armas à distância cortantes e de concussão. É possível usar a manobra Separar com armas de disparo perfurantes, como flechas, mas elas causam metade do dano; divida o dano infligido por 2 antes de subtrair a dureza do objeto. Consulte a manobra Separar e Dureza e PV dos Objetos no *Livro do Jogador*. Pode-se iniciar a manobra Agarrar à distância, prendendo suas roupas ou equipamentos em uma superfície adjacente. Esse talento afeta somente alvos num raio de 9 m.

Normal: Os objetos sofrem metade do dano de armas à distância (com exceção das armas de cerco). A manobra Separar exige armas brancas cortantes ou de concussão.



Emboscada!!!

Especial: Um guerreiro pode escolher Separar à Distância como um de seus talentos adicionais.

Quando utilizar esse talento, o personagem não adquire os benefícios do talento Separar Aprimorado.

SOBREPUJAR ESCUDOS [GERAL]

O personagem sabe como ultrapassar a guarda do seu oponente, sobrepujando a defesa do seu escudo.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, Combater com Duas Armas.

Benefício: Este talento somente pode ser utilizado contra oponentes que estejam empunhando um escudo e pertençam a uma categoria de tamanho inferior, superior ou à mesma categoria do personagem. Quando utilizar a ação de ataque total, o personagem poderá descartar todos os seus ataques com a mão inábil naquela rodada; nesse caso, ele terá imobilizado momentaneamente o escudo do adversário com sua arma secundária e todos os ataques restantes na mesma rodada usarão a arma primária (mas com as penalidades normais por combater com duas armas). O oponente não receberá nenhum bônus de armadura devido ao escudo até o final do ataque total. É impossível utilizar esse talento empunhando apenas uma arma.

SUCESSO DECISIVO PODEROSO [GERAL]

Escolha uma arma, como uma espada longa ou um machado grande. Com esta arma, o personagem será capaz de atingir pontos vitais do alvo.

Pré-requisitos: Foco em Arma com a arma escolhida, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando utilizar a arma selecionada, o personagem recebe +4 de bônus nas jogadas para confirmar um sucesso decisivo.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma arma diferente. Caso selecione a mesma arma, os efeitos serão cumulativos.

Um guerreiro pode escolher Sucesso Decisivo Poderoso como um de seus talentos adicionais.

TIRO DE IMOBILIZAÇÃO [GERAL]

O personagem é capaz de iniciar a manobra Agarrar contra alvos que não estão adjacentes.

Pré-requisitos: Des 15, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, bônus base de ataque +5.

Benefício: O personagem pode iniciar a manobra Agarrar à distância, prendendo suas roupas ou equipamentos em uma superfície adjacente. O alvo deve estar num raio de 1,5 m de uma parede, árvore ou outra superfície capaz de suportar uma flecha ou arma arremessada, e usar roupas, armadura ou um equipamento adequado, como um cinto. O personagem realiza uma jogada de ataque regular (não um ataque de toque à distância) contra o oponente usando a arma de arremesso. Se obtiver sucesso, deve realizar o teste resistido de Agarrar, aplicando os modificadores de tamanho normalmente. Para se

libertar, a vítima deve obter sucesso em um teste de Força (CD 15) ou Arte da Fuga (CD 15), usando uma ação padrão.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro de Imobilização como um de seus talentos adicionais.

Quando utilizar esse talento, o personagem não adquire os benefícios do talento Agarrar Aprimorado.

TIRO RÁPIDO APRIMORADO [GERAL]

O personagem se especializou em realizar disparos com uma velocidade excepcional.

Pré-requisitos: Tiro Múltiplo, Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Benefício: Quando estiver usando o talento Tiro Rápido, o personagem ignora a penalidade de -2 em todas as suas jogadas de ataque.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tiro Rápido Aprimorado como um de seus talentos adicionais.

TOQUE DA DOR [GERAL]

O personagem causa uma dor intensa aos inimigos atingidos por seus ataques atordoantes.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +2, Ataque Atordoante, Sab 15.

Benefício: As vítimas dos seus ataques atordoantes sofrem uma dor debilitante e ficam nauseadas durante 1 rodada após a rodada de atordoamento normal. Esse talento precisa ser utilizado em conjunto com a habilidade Ataque Atordoante dos monges ou o talento Ataque Atordoante. As criaturas imunes a ataques atordoantes também são imunes ao toque da dor, assim como qualquer criatura duas categorias de tamanho maior que o personagem.

TOQUE DO ENFRAQUECIMENTO [GERAL]

O personagem consegue enfraquecer temporariamente um alvo com um ataque desarmado.

Pré-requisitos: Sab 17, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, bônus base de ataque +2.

Benefício: Declare que está utilizando esse talento antes de realizar uma jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada de ataque desperdiçará a tentativa). O personagem desfere um ataque desarmado que não causará dano, mas aplicará -6 de penalidade na Força da vítima durante 1 minuto. Diversos ataques de enfraquecimento não se acumulam. Cada ativação elimina uma das utilizações diárias do Ataque Atordoante do personagem. As criaturas imunes a atordoamento não são afetadas por esse talento.

Especial: Um guerreiro pode escolher Toque do Enfraquecimento como um de seus talentos adicionais.

VITALIDADE APRIMORADA [GERAL]

O corpo do personagem é mais resistente do que o normal.

Pré-requisitos: Bônus base de resistência de Fortitude +2.

Benefício: O personagem adquire uma quantidade de pontos de vida equivalente ao seu total de Dados de Vida. Sempre que receber um DV adicional (quando avançar um nível, por exemplo), ele adquire mais 1 PV. Caso perca um Dado de Vida (quando perder um nível, por exemplo), também perderá 1 PV permanentemente.

Especial: Um guerreiro pode escolher Vitalidade Aprimorada como um de seus talentos adicionais.

TALENTOS DIVINOS

Prosseguindo com a tarefa de expandir as opções para todas as classes, os talentos desta categoria compartilham características que impedem sua seleção por personagens que sejam apenas guerreiros. Em primeiro lugar, todos têm como pré-requisito a habilidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos. Dessa forma, estão disponíveis para clérigos, paladinos de 3º nível ou superior e os membros de classes de prestígio ou raças que possuam esta habilidade.

Em segundo lugar, a energia que alimenta um talento divino é a capacidade de canalizar energia positiva ou negativa para expulsar ou fascinar mortos-vivos. Cada utilização de um talento divino elimina uma tentativa de expulsar/fascinar mortos-vivos do limite diário do personagem. Caso não haja mais tentativas no limite diário do aventureiro (3 + modificador de Carisma + Expulsão Adicional, se houver), será impossível ativar o talento divino. Como a expulsão exige uma ação padrão (exceto se o personagem tiver um talento que indique o contrário), ativar qualquer talento desse tipo também exigirá, embora possa utilizar outras variedades de ação, conforme especificado na descrição. De qualquer forma, somente um talento divino ou uma tentativa de expulsão pode ser ativada a cada rodada, mas as durações variáveis desses efeitos permitem que o personagem receba os benefícios de vários simultaneamente.

Finalmente, expulsar ou fascinar mortos-vivos é uma habilidade sobrenatural que não provoca ataques de oportunidade; ela exige uma ação padrão que é considerada um ataque regular. Ativar um talento divino não provoca ataques de oportunidade, a menos que a descrição indique o contrário. A ativação do talento não é considerada um ataque regular (mas é uma habilidade sobrenatural), exceto se o efeito do talento infligir dano diretamente contra um alvo. A Vingança Sagrada, por exemplo, adiciona 2d6 pontos de dano aos ataques corporais do usuário, mas não causa o dano diretamente contra o alvo durante a ativação. Isoladamente, ela não é um ataque.

Os paladinos devem analisar esses talentos com atenção. Uma vez que a expulsão dos paladinos sempre será inferior à capacidade de um clérigo de nível similar, escolher um ou dois talentos divinos ampliará as opções do guerreiro sagrado, sem descartar a expulsão.

ESCUDO DIVINO

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para tornar seu escudo mais eficiente — na defesa e no ataque.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Usar Escudos.

Benefício: O personagem imbuí seu escudo de energia, concedendo-lhe um bônus de melhoria equivalente a seu modificador de Carisma. Esse bônus se aplica na CA do usuário e nas suas jogadas de ataque com o escudo; ele dura uma quantidade de rodadas equivalente a metade do nível do personagem. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

FORÇA DIVINA

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar o dano que causa em combate.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Força 13, Ataque Poderoso.

Benefício: O personagem adiciona seu bônus de Carisma a todas as suas jogadas de dano com armas durante uma rodada completa. A ativação é uma ação livre e usa uma tentativa de Expulsão.

PURIFICAÇÃO DIVINA

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar a sua resistência — e de seus aliados — contra ataques que visem sua saúde e vitalidade.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos.

Benefício: O personagem e todos os seus aliados, numa dispersão de 18 m, recebem +2 de bônus sagrado nos testes de resistência de Fortitude durante uma quantidade de rodadas equivalente ao modificador de Carisma do usuário do talento. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

RESISTÊNCIA DIVINA

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para reduzir temporariamente o dano causado por algumas fontes contra ele e seus aliados.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Purificação Divina.

Benefício: O personagem e todos os seus aliados, numa dispersão de 18 m, adquirem resistência contra fogo, frio e eletricidade 5. Essa proteção não se acumula com poderes similares, como os fornecidos por magias ou habilidades especiais. A resistência permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente ao modificador de Carisma do usuário. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

TOLERÂNCIA DIVINA

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar seu deslocamento e sua vitalidade.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos.

Benefício: O personagem aumenta seu deslocamento básico em 3 metros e recebe +2 pontos de vida temporário por nível de personagem. Esses efeitos duram uma quantidade de minutos equivalente ao modificador de Carisma do personagem. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

VINGANÇA SAGRADA

[DIVINO]

O personagem é capaz de canalizar a energia sagrada para causar dano de combate adicional aos mortos-vivos.

Pré-requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Benefício: O personagem adiciona 2d6 pontos de dano sagrado a todos os ataques bem-sucedidos contra mortos-vivos, usando armas brancas, até o final do turno atual. A ativação usa uma ação livre e uma tentativa de Expulsão.

*O talento Resistência Divina da paladina parcialmente
a resguarda e a seus aliados do dano de fogo.*



TABELA 3-2: TALENTOS DIVINOS

Talento	Pré-Requisitos	Benefício
Escudo Divino	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Usar Escudos	Adiciona o bônus de Car como bônus sagrado na CA
Força Divina	Força 13, Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Ataque Poderoso	Adiciona o bônus de Car ao dano com armas
Purificação Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos	+2 de bônus sagrado nos testes de Fortitude
Resistência Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Purificação Divina	Resistência fogo 5, eletricidade 5, frio 5
Tolerância Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos	Aumenta deslocamento em 3 m e +2 PV/nível
Vingança Sagrada	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos	+2d6 pontos de dano com armas contra mortos-vivos

TALENTOS TÁTICOS

Os talentos que possuem o descritor [Tático] permitem que o usuário realize diversos ataques devastadores.

Se estiver utilizando um personagem que selecionou um talento tático, é responsabilidade do jogador registrar as ações executadas durante a preparação das manobras permitidas pelo talento. Também seria adequado indicar para o Mestre que o personagem está iniciando ou conduzindo uma manobra tática; basta um lembrete, como "eu ataco o troll, usando Especialização em Combate no máximo, e essa é a primeira etapa em uma manobra tática".

Alguns talentos táticos se referem a primeira rodada, segunda rodada, etc. Esses termos indicam o tempo necessário para executar a manobra, não à batalha em geral. Não é preciso, por exemplo, usar a Especialização em Combate na primeira rodada do encontro para ativar uma manobra tática; o turno em que o personagem ativar a Especialização em Combate será a primeira rodada da manobra tática.

ALVO EVASIVO

[TÁTICO]

As tentativas de atingir o personagem são extremamente frustrantes.

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Alvo Evasivo permite a utilização de três manobras táticas.

Neutralizar Ataque Poderoso: Para usar esta manobra, o personagem deve selecionar o mesmo alvo escolhido pelo talento Esquiva naquela rodada. Se este alvo utilizar o talento Ataque Poderoso contra o personagem, não receberá qualquer bônus no dano, mas ainda sofrerá a penalidade correspondente na jogada de ataque.

Defesa Ardilosa: Para usar esta manobra, o personagem deve estar flanqueado e selecionar um dos atacantes como alvo do talento Esquiva naquela rodada. O primeiro ataque da rodada realizado pelo alvo escolhido automaticamente fracassa e pode atingir o outro oponente que estiver flanqueando o personagem. O atacante realiza a jogada de ataque normalmente e o novo defensor estará surpreendido. Se o alvo escolhido desferir um ataque total contra o personagem, os golpes subsequentes serão resolvidos de forma normal.

Inspirar Falsa Competência: Para usar esta manobra, o personagem deve provocar um ataque de oportunidade saindo da

área ameaçada pelo inimigo. Se o atacante não atingir o personagem, este poderá realizar uma tentativa de imobilização imediatamente, e o alvo não poderá reagir e imobilizar ou derubar o personagem se a manobra fracassar.

AVE DE RAPINA

[TÁTICO]

As técnicas marciais do personagem se inspiram nas aves predadoras do mundo.

Pré-requisitos: Sab 13, Saltar 5 graduações, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Ave de Rapina permite a utilização de três manobras táticas.

Mergulho da Águia: Para usar esta manobra, o personagem deve executar uma Investida ou saltar sobre um alvo que esteja 3 m abaixo ou mais (consulte a perícia Saltar no *Livro do Jogador*). Imediatamente antes de seu próximo ataque, selecione uma Classe de Dificuldade e realize um teste de Saltar — CD 15 para causar 2 pontos de dano adicional ou CD 25 para causar 4 pontos de dano adicional. Se o teste de Saltar fracassar, o personagem terá perdido o alvo (e desperdiçou a jogada de ataque da Investida); se fracassar por uma margem igual ou superior a 5 pontos, perderá o alvo e cairá em um quadrado adjacente ao inimigo.

Penas do Falcão: Para usar esta manobra, o personagem deve usar um manto. Como uma ação padrão, ele poderá envolver seu corpo com a vestimenta, criando uma distração. Ele realiza uma tentativa de Fintar em Combate (consulte a perícia Blefar no *Livro do Jogador*), usando seu bônus base de ataque no lugar do modificador de Blefar. Se obtiver sucesso, o alvo estará surpreso para o próximo ataque corporal desferido pelo personagem.

Olho de Gavião: Para usar esta manobra, o personagem deve observar seu alvo durante uma rodada completa. Durante esse período, ele não poderá realizar nenhuma outra ação. O próximo ataque corporal desferido pelo personagem contra o alvo analisado recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano para cada rodada completa de observação, até o limite de +6 para 3 rodadas completas e consecutivas. Se o oponente analisado atacar o personagem ou o ataque não for desferido em até 3 rodadas após o término da observação, os benefícios do talento serão perdidos.

COMBATE BRUTAL

[TÁTICO]

O personagem utiliza a força e o balanço de suas armas com efeitos devastadores.

Pré-requisitos: Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Combate Brutal permite a utilização de três manobras táticas.

Avanço: Para usar esta manobra, o personagem deve realizar um Encontro bem-sucedido contra o alvo. Durante a rodada subsequente, todas as jogadas de ataque e dano do personagem recebem +1 de bônus para cada quadrado percorrido na manobra. Por exemplo, se o atacante empurrou um orc 3 metros para trás (2 quadrados) com o encontro, ele receberá +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra este orc na rodada seguinte.

Separar e Trespasar: Para usar esta manobra, o personagem deve destruir a arma ou escudo do alvo com a manobra Separar (Capítulo 8 do Livro do Jogador); nesse caso, ele poderá desferir um ataque adicional imediatamente contra o oponente. Esse ataque utiliza a mesma arma e o mesmo bônus de ataque do golpe que destruiu a arma ou o escudo do alvo.

Balanço Eficaz: Para usar esta manobra, o personagem deve realizar uma Investida na primeira rodada e desferir um golpe usando o talento Ataque Poderoso na segunda rodada. A penalidade na jogada de ataque deve ser igual ou superior a -5. Os ataques durante a segunda rodada causam 1,5 vezes o dano normal (+50%) ou o triplo do dano normal (+200%) para armas de duas mãos de uma única mão empunhada com as duas mãos. Por exemplo, se escolher uma penalidade -6 nas jogadas de ataque, o personagem causará 9 pontos de dano adicional ou 18 pontos de dano adicional com uma arma de duas mãos.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combate Brutal como um de seus talentos adicionais.

COMBATE SOLAR

[TÁTICO]

O personagem aprendeu diversas táticas de combate esotéricas inspiradas no sol.

Pré-requisitos: Habilidade rajada de golpes, bônus base de ataque +4.

Benefício: O talento Combate Solar permite a utilização de três manobras táticas.

Progresso Inexorável da Aurora: Para usar esta manobra, o personagem deve atingir o mesmo oponente com os dois ataques desarmados iniciais de uma rajada de golpes. Nesse caso, o alvo deve se deslocar 1,5 m para trás e o personagem poderá avançar 1,5 m na mesma direção. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade para nenhum dos envolvidos.

Sol Cegante do Meridiano: Para usar esta manobra, o personagem deve atordoar o mesmo oponente com um ataque desarmado em duas rodadas consecutivas. Além do atordoamento, o personagem ficará confuso durante 1d4 rodadas depois da segunda.

Lampejo do Crepúsculo: Para usar esta manobra, o personagem deve se deslocar instantaneamente para um quadrado adjacente ao inimigo, usando *porta dimensional* ou a habilidade de classe *passo etéreo* dos monges. Nesse caso, ele poderá desferir um único ataque regular usando seu bônus de ataque mais elevado contra este inimigo.

COMBATER EM FORMAÇÃO [TÁTICO]

O personagem foi treinado para combater em fileiras e formações militares.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Combater em Formação permite a utilização de três manobras táticas. O personagem adquire os benefícios mesmo que os demais combatentes na formação estratégica não possuam esse talento.

Coluna de Escudos: Para usar esta manobra, o personagem deve empunhar um escudo e os aliados adjacentes das laterais também devem empunhar escudos. O personagem recebe +1 de bônus na Classe de Armadura.

Preencher as Lacunas: Para usar esta manobra, o personagem deve ser capaz de percorrer a distância entre sua posição atual e qualquer aliado com uma única ação de movimento e somente pode haver aliados nesse percurso. Quando um aliado tombar em combate, o personagem será capaz de realizar imediatamente uma ação de movimento (como se tivesse

BASTIDORES: TALENTOS TÁTICOS

Os talentos táticos são mais complicados que a maioria dos demais talentos, pois abrangem diversas situações e normalmente exigem algum preparo estratégico do personagem. Então, porque selecioná-los?

Eles são uma boa forma de fornecer bônus para situações que não são muito frequentes e, logo, não possuem talentos específicos. Os jogadores compreendem que seus personagens terão somente poucos e valiosos talentos no decorrer de suas carreiras e preferem obter o máximo de benefício de todos eles. Um guerreiro sentirá a diferença fornecida pelo talento Foco em Arma em quase todos os combates. Porém, um talento que exige lutar defensivamente durante várias rodadas consecutivas não seria muito importante — e os jogadores normalmente não o escolheriam, porque ele é muito circunstancial. Entretanto, combinando três vantagens situacionais em um único talento tático, a escolha dessa característica parece mais atraente. Esses talentos fornecem recompensas maiores para situações incomuns, em vez de benefícios menores para situações cotidianas de um combatente.

Um segundo motivo (e também relacionado) para empregar os talentos táticos envolve o encorajamento para utilizar uma variedade mais ampla de manobras de combate. Muitas vezes, uma batalha em D&D acaba se limitando a uma repetição interminável de “eu o ataco de novo”. Os talentos táticos, por outro lado, com frequência envolvem movimento, encontros, ataques poderosos e outras ações especiais. Eles recompensam jogadas perspicazes e trabalho de equipe, conforme os jogadores pensam de modo estratégico, elaborando situações que lhes fornecem bônus maiores. Mas existe um elemento de risco, porque os vilões (intencionalmente ou não) sempre tentam arruinar esses planos.

Caso deseje criar seus próprios talentos táticos, lembre-se de mantê-los relativamente incomuns em sua campanha. Em geral, os personagens não devem possuir mais de dois ou três desses talentos, pois analisar continuamente entre seis e nove situações especiais exige bastante esforço. Os talentos táticos devem ser as cores exuberantes — não a tela do pintor.

preparado uma ação para fazê-lo) e percorrer a distância pertinente para ocupar o quadrado do combatente inconsciente.

Muro de Hastes: Para usar esta manobra, o personagem deve empunhar uma lança curta, lança longa, tridente, glaive, guisarme, alabarda ou ranseur e os aliados adjacentes das laterais também devem empunhar armas de haste idênticas ou similares. O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater em Formação como um de seus talentos adicionais.

INVESTIDA DE CAVALARIA [TÁTICO]

A natureza do personagem envolve combater usando montarias.

Pré-requisitos: Combate Montado, Investida Implacável, Atropelar, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Investida de Cavalaria permite a utilização de três manobras táticas.

Derrubada: Para usar esta manobra, o personagem deve estar montado e investir contra um alvo montado. Caso a jogada de ataque obtenha sucesso, ele poderá iniciar a manobra Encontrão imediatamente. Se vencer o teste resistido, o alvo será deslocado normalmente, mas a montaria permanecerá no mesmo local.

Salto Montado: Para usar esta manobra, o personagem deve estar montado e investir contra um alvo que pertença a uma categoria de tamanho inferior à sua montaria. Durante a conclusão do deslocamento da Investida, selecione uma Classe de Dificuldade e realize um teste de Cavalgar — CD 10 para causar 2 pontos de dano adicional ou CD 20 para causar 4 pontos de dano adicional. Se o teste de Cavalgar fracassar, o personagem terá perdido o alvo (e desperdiçou a jogada de ataque da Investida); se fracassar por uma margem igual ou superior a 5 pontos, perderá o alvo e cairá da montaria, aterrissando no quadrado adjacente ao espaço da montaria.

Atropelar Fileiras: A montaria do personagem é capaz de pisotear diversos adversários, resolvendo cada manobra de acordo com as regras de Atropelar Montado, descritas no Capítulo 8 do *Livro do Jogador*. A montaria desfere um ataque com os cascos contra cada alvo pisoteado.

Especial: Um guerreiro pode escolher Investida de Cavalaria como um de seus talentos adicionais.

RUÍNA DOS GIGANTES

[TÁTICO]

O personagem foi treinado para combater criaturas maiores.

Pré-requisitos: Tamanho Médio ou menor, Acrobacia 5 graduações, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Ruína dos Gigantes permite a utilização de três manobras táticas.

Ponto Cego: Para usar esta manobra, o personagem deve escolher a ação de defesa total e ser atacado por uma criatura duas categorias de tamanho maior. O personagem recebe +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura, que se acumula com os bônus da defesa total. Caso o oponente não atinja o alvo, o personagem poderá realizar um teste de Acrobacia (CD 15) no seu próximo turno, como uma ação livre; se obtiver sucesso, ele se deslocará imediatamente para um quadrado desocupado do lado oposto do adversário (literalmente mergulhando entre as pernas do inimigo para um ponto cego). Se não houver um quadrado livre do lado oposto ou se o personagem fracassar no teste de Acrobacia, ele permanecerá na sua localização atual e a manobra não surtirá efeito.

Golpe Indefensável: Para usar esta manobra, o personagem precisa obter sucesso na manobra *ponto cego*. Durante a acrobacia, ele poderá desferir um único ataque contra o oponente; o alvo será considerado surpreendido e o personagem recebe +4 de bônus na jogada de ataque.

Guindar: Para usar esta manobra, o personagem deve estar adjacente a um inimigo duas categorias de tamanho maior que ele. Na rodada subsequente, ele pode realizar um teste de Escalar (CD 10) para subir nas costas ou membros da criatura (ele entrará em um dos quadrados ocupados pelo inimigo). O alvo sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra o personagem, pois somente conseguirá golpeá-lo com muita dificuldade. Se a criatura se deslocar durante sua ação, o personagem se moverá com ela. O alvo poderá derrubar o personagem se obtiver sucesso em um teste de Agarrar, resistido pelo teste de Escalar do atacante; nesse caso, o personagem cairá em um quadrado adjacente aleatório.

Especial: Um guerreiro pode escolher Ruína dos Gigantes como um de seus talentos adicionais.

TROPA DE CHOQUE

[TÁTICO]

O personagem foi treinado para desfazer formações de soldados enquanto investe em combate.

TABELA 3-3 TALENTOS TÁTICOS

Talento	Pré-Requisitos	Benefício
Alvo Evasivo ¹	Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Ave de Rapina ¹	Sab 13, Saltar 5 graduações, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Combate Brutal ¹	Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Combate Solar	Habilidade rajada de golpes, bônus base de ataque +4	Consulte a descrição
Combater em Formação ¹	Bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Investida de Cavalaria ¹	Combate Montado, Investida Implacável, Atropelar, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Ruína dos Gigantes ¹	Tamanho Médio ou menor, Acrobacia 5 graduações, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição
Tropa de Choque ¹	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, bônus base de ataque +6	Consulte a descrição

¹ Um guerreiro pode escolher esse talento como um de seus talentos adicionais

*Esse guerreiro usa o talento Investida da Cavalaria
para atropelar e derrubar um esquadrão de orcs.*



Pré-requisitos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefício: O talento Tropa de Choque permite a utilização de três manobras táticas.

Encontrão Direcionado: Para usar esta manobra, o personagem deve executar um encontrão bem-sucedido durante uma Investida. Para cada quadrado que o personagem empurrar o alvo, ele também poderá deslocá-lo um quadrado para a direita ou esquerda.

Efeito Dominó: Para usar esta manobra, o personagem deve executar um encontrão que empurre o alvo para um quadrado ocupado por outro inimigo. Então, o personagem realiza um ataque de imobilização contra os dois oponentes simultaneamente e nenhum deles será capaz de reagir e imobilizar ou derrubar o personagem se a manobra fracassar.

Investida Insensata: Para usar esta manobra, o personagem deve realizar uma Investida e desferir o golpe usando o talento Ataque Poderoso no final da Investida. A penalidade na jogada de ataque deve ser igual ou superior a -5.

Além dos modificadores normais da manobra (-2 de penalidade na CA e +2 de bônus na jogada de ataque), o personagem é capaz de transferir qualquer valor igual ou inferior à penalidade do Ataque Poderoso como um bônus para a Classe de Armadura, limitado pelo seu bônus base de ataque. O dano adicional transferido não será causado se o personagem atingir o alvo.

Especial: Um guerreiro pode escolher Tropa de Choque como um de seus talentos adicionais.

TALENTOS DE ESTILO DE ARMAS

Os personagens combatentes mais famosos são renomados por seus estilos inconfundíveis, combinações de armas prediletas e manobras exóticas que são únicas como uma assinatura. Muitos guerreiros descobrem como usar sua tremenda força de modo eficaz por meio dos talentos Ataque Poderoso, Trespasar e Separar Aprimorado, ou estudam a arte essencial dos espadachins aprendendo Especialização em Combate e Desarme Aprimorado — mas em todo o reino, talvez haja somente um único mestre da técnica da Lua Crescente.

Um talento de estilo de armas fornece benefícios baseados em uma quantidade específica de talentos e normalmente a utilização de armas pré-determinadas.

ALABARDA GIRATÓRIA

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com uma alabarda e consegue utilizar todas as partes da arma — lâmina, lança, gancho e cabo — para desferir golpes devastadores.

Pré-requisitos: Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (alabarda).

Benefício: Quando executar um ataque total com uma alabarda, o personagem recebe +1 de bônus de esquiva na CA e um ataque adicional com -5 de penalidade. Esse ataque causa 1d6 + ½ do bônus de Força de dano de concussão.

BIGORNA DO TROVÃO

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com um machado e um martelo simultaneamente, e desfere golpes trovejantes com esse par único de armas.

Pré-requisitos: For 13, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (martelo de guerra ou leve), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões).



Uma dupla de orcs arruína os planos de conjuração de uma bruxa da noite.

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com o martelo e o machado na mesma rodada, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ do nível do personagem + modificador de Força) ou ficará pasma durante 1 rodada.

CAJADO VELOZ

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com um cajado, e aprendeu manobras especiais que complementam essa arma única.

Pré-requisitos: Especialização em Combate, Esquiva, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (cajado).

Benefício: Quando utilizar o talento Especialização em Combate para adquirir bônus de esquiva e empunhar um cajado, o personagem recebe +2 de bônus de esquiva na CA, somados ao valor da penalidade na jogada de ataque. Por exemplo, se assumir -1 de penalidade na jogada de ataque, o personagem recebe +3 de bônus de esquiva na CA.

ESPADA ALTA, MACHADO BAIXO

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com um machado e uma espada simultaneamente, e consegue utilizar essa dupla incomum de armas para derrubar ou imobilizar seus inimigos.

Pré-requisitos: Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa, espada curta ou cimitarra), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões).

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com o machado e a espada na mesma rodada, ele poderá realizar imediatamente uma tentativa de imobilização, como uma ação livre. Se obtiver sucesso, poderá usar o talento Imobilização Aprimorada para desferir um ataque adicional contra o alvo.

LÂMINA DO MARTELO

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com um martelo e uma espada simultaneamente, e consegue derrubar seus inimigos no solo com golpes fabulosos.

Pré-requisitos: For 15, Encontrão Aprimorado, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa ou cimitarra), Foco em Arma (martelo de guerra ou leve).

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com o martelo e a espada na mesma rodada, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível do personagem + modificador de Força) ou cairá no chão.

LUA CRESCENTE

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com uma espada e uma adaga. Ele consegue arrancar armas das mãos de seus inimigos com um único movimento gracioso, usando as suas armas em conjunto.

Pré-requisitos: Desarme Aprimorado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (espada bastarda, espada longa, cimitarra ou espada curta).

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com a espada e a adaga na mesma rodada, ele poderá realizar uma tentativa de desarme imediatamente, como uma ação livre.

MAÇA RELÂMPAGO

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com duas maçãs simultaneamente, e consegue golpear seus inimigos com velocidade incomum.

Pré-requisitos: Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (maça leve).

Benefício: Sempre que o personagem obtiver uma ameaça de sucesso decisivo enquanto empunhar uma maça em cada mão, ele poderá realizar um ataque adicional usando o mesmo bônus de ataque.

PRESA DO URSO

[ESTILO]

O personagem dominou o terrível estilo de combater com um machado e uma adaga simultaneamente, e consegue engajar seus adversários em um piscar de olhos.

Pré-requisitos: For 15, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões).

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com o machado e a adaga na mesma rodada, ele causará o dano de ambas as armas normalmente e poderá iniciar a manobra Agarrar imediatamente, como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade, como se tivesse a habilidade Agarrar Aprimorado. Não é necessário o ataque de toque inicial.

Caso obtenha sucesso no teste resistido, ele larga o machado, mas realiza de imediato um ataque adicional com a adaga, usando seu bônus de ataque mais elevado (embora ainda sofra a penalidade normal de -4 para atacar na manobra Agarrar). Nas rodadas subsequentes, ele poderá desferir ataques com a adaga com as penalidades normais da manobra.

REDE E TRIDENTE

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com um tridente e uma rede, e consegue atingir um oponente com golpes letais do tridente logo depois de prendê-lo.

Pré-requisitos: Des 15, Usar Arma Exótica (rede), Combater com Duas Armas, Foco em Arma (tridente).

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem pode realizar um ataque combinado com essas armas. Primeiro, ele arremessa a rede; se atingir o oponente e controlá-lo (obtendo sucesso no teste resistido de Força), ele poderá executar imediatamente um passo de ajuste de 1,5 m na direção do alvo e desferir um ataque total com o tridente.

TRÊS MONTANHAS

[ESTILO]

O personagem dominou o estilo de combater com armas de concussão poderosas.

Pré-requisitos: For 13, Trespassar, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada, clava grande ou maça-estrela).

Benefício: Se o personagem atingir a mesma criatura com a maça pesada, a maça-estrela ou a clava grande duas vezes na mesma rodada, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + $\frac{1}{2}$ do nível do personagem + modificador de Força) ou ficará enjoada pela dor durante 1 rodada.

NOVAS MAGIAS

Essa seção contém as descrições de novos domínios, mencionados no Capítulo 4 (veja Panteão Combatente), algumas novas magias divinas e as magias da lâmina maldita (classe apresentada no Capítulo 1).

Todas as novas magias divinas apresentadas a seguir — *manto da bravura*, *manto da bravura maior*, *rugido do leão* e *fúria valente* — são magias do domínio da Coragem. *Manto da bravura* também deve ser incluída nas listas de magias dos clérigos e paladinos.

Entre as magias da lâmina maldita, *aumentar familiar* deve ser incluída nas listas de magias dos magos e feiticeiros; *ameaça fantasma* é uma nova magia de bardo, *lâmina amaldiçoada* é uma nova magia de assassino.

NOVOS DOMÍNIOS

Todos os domínios descritos a seguir incluem observações para incluí-los no panteão apresentado no *Livro do Jogador*, se o Mestre desejar.

Domínio da Coragem

Divindades: Valkar. A critério do Mestre, esse domínio também estaria disponível para as seguintes divindades do *Livro do Jogador*: Heironeous e Yondalla.

Poderes Concedidos: O personagem emana uma aura de coragem que fornece +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de medo para todos os aliados (incluindo o personagem) num raio de 3 m. Essa habilidade sobrenatural somente está ativa quando o usuário estiver consciente.

- 1 **Remover Medo:** Anula ou concede +4 nos testes de resistência contra medo; 1 alvo +1 a cada 4 níveis
- 2 **Ajuda:** +1 para ataques e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários +1/nível (máximo +10)
- 3 **Manto da Bravura**¹: O conjurador e os aliados recebem bônus nos testes de resistência contra medo

4 **Heroísmo:** Concede +2 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias

5 **Fúria Valente**¹: +4 For, +4 Con; +2 nos testes de Vontade; ataque adicional; recupera 1d8 pontos de dano +1/nível (máximo +20)

6 **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e concede bônus de combate

7 **Heroísmo Maior:** Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e perícias; imunidade a medo; PV temporários

8 **Rugido do Leão**¹: Causa 1d8 pontos de dano a cada 2 níveis; os aliados recebem +1 de bônus para ataques e testes de resistência contra medo; PV temporários

9 **Manto da Bravura Maior**¹: O conjurador e os aliados se tornam imunes ao medo e recebem +2 nas jogadas de ataque

¹ Nova magia, descrita a seguir.

Domínio do Destino

Divindades: Lyris. A critério do Mestre, esse domínio também estaria disponível para as seguintes divindades do *Livro do Jogador*: Nerull, Obad-Hai.

Poderes Concedidos: O personagem adquire a habilidade de esquiva sobrenatural, que lhe permite conservar seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando esti-

TABELA 3-4: TALENTOS DE ESTILO DE ARMAS

Talento	Pré-Requisitos	Benefício
Alabarda Giratória	Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (alabarda)	+1 de bônus de esquiva e um ataque adicional quando realizar um ataque total com a alabarda
Bigorna do Trovão	For 13, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (martelo de guerra ou leve), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões)	Alvo atingido pelo martelo e o machado na mesma rodada ficará pasmo se fracassar no teste de Fortitude
Cajado Veloz	Especialização em Combate, Esquiva, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (cajado)	Bônus de esquiva adicional quando empunhar um cajado
Espada Alta, Machado Baixo	Imobilização Aprimorada, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa, espada curta ou cimitarra), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões)	Tentativa de imobilização contra um alvo atingido pelo machado e a espada na mesma rodada
Lâmina do Martelo	For 15, Encontrão Aprimorado, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada bastarda, espada longa ou cimitarra), Foco em Arma (martelo de guerra ou leve)	Alvo atingido pelo martelo e a espada na mesma rodada cairá se fracassar no teste de Fortitude
Lua Crescente	Desarme Aprimorado, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (espada bastarda, espada longa, cimitarra ou espada curta)	Tentativa de desarme contra um alvo atingido pela espada e a adaga na mesma rodada
Maça Relâmpago	Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (maça leve)	Ataque adicional depois de obter uma ameaça de sucesso decisivo enquanto empunhar uma maça em cada mão
Presa do Urso	For 15, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (adaga), Foco em Arma (machado de batalha, machadinha ou machado de guerra dos anões)	Inicia a manobra Agarrar contra um alvo atingido pelo machado e a adaga na mesma rodada
Rede e Tridente	Des 15, Usar Arma Exótica (rede), Combater com Duas Armas, Foco em Arma (tridente)	Ataque combinado com rede e tridente
Três Montanhas	For 13, Trespasar, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada, clava grande ou maça-estrela)	O alvo atingido duas vezes na mesma rodada com a maça pesada, a maça-estrela ou a clava grande ficará enjoado se fracassar no teste de Fortitude

ver imobilizado. Caso tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele adiciona seus níveis de clérigo à classe original para determinar se adquire a esquiva sobrenatural aprimorada (consulte ladino, no *Livro do Jogador*).

Magias do Domínio do Destino

- 1 **Ataque Certo:** Concede +20 de bônus à sua próxima jogada de ataque
- 2 **Augúrio MF:** Descobre se uma ação será boa ou má
- 3 **Rogar Maldição:** -6 numa habilidade; -4 nos ataques e testes; ou 50% de chance de perder cada ação
- 4 **Condição:** Monitora condição e posição de aliados
- 5 **Marca da Justiça:** Designa ação que causará uma *maldição* sobre o alvo
- 6 **Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura
- 7 **Visão^{MX}:** Como *lendas e histórias*, só que mais rápido e cansativo
- 8 **Limpar a Mente:** O alvo é imune a magias mentais/emocionais e vidência
- 9 **Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre perigo iminente

Domínio da Nobreza

Divindades: Altua. A critério do Mestre, esse domínio também estaria disponível para as seguintes divindades do *Livro do Jogador*: Heironeous, Pelor.

Poderes Concedidos: Uma vez por dia, o personagem tem a habilidade similar a magia de inspirar seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade e perícia e dano com armas. Eles devem ser capazes de ouvir o personagem durante uma rodada. Ativar essa habilidade é uma ação padrão. Ela permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente ao bônus de Carisma do usuário.

Magias do Domínio da Nobreza

- 1 **Auxílio Divino:** O conjurador recebe +1 de bônus/3 níveis para ataques e dano
- 2 **Cativar:** Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível
- 3 **Roupa Encantada:** Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1/4 níveis
- 4 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas
- 5 **Comando Maior:** Como *comando*, mas afeta 1 alvo/nível
- 6 **Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura
- 7 **Repulsão:** As criaturas afetadas não podem se aproximar do conjurador
- 8 **Ordem:** Como *enviar mensagem*, mas também lança uma *sugestão*
- 9 **Tempestade da Vingança:** Tempestade de ácido, granizo e pedras

Domínio do Planejamento

Divindades: Halmyr. A critério do Mestre, esse domínio também estaria disponível para as seguintes divindades do *Livro do Jogador*: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Talento Estender Magia.

Magias do Domínio do Planejamento

- 1 **Visão da Morte:** Detecta a situação de criaturas a menos de 9 m
- 2 **Augúrio MF:** Descobre se uma ação será boa ou má
- 3 **Clarividência/Clariaudiência:** Ouve ou enxerga à distância durante 1 min/nível
- 4 **Condição:** Monitora condição e posição de aliados
- 5 **Detectar Vidência:** Alerta o conjurador sobre espionagem mágica
- 6 **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e concede bônus de combate
- 7 **Vidência Maior:** Como observação, só que mais rápido e com duração maior
- 8 **Discernir Localização:** Descobre o local exato de criatura ou objeto
- 9 **Parar o Tempo:** O conjurador age livremente durante 1d4+1 rodadas

Domínio da Tirania

Divindades: Typhos. A critério do Mestre, esse domínio também estaria disponível para as seguintes divindades do *Livro do Jogador*: Hextor, Vecna, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Adicione +1 na CD dos testes de resistência contra qualquer magia de compulsão que o personagem conjurar.

Magias do Domínio da Tirania

- 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 **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas
- 4 **Medo:** Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível
- 5 **Comando Maior:** Como *comando*, mas afeta 1 alvo/nível
- 6 **Tarefa/Missão:** Como missão menor, mas afeta qualquer criatura
- 7 **Mão Poderosa de Bigby, A:** Mão fornece cobertura, empurra e agarra o alvo
- 8 **Enfeitiçar Monstro em Massa:** Como *enfeitiçar monstro*, mas afeta todos num raio de 9 m
- 9 **Dominar Monstro:** Como *dominar pessoa*, mas para qualquer criatura

MAGIAS DE LÂMINA MALDITA

Nas listas a seguir, um asterisco (*) indica uma nova magia, descrita no final desse capítulo.

Magias de 1º Nível de Lâmina Maldita

- Alarme:** Protege uma área durante 2 h/nível
- Ameaça Fantasma*:** O alvo pensa que está flanqueado
- Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus
- Aumentar Familiar*:** O familiar do conjurador se torna mais poderoso
- Aura Mágica de Nystul:** Concede uma aura mágica falsa ao objeto
- Causar Medo:** Uma criatura (5 DV ou menos) foge durante 1d4 rodadas

Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 m

Dissimular Tendência: Esconde uma tendência durante 24 horas

Enfeitiçar Pessoa: Torna uma pessoa amigável

Escudo Entrópico: Os ataques à distância contra o conjurador têm 20% de chance de falha

Identificação M: Determina uma habilidade de um item mágico

Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios

Luz: Um objeto brilha como uma tocha

Marca Arcana: Inscreve uma runa pessoal (visível ou invisível)

Montaria Arcana: Invoca montaria por 2 horas/nível

Prestidigitação: Realiza pequenos truques

Proteção Contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres planares

Recuo Acelerado: Adiciona +9 m para o deslocamento do conjurador

Riso Histérico de Tasha, O: Alvo perde suas ações durante 1 rodada/nível

Servo Invisível: Cria uma força invisível que obedece a suas ordens

Sono: 4 DV de criaturas caem num sono parecido com o coma

Transformação Momentânea: Muda a aparência do conjurador

Magias de 2º Nível de Lâmina Maldita

Alterar-se: Assume a forma de uma criatura semelhante

Cativar: Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível

Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo

Escuridão: Cria 6 m de raio de escuridão sobrenatural

Esplendor da Águia: O alvo recebe +4 Car durante 1min/nível

Força do Touro: O alvo ganha +4 For por 1 min/nível

Fúria: Concede +2 For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 CA

Invisibilidade: O alvo fica invisível durante 1 min/nível ou até atacar

Invocar Enxames: Invoca enxame de criaturas rastejantes ou voadoras

Patas de Aranha: Concede habilidade para andar em parede e tetos

Pirotecnia: Transforma fogo em luz forte ou fumaça

Poeira Ofuscante: Deixa criaturas cegas e destaca as invisíveis

Proteção Contra Flechas: O alvo fica imune à maioria dos ataques à distância

Reflexos: Cria cópias falsas de você (1d4 + 1/3 níveis, máx. 8)

Resistência a Elementos: Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia

Sugestão: Força o alvo a seguir um curso de ação

Toque da Idiotice: O alvo sofre 1d6 pontos de dano de Int, Sab e Car

Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis

Vitalidade Ilusória: Alvo recebe 1d10 PV temporário +1/nível (máx. 10)

Magias de 3º Nível de Lâmina Maldita

Arma Mágica Maior: +1/4 níveis, máx. +5

Cão da Ruína*: Cria um protetor de sombras.

Confusão: Obriga o alvo a agir de modo estranho durante 1 rodada/nível

Dificultar Detecção^M: Esconde alvo de adivinhações e vidência

Dissipar Magia: Cancela magias e efeitos mágicos

Enfeitiçar Monstro: Obriga um monstro a acreditar que é seu aliado

Envenenamento: Toque causa 1d10 de dano de Con, que se repete após 1 min

Esfera de Invisibilidade: Torna todos dentro de uma área de 3 m invisíveis

Lentidão: 1 alvo/nível pode realizar apenas 1 ação/rodada, -2 na CA, -2 nas jogadas de ataque

Montaria Fantasmagórica: Cria cavalo mágico permanece durante 1 hora/nível

Muralha de Vento: Desvia disparos, criaturas pequenas e gases

Névoa Fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível

Proteção Contra Elementos: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia

Repelir Insetos: Insetos se mantêm a 3 m de distância

Sono Profundo: Coloca 10 DV de criaturas para dormir

Toque Vampírico: Toque causa 1d6/2 níveis, o conjurador recebe o dano como PV

Visão Arcana: Auras mágicas se tornam visíveis para o conjurador

Magias de 4º Nível de Lâmina Maldita

Assassino Fantasmagórico: Ilusão temerária mata o alvo ou causa 3d6 de dano

Cancelar Encantamento: Liberta os alvos de encantamentos, alterações, maldições e petrificação

Contato Extraplanar: O conjurador faz perguntas a uma entidade extraplanar

Detectar Vidência: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica

Dominar Pessoa: Controla humanóide por telepatia

Drenar Temporário: O alvo perde 1d4 níveis

Enviar Mensagem: Entrega mensagem curta em qualquer lugar instantaneamente

Invisibilidade Maior: Como invisibilidade, mas o alvo pode atacar

Lâmina Amaldiçoada*: Os ferimentos causados pela arma não podem ser curados sem *remover maldição*

Medo: Os alvos dentro do cone fogem durante 1 rodada/nível

Metamorfose Tórrida: Transforma o alvo num animal inofensivo

Metamorfose: Alvo voluntário assume uma nova forma

Névoa Sólida: Bloqueia visão e diminui deslocamento

Porta Dimensional: Teletransporta o conjurador a uma curta distância

Vidência F: Espiona alguém à distância

DESCRIÇÃO DAS NOVAS MAGIAS

As magias a seguir são apresentadas em ordem alfabética.

Ameaça Fantasma

Ilusão (Fantasma) [Ação Mental]

Nível: Brd 1, Lâmina Maldita 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador gera uma sensação na mente do alvo, e ele pensa que está sendo ameaçado por mais inimigos do que está realmente enfrentando. Embora o alvo não enxergue qualquer inimigo adicional (e, portanto, não desperdice ataques contra os fantasmas), ele será considerado flanqueado, mesmo que não esteja ameaçado por outras criaturas adjacentes. Nenhuma advertência ou argumentação dos aliados poderá reverter os efeitos dessa magia — apenas um teste de resistência bem-sucedido no momento da conjuração podem ajudar a vítima.

Aumentar Familiar

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2, Lâmina Maldita 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: O familiar do conjurador

Duração: Concentração +1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Essa magia concede +4 de bônus de melhoria na Força, Destreza e Constituição, Redução de Dano 5/magia e +2 de bônus de resistência nos testes de resistência do familiar do personagem.

Cão da Ruína

Ilusão (Sombra)

Nível: Lâmina Maldita 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Cachorro de sombras

Duração: 1 minuto/nível (D) ou até ser destruído

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador modela a essência do Plano das Sombras para criar um companheiro canídeo poderoso, que o servirá lealmente enquanto a magia permanecer ativa. O *cão da ruína* possui as estatísticas de um lobo atroz (descrito no *Livro dos Monstros*), com os seguintes ajustes: ele adiciona o bônus de Carisma do conjurador como um bônus de deflexão na CA, possui o total de pontos de vida do conjurador no momento da criação, e utiliza o bônus base de ataque do conjurador (aplicando +7 de bônus de Força e -1 de penalidade de tamanho).

É possível comandar um *cão da ruína* como uma ação de movimento, como se ele fosse um animal treinado e soubesse todos os truques descritos na perícia Adestrar Animais (veja o *Livro do Jogador*).

Se os pontos de vida de um *cão da ruína* forem reduzidos a 0 ou menos, ele será destruído. O *cão da ruína* é considerado uma besta mágica para determinar os efeitos de certas magias, mas também pode ser dissipado. Somente um *cão da ruína* pode ser criado simultaneamente pelo mesmo conjurador. Caso ele lance uma segunda magia *cão da ruína*, a primeira criatura será automaticamente dissipada.

Fúria Valente

Transmutação

Nível: Coragem 5

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

A criatura afetada recebe +4 de bônus de moral na Força e Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade.

Além disso, quando realizar um ataque total, a criatura poderá desferir um ataque adicional com qualquer arma que estiver usando. O ataque usa o bônus de ataque mais elevado, além dos modificadores apropriados. Esse efeito não se acumula com efeitos similares, como o ataque extra da magia *velocidade*, nem fornece uma ação extra, logo o personagem não é capaz de lançar uma segunda magia ou realizar uma ação adicional na rodada.

Lâmina Amaldiçoada

Necromancia

Nível: Assassino 4, Lâmina Maldita 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Uma arma branca

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

A arma visada por esta magia causa ferimentos que não podem ser curados normalmente. Qualquer dano infligido pela arma (exceto o dano de habilidades especiais, como flamejante, sagrado, sangramento, etc.) não poderá ser recu-

perado de nenhuma forma, até que a vítima seja alvo da magia *remover maldição* ou qualquer efeito que neutralize uma maldição.

Se a criatura perecer devido aos ferimentos de uma lâmina amaldiçoada, ela não poderá ser revivida a menos que a magia *remover maldição* (ou similar) seja conjurada sobre o corpo, ou seus aliados utilizem *ressurreição verdadeira*.

Manto da Bravura

Abjuração [Ação Mental]

Nível: Clr 3, Coragem 3, Pal 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 18 m

Área: Emissão de 18 m de raio centrada no conjurador

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Todos os aliados na área afetada, inclusive o conjurador, recebem um bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo, equivalente ao nível do conjurador (máximo +10 no 10º nível).

Manto da Bravura Maior

Abjuração [Ação Mental]

Nível: Coragem 9

Alcance: 1,5 km, veja o texto

Área: Emissão de 1,5 km de raio centrada no conjurador

Duração: 1 hora/nível

Similar ao *manto da bravura*, mas todos os aliados na área afetada, inclusive o conjurador, são imunes a efeitos de medo e recebem +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque. Os aliados que não tiverem uma linha de visão direta com o conjurador não são afetados.

Rugido do Leão

Evocação [Sônica]

Nível: Coragem 8

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 36 m

Área: Emissão de 36 m de raio centrada no conjurador

Duração: Instantânea ou 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Fortitude parcial ou Vontade anula (inofensiva); veja o texto

Resistência à Magia: Sim ou Sim (inofensiva); veja o texto

O conjurador emite um rugido titânico que causa 1d8 pontos de dano sônico a cada 2 níveis de conjurador em todas as criaturas na área afetada, que ficarão atordoadas durante 1 rodada. Um teste de resistência de Fortitude reduz o dano à metade e anula o efeito de atordoamento.

Além disso, todos os aliados na área afetada recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e nos testes de resistência contra efeitos de medo, e pontos de vida temporários equivalentes a 1d8 +1 por nível de conjurador (máximo 1d8+20 no 20º nível).



A magia aumentar familiar transforma um bichano em um combatente formidável.

FAMILIARES GUARDIÕES

São raros os conjuradores arcanos que também dominam as artes do combate. Obviamente, a maioria utiliza magias para compensar sua fraqueza em uma batalha. Alguns conjuradores arcanos também constroem familiares guardiões — constructos aliados que combatem em seu lugar. Embora os familiares guardiões não tenham a versatilidade dos demais familiares, essas criaturas são guarda-costas eficientes para um mago ou feiticeiro mais frágil.

ADQUIRINDO UM FAMILIAR GUARDIÃO

O processo para obter um familiar guardião envolve duas etapas. Primeiro, um conjurador de nível elevado o suficiente (consulte a tabela a seguir) deve fabricar o constructo em um processo semelhante a criar um item maravilhoso, gastando o ouro, pontos de experiência e tempo indicados em cada guardião. Depois, o personagem deve vincular o constructo finalizado a si mesmo com o talento Familiar Aprimorado (descrito neste capítulo e no *Livro do Mestre*). Os familiares guardiões conhecidos e o nível de conjurador arcano mínimo para fabricar cada um deles são os seguintes.

Familiar	Nível de Conjurador Arcano
Guardião Cintilante	7º
Guardião de Manopla	9º
Guardião Laminado	11º

Diferente dos demais familiares, os guardiões conservam seus próprios pontos de vida quando o valor superar metade dos PVs do mestre. Seus Dados de Vida efetivos equivalem ao nível de personagem do mestre ou os DVs da própria criatura, o que for maior. Os guardiões perdem as habilidades evasão aprimorada e vínculo empático, que a maioria dos familiares possuem, e não concedem o talento Prontidão para seu mestre. Eles respondem aos comandos verbais do personagem e compreendem qualquer idioma conhecido pelo mestre no momento em que foram transformados em familiares. Uma vez que são constructos sem mente, eles não se tornam mais inteligentes conforme o mestre adquire níveis de experiência. Os familiares guardiões nunca falam.

Se um familiar guardião morrer, o conjurador não precisa aguardar um ano e um dia para substituí-lo (diferente dos familiares comuns). Entretanto, o personagem não é capaz de iniciar a construção de um novo familiar guardião enquanto tiver um deles ativo.

GUARDIÃO CINTILANTE

Constructo (Miúdo)

Dados de Vida: 2d10 (11 PV)

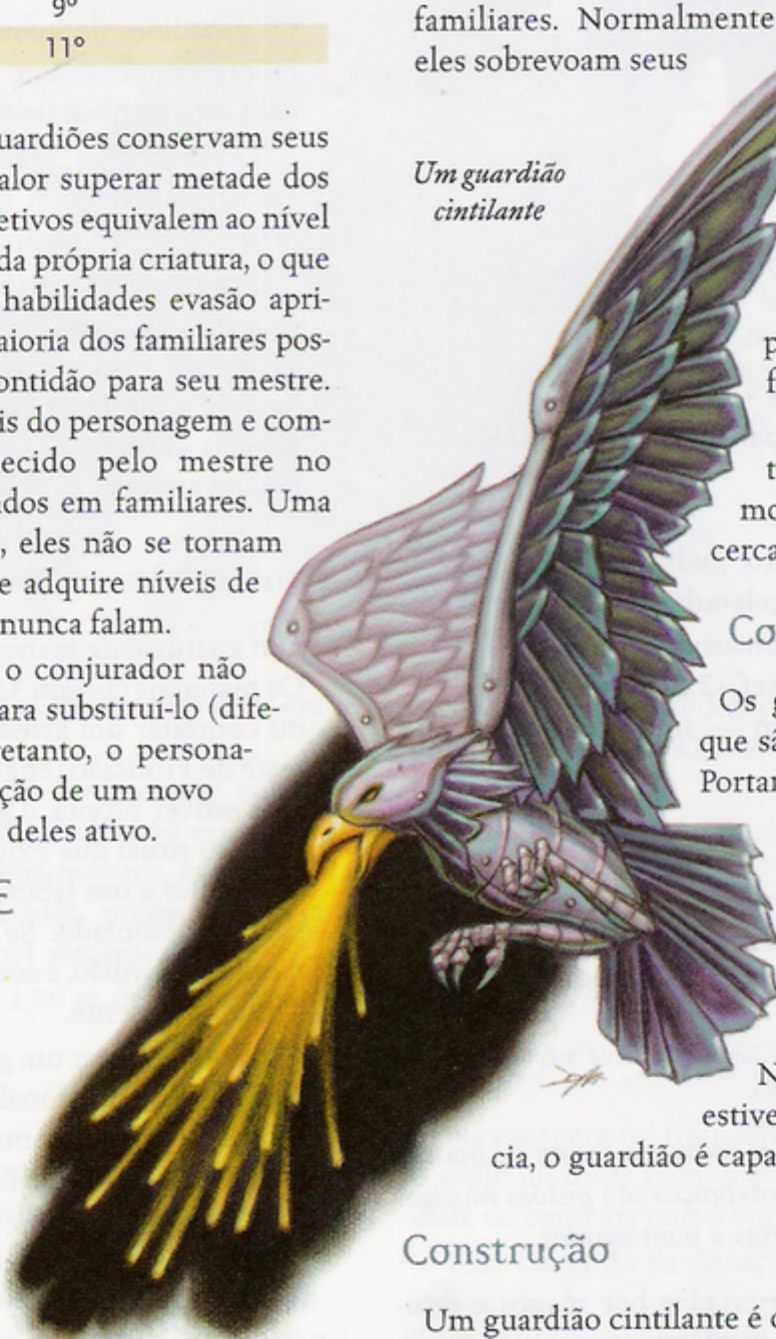
Iniciativa: +2

Deslocamento: 6 m (4 quadrados),
vôo 6 m (bom)

CA: 18 (+2 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 16

Ataque Base/Agarrar: +1/-8¹

Ataque: Corpo a corpo: garras +2¹
(1d2-1) ou à distância: centelhas +5 (2d6 de eletricidade)



Ataque Total: Corpo a corpo: garras +3¹ (1d2-1) ou à distância: centelhas +5 (2d6 de eletricidade)

Espaço/Alcance: 75 cm/60 cm

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Constructo, Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, cura acelerada 1, encontrar o mestre, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +0

Habilidades: For 8, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 3-4 DV (Miúdo); 5-6 DV (Pequeno)

- 1 Uma vez que normalmente é um familiar, um guardião cintilante possui o mesmo bônus base de ataque de seu mestre. O familiar aplica seu modificador de Destreza, em vez do modificador de Força, nas jogadas de ataque.

Essa criatura parece uma ave de rapina de brinquedo, de coloração acobreada. Ela possui asas obviamente mecânicas e um bico que emite um brilho estranho.

Os guardiões cintilantes são pássaros mecânicos que disparam centelhas contra qualquer criatura que ameçar seu mestre.

Os guardiões cintilantes são a variedade mais comum de familiares. Normalmente, eles sobrevoam seus

mestres, disparando centelhas contra seus inimigos.

Quando não estão executando uma tarefa específica para seus mestres, esses guardiões sobrevoam os arredores, preparados para defender seus senhores com as faíscas de seus bicos.

Um guardião cintilante tem o tamanho de uma andorinha ou mocho (uma coruja pequena) e pesa cerca de 5 kg.

Combate

Os guardiões cintilantes reconhecem que são ineficazes no combate corporal. Portanto, eles permanecem afastados do alcance dos oponentes, disparando centelhas enquanto os sobrevoam.

Centelhas (Sob): As centelhas do guardião têm um incremento de distância de 30 m.

Encontrar o Mestre (Sob):

Não importa a distância, enquanto estiverem no mesmo plano de existência, o guardião é capaz de localizar seu mestre.

Construção

Um guardião cintilante é construído com madeira, couro e cobre. Os materiais custam 2.000 PO. O mestre pode fabricar

o corpo ou contratar um artesão para fazê-lo. A fabricação exige um teste de Profissão (engenharia) com CD 16. Depois que a criatura estiver pronta, o guardião será animado por meio de um extenso ritual que exige uma oficina especialmente preparada, similar a um laboratório de alquimista, que custa 500 PO para ser montado. Se o mestre estiver fabricando pessoalmente o guardião, a construção e o ritual podem ser realizados simultaneamente.

É possível criar um guardião cintilante com mais de 2 DV, mas cada DV adicional acrescenta 1.000 PO ao preço de mercado e o custo aumenta em 5.000 PO para fabricar um guardião Médio, modificando o preço final apropriadamente.

Nível de Conjurador: 7º; Pré-requisitos: Fabricar Constructo (descrito no Livro dos Monstros), relâmpago, localizar criatura, criar itens efêmeros; preço de mercado: 10.000 PO; custo para criar: 7.000 PO + 400 XP.

GUARDIÃO DE MANOPLA

Constructo (Pequeno)

Dados de Vida: 4d10+10 (32 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

CA: 19 (+1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+4¹

Ataque: Corpo a corpo: pancada +9¹ (1d6+5)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +9¹ (1d6+5)

Espaço/Alcance: 1.5 m/1.5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Constructo, Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, cura acelerada 1, encontrar o mestre, visão na penumbra, armazenar magia

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +1

Habilidades: For 20, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

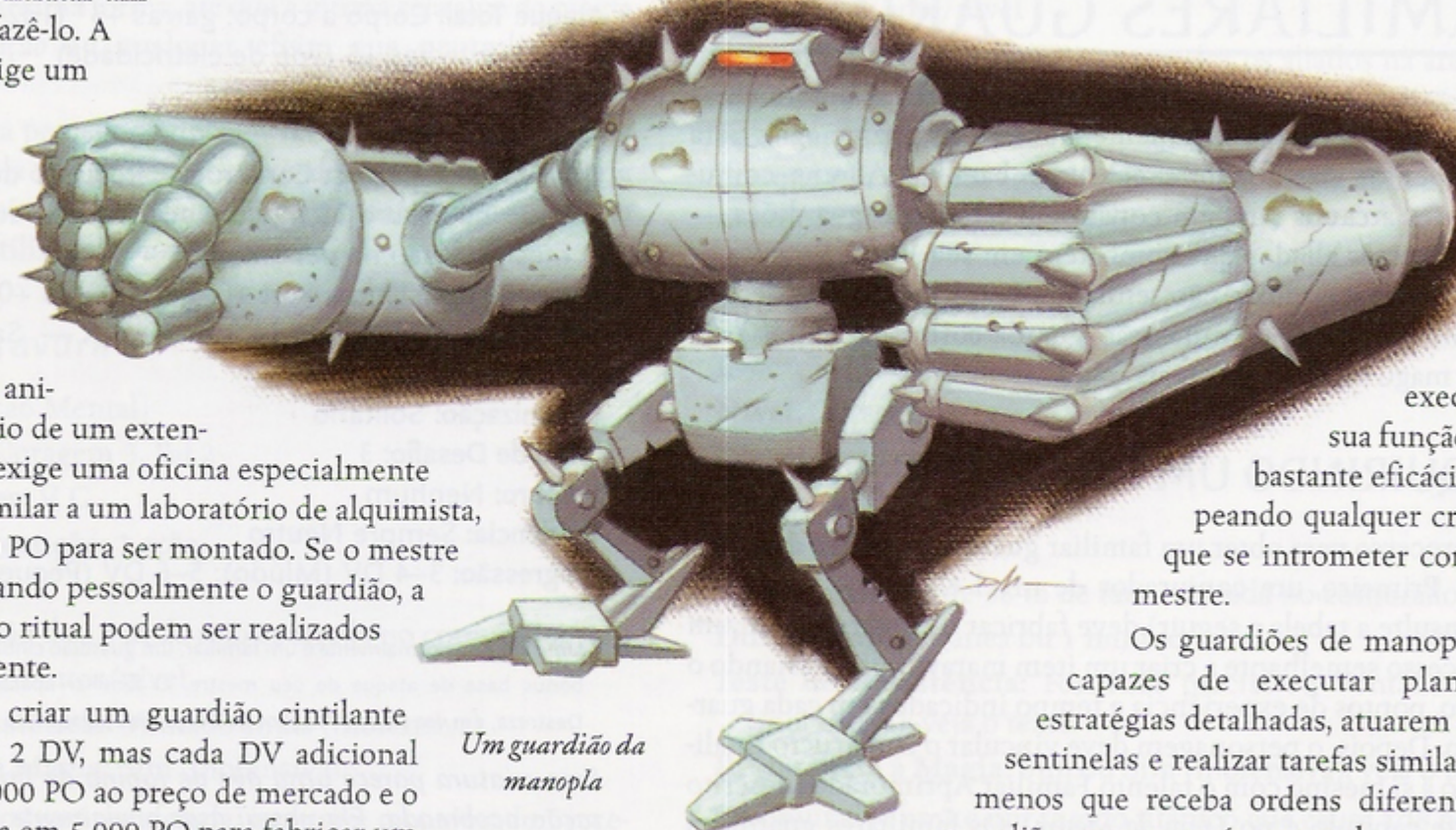
Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 5–8 DV (Pequeno); 9–12 DV (Médio)

¹ Uma vez que normalmente é um familiar, um guardião de manopla possui o mesmo bônus base de ataque de seu mestre.

Esse constructo achatado possui um tórax em forma de barril e pernas relativamente finas. Seus antebraços são pistões maciços que terminam em manoplas imensas e pontiagudas.

Os guardiões de manopla são criados por magos e feiticeiros para serem guarda-costas implacáveis e assustadores.



Um guardião da manopla

Eles executam sua função com bastante eficácia, golpeando qualquer criatura que se intrometer com seu mestre.

Os guardiões de manopla são capazes de executar planos e estratégias detalhadas, atuarem como sentinelas e realizar tarefas similares. A menos que receba ordens diferentes, o guardião concentrará seus golpes nos atacantes diretos do seu mestre.

Um guardião cintilante tem quase 1.20 m de altura e pesa mais de 100 kg.

Combate

Os guardiões de manopla não são muito sutis. Eles simplesmente se aproximam de seus inimigos e tentam esmagá-los com seus punhos imensos.

Encontrar o Mestre (Sob): Não importa a distância, enquanto estiverem no mesmo plano de existência, o guardião é capaz de localizar seu mestre.

Armazenar Magia (SM): Um guardião da manopla é capaz de armazenar uma única magia de 2º nível ou inferior que seja conjurada sobre ele por outra criatura. Ele utilizará essa magia quando o mestre ordenar ou quando uma situação pré-determinada ocorrer. Assim que a magia for liberada, o guardião poderá armazenar outro efeito (ou a mesma magia).

Construção

Um guardião de manopla é construído com pedra, latão e aço. Os materiais custam 3.000 PO. O mestre pode fabricar o corpo ou contratar um artesão para fazê-lo. A fabricação exige um teste de Profissão (engenharia) com CD 16. Depois que a criatura estiver pronta, o guardião será animado por meio de um extenso ritual que exige uma oficina especialmente preparada, similar a um laboratório de alquimista, que custa 500 PO para ser montado. Se o mestre estiver fabricando pessoalmente o guardião, a construção e o ritual podem ser realizados simultaneamente.

É possível criar um guardião de manopla com mais de 4 DV, mas cada DV adicional acrescenta 2.000 PO ao preço de mercado e o custo aumenta em 10.000 PO para fabricar um guardião Médio, modificando o preço final apropriadamente.

Nível de Conjurador: 9º; Pré-requisitos: Fabricar Constructo (descrito no Livro dos Monstros), compor, localizar criatura, moldar rochas; preço de mercado: 20.000 PO; custo para criar: 11.500 PO + 800 XP.

GUARDIÃO LAMINADO

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 8d10+20 (64 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

CA: 20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20

Ataque Base/Agarrar: +6/+13¹

Ataque: Corpo a corpo: garra +13¹ (1d6+7)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13¹ (1d6+7)

Espaço/Alcance: 1.5 m/1.5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Constructo, Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, cura acelerada 1, encontrar o mestre, visão na penumbra, armazenar magia

Testes de Resistência:

Fort +2, Ref +2, Von +2

Habilidades: For 24,

Des 10, Con —, Int —,

Sab 10, Car 1

Ambiente: Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 9–13 DV (Médio);

14–24 DV (Grande)

¹ Uma vez que normalmente é um familiar, um guardião laminado possui o mesmo bônus base de ataque de seu mestre.

Esse constructo humanóide de metal tem um corpo recoberto de farpas. Ele possui lâminas giratórias no lugar das mãos.

Durante a sua criação, os guardiões laminados são vinculados eternamente a seus mestres como familiares. Diferente da assistência geral que a maioria dos familiares fornece, os guardiões laminados existem apenas para lutar em favor de seus criadores.

Os guardiões laminados são capazes de executar tarefas complexas relacionadas ao combate. Quando não estão executando uma tarefa específica para seus mestres, esses guardiões permanecem adjacentes ao criador, preparados para defender seus senhores contra qualquer atacante.

Um guardião cintilante tem quase 1,80 m de altura e pesa mais de 200 kg.

Combate

Os guardiões laminados são combatentes incansáveis, que golpeiam seus inimigos com as lâminas giratórias dos braços e raramente se afastam dos mestres.

Proteger (Ext): Um guardião laminado se movimenta rapidamente para defender seu mestre, bloqueando golpes e

atrapalhado os inimigos. Todos os ataques desferidos contra o personagem adjacente ao guardião sofrem –2 de penalidade.

Encontrar o Mestre (Sob): Não importa a distância, enquanto estiverem no mesmo plano de existência, o guardião é capaz de localizar seu mestre.

Armazenar Magia (SM): Um guardião laminado é capaz de armazenar uma única magia de 3º nível ou inferior que seja conjurada sobre ele por outra criatura. Ele utilizará essa magia quando o mestre ordenar ou quando uma situação pré-determinada ocorrer. Assim que a magia for liberada, o guardião poderá armazenar outro efeito (ou a mesma magia).

Construção

Um guardião laminado é construído com madeira, prata, pedra e aço. Os materiais custam 4.000 PO. O mestre pode fabricar o corpo ou contratar um artesão para fazê-lo. A fabricação exige um teste de Profissão (engenharia) com CD 16. Depois que a criatura estiver pronta, o guardião será animado por meio de um extenso ritual que exige uma oficina especialmente preparada, similar a um laboratório de alquimista, que custa 500 PO para ser montado. Se o mestre estiver fabricando pessoalmente o guardião, a construção e o ritual podem ser realizados simultaneamente.

É possível criar um guardião laminado com mais de 8 DV, mas cada DV adicional acrescenta 3.000 PO ao preço de mercado e o custo aumenta em 15.000 PO para fabricar um guardião Grande, modificando o preço final apropriadamente.

Nível de Conjurador: 11º;

pré-requisitos: Fabricar Constructo (descrito no Livro dos

Monstros), compor, localizar criatura, transformação de Tenser; **preço de mercado:** 30.000 PO; **custo para criar:** 18.000 PO + 1.200 XP.

PERÍCIAS

As descrições das perícias a seguir complementam o material do Livro do Jogador.

ATUAÇÃO (MOSTRA DE ARMAS) (CAR)

O personagem foi treinado para realizar movimentos rápidos e esplendorosos com armas e pode demonstrar sua capacidade de combate como entretenimento.

Essa categoria da Atuação abrange qualquer exibição com armas, desde rodopiar uma espada até arremessar adagas e facas. A despeito do nome da perícia, um personagem desar-



Um guardião laminado

mado é capaz de utilizá-la, demonstrando técnicas de artes marciais incomuns ou lutando contra um oponente imaginário.

Teste: Diferente das outras categorias de Atuação, a familiaridade do personagem com a arma (indicado pelo seu bônus base de ataque) é um fator importante para determinar o sucesso da exibição marcial. Adicione metade do BBA (arredondado para baixo) como um bônus de circunstância no teste de Atuação (mostra de armas) do personagem. O modificador de Carisma ainda afeta a jogada, idêntico a um teste de Atuação. Se o personagem não souber usar a arma exibida, ele sofre -4 de penalidade no teste da perícia.

Ação: Varia. Caso esteja atuando para conseguir dinheiro de uma platéia, o teste de mostra de armas exige 4 horas, divididas em exibições de 20 minutos. Se estiver demonstrando sua capacidade marcial ou tentando impressionar a platéia de um confronto de gladiadores (consulte o Capítulo 4), a exibição exige uma ação padrão.

Novas Tentativas: Sim, mas similar às demais categorias de Atuação, cada tentativa subsequente a um fracasso adiciona +2 na CD do teste da perícia para cada fracasso anterior.

Especial: Os talentos a seguir concedem +2 de bônus nos testes de Atuação (mostra de armas) pertinente: Especialização em Combate, Foco em Arma, Foco em Arma Maior, Saque Rápido, Combater com Duas Armas e Ataque Giratório.

Um bardo não pode utilizar Atuação (mostra de armas) com as habilidades de sua música de bardo (*inspirar coragem, fascinar, etc.*).

CONHECIMENTO

Diversas categorias de conhecimento são úteis para um personagem combatente.

Teste: Além dos testes descritos no *Livro do Jogador*, os seguintes aspectos de Conhecimento também serão úteis.

Arquitetura e Engenharia: Se o personagem estiver em um ponto estratégico para observar a fortaleza de um inimigo, um teste de Conhecimento (arquitetura e engenharia) com CD 20 revela um aspecto mais fraco da defesa. A cada 5 pontos na margem de sucesso acima da Classe de Dificuldade, o Mestre poderá fornecer outra sugestão de ataque contra a fortaleza. Se o guerreiro possuir um mapa preciso da fortaleza, ele recebe +5 de bônus de circunstância no teste.

História: Um teste bem-sucedido de Conhecimento (história) com CD 15 revela os parâmetros básicos da organização de um exército específico. Por exemplo, um sucesso indicaria que os bugbear incluem um xamã em cada pelotão de 20 soldados ou que os generais élficos normalmente integram a cavalaria numa investida.

Se o personagem estiver em um campo de batalha histórico ou nos arredores, poderá lembrar detalhes sobre o combate realizado no local com um teste de Conhecimento (história) com CD 20. Por exemplo, ele saberia que os anões das Montanhas de Latão derrotaram as hordas de orcs provocando uma avalanche nas colinas da esquerda, e que a maioria dos

orcs sobreviventes recuou para os túneis de lava em algum lugar adiante.

Local: Um teste bem-sucedido de Conhecimento (local) com CD 10 é suficiente para identificar uma unidade militar ou família de nobres através da heráldica, caso sejam da região do personagem. Para reconhecer os brasões e flâmulas de terras distantes, é necessário um teste de Conhecimento (nobreza e realeza).

Nobreza e Realeza: Um teste bem-sucedido de Conhecimento (nobreza e realeza) é capaz de fornecer detalhes sobre a heráldica militar de terras distantes. Um teste com CD 25 revela a região do mundo (com exatidão de província ou cidade) que originou o brasão ou flâmula. Um teste com CD 30 indica o nome da unidade militar (ou seu comandante) ou da família de nobres.

Ação: Normalmente, nenhuma. Na maioria dos casos, um teste de Conhecimento não exige uma ação — o personagem conhece a resposta ou não.

Novas Tentativas: Não. O teste representa o conhecimento do personagem, e pensar sobre um assunto repetidamente não garante que ele descobrirá uma resposta que nunca aprendeu.

Sinergia: Não existem bônus de sinergia para os Conhecimentos específicos descritos acima, mas o *Livro do Jogador* apresenta diversos modificadores que se aplicam às perícias de Conhecimento em geral.

Teste Sem Treinamento: Um teste sem treinamento de Conhecimento é simplesmente um teste de Inteligência. Sem qualquer estudo, o personagem conhecerá apenas a cultura mundana (CD 10 ou inferior).

PRESTIDIGITAÇÃO

Se o personagem ocultar uma adaga na palma da mão, poderá surpreender seu adversário quando revelá-la inesperadamente em combate.

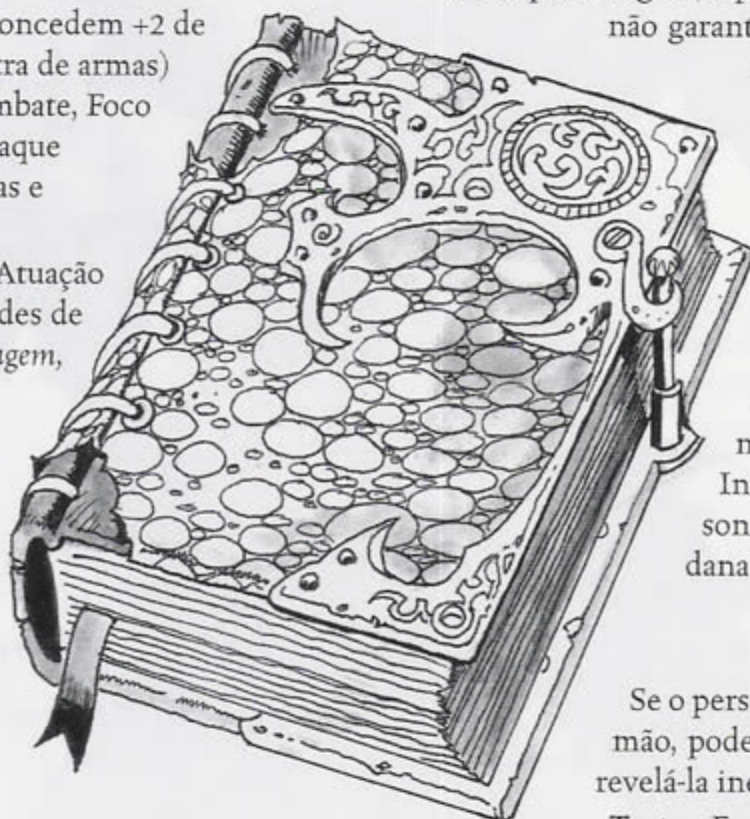
Teste: Essa manobra exige que o personagem empunhe uma adaga, tenha o talento Saque Rápido e não esteja segurando nada na mão inábil. Ele deve enfrentar o mesmo adversário durante 2 rodadas consecutivas, para causar a impressão de que a mão inábil do personagem está vazia. No início da terceira rodada, no turno do atacante, ele deve realizar um teste de Prestidigitação, resistido pelo teste de Observar do oponente. Se obtiver sucesso, o defensor estará surpreendido para o próximo (e primeiro) ataque com a adaga.

Ação: Diferente das demais utilizações da Prestidigitação, essa manobra é uma ação livre, devido ao talento Saque Rápido.

Novas Tentativas: Não. Não importa se o teste de Prestidigitação fracassou ou obteve sucesso, nenhum inimigo cairá no mesmo truque duas vezes em um único combate.

Especial: O talento Mãos Lépidas concede +2 de bônus nos testes de Prestidigitação.

Sinergia: Se o personagem tiver 5 graduações ou mais em Blefar, recebe +2 de bônus de sinergia nos testes de Prestidigitação.





A maioria das sagas de fantasia está repleta de exércitos imensos marchando no horizonte, confrontando-se em batalhas que envolvem dezenas de milhares de soldados. As aventuras de D&D se concentram em pequenos grupos de personagens, mas essas enormes batalhas podem apresentar um cenário emocionante para uma campanha. Os personagens de níveis baixos podem ser soldados de infantaria, enfrentando uma horda de orcs determinada a saquear e incendiar as terras civilizadas. Os grupos de níveis intermediários e elevados podem ser os agentes de elite e as tropas de choque, cumprindo missões depois das linhas inimigas, capturando ou destruindo instalações importantes. Como um campo de batalha é um local turbulento, os personagens muitas vezes encaram novas situações e perigos inesperados em poucos momentos.

Não importa se o Mestre deseja que o combate em massa seja o ponto central ou uma distração ocasional em sua campanha de D&D, é necessário determinar qual será a aparência de uma grande batalha na sua aventura.

DUAS PERSPECTIVAS EM COMBATE MEDIEVAL

Uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS está claramente fundamentada nas tradições de combate medieval. Os soldados usam cotas de malha e armaduras de placas, e empunham armas como espadas e arcos. A cavalaria atravessa o campo de batalha em cavalos de guerra e catapultas bombardeiam as

muralhas dos castelos. Além disso, a presença da magia e de criaturas fantásticas sustenta uma variedade de combate mais atual, onde as unidades aladas fornecem suporte aéreo, os soldados utilizam camuflagem ou magia para se ocultar dos adversários e magias que afetam grandes áreas podem devastar os pelotões inimigos.

Seria adequado considerar o combate em massa de D&D como uma linha que abriga as batalhas medievais históricas numa extremidade e as técnicas de combate modernas na outra. Antes de conduzir sua campanha para o campo de batalha, decida em que ponto desta linha suas aventuras estão localizadas.

COMBATE MEDIEVAL HISTÓRICO

Os exércitos medievais marchavam em unidades e fileiras por uma razão simples. Em um mundo sem rádios, mapas precisos e sistemas de posicionamento globais, marchar como um grupo organizado era a única forma de assegurar que todos os soldados chegassem no campo de batalha e obedeceriam às ordens durante o confronto. Em meio ao alarido da batalha, os soldados precisavam ser capazes de ouvir as ordens esbravejadas pelos comandantes, portanto não podiam se dispersar muito.

Uma vez que os exércitos medievais marchavam em fileiras e colunas, era quase impossível obter cobertura e camuflagem. Normalmente, os campos de batalha eram planícies extensas, pois somente

nestes locais os generais conseguiriam permanecer em contato com as unidades de seus exércitos. A camuflagem não era importante e os pelotões usavam uniformes coloridos e carregavam estandartes para identificar suas unidades, facilitando a distinção entre aliados e inimigos. Os generais enviam batedores com novas ordens para as unidades e, como é simples localizar e alcançar esses pelotões, as ordens provavelmente serão cumpridas pelos comandantes subordinados. As catapultas são a única artilharia disponível, mas raramente são utilizadas, com exceção dos cercos a fortalezas e castelos. A cavalaria representa um poderio imenso no campo de batalha, pois consegue alcançar o território inimigo em poucos minutos. As muralhas e as seteiras de um castelo fornecem uma excelente proteção para o exército defensor; uma fortaleza bem abastecida é capaz de suportar um cerco durante anos.

A maior vantagem do combate em massa histórico é sua atmosfera apropriadamente épica, onde fileiras e fileiras de soldados soturnos marcham em uníssono em direção ao inimigo. Os castelos e os cavaleiros são peças centrais nas batalhas da tradição medieval e as estratégias das unidades são limitadas pelas dificuldades de comunicação, navegação e comando.

Nem sempre o combate em massa histórico interage muito bem com a magia ou monstros. Uma única *bola de fogo* é capaz de devastar enormes grupos de tropas em movimento e os monstros com NDs elevados podem dizimar vários pelotões de soldados de infantaria sem sofrer muitos ferimentos. Os castelos tradicionais seriam difíceis de defender contra adversários capazes de voar ou se teleportar.

Se o Mestre deseja que suas batalhas incluam um elemento histórico significativo, deve utilizar talentos como Linha de Frente e Falange para aumentar a eficiência dos soldados em uma formação. Os pelotões devem antecipar as magias que afetam áreas maiores, reduzindo suas fileiras com a manobra Dispersar (veja Táticas Históricas, a seguir). As criaturas aladas e os monstros com habilidades mágicas serão raros nos campos de batalha.

Táticas Históricas

Os soldados que marcham em fileiras e colunas normalmente empregam as seguintes técnicas para aumentar a eficiência em um campo de batalha.

Chuva de Flechas: Se pelo menos dez arqueiros estiverem em um grupo contíguo (cada um adjacente à pelo menos outro arqueiro), eles podem usar uma ação de rodada completa para disparar uma chuva de flechas que percorrerá um semicírculo elevado; em vez de visar um alvo, os disparos se concentram em uma área específica e tentam atingir o que estiver no local. Como a trajetória das flechas descreve um semicírculo, ignoram qualquer camuflagem e cobertura (exceto um teto ou similar).

O comandante dos arqueiros (geralmente um oficial ou soldado veterano) realiza uma jogada de ataque especial usando seu bônus base de ataque, modificador de Inteligência e penalidade de distância. Se obtiver sucesso, as flechas atingem os quadrados selecionados, que devem ter o mesmo formato geral da posição dos arqueiros do grupo. Por exemplo, se houver duas fileiras de cinco arqueiros e a jogada da chuva obtiver sucesso, as flechas atingirão uma área de 2 X 5 quadrados.

Caso não alcancem a área selecionada, as flechas ainda cairão em algum lugar. Consulte o diagrama da página 158 do *Livro do Jogador* para determinar o desvio normal do ataque.

Qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofrerá o dano da flecha. Uma vez que o disparo gasta a maior parte de sua energia percorrendo a trajetória circular até o alvo, a Força dos arqueiros não se aplica nas jogadas de dano, mesmo que estejam usando arcos longos compostos.

Neutralizar Investida: É possível preparar uma ação para usar alabardas, lanças, tridentes, lanças longas e urgrosh anões contra uma Investida. Caso o inimigo em Investida entre em uma área ameaçada, o soldado que preparou a ação desfere um ataque regular (o alvo ainda sofre -2 de penalidade na CA da Investida), que causará o dobro do dano se atingir o oponente. Caso um inimigo que não esteja em investida entre na área ameaçada, o soldado que preparou ação ainda poderá realizar um ataque, mas não causará o dobro do dano.

Uma formação poderia empunhar lanças, tridentes, alabardas e urgrosh na primeira fila e lanças longas (que têm um alcance maior) na segunda fileira para duplicar a eficiência da manobra nos quadrados adjacentes à dianteira do pelotão. Nesse caso, os alvos recebem +4 de bônus na CA contra os ataques das lanças longas da segunda fila, pois os soldados da dianteira efetivamente concedem cobertura para os oponentes em Investida.

Falange: Uma formação de soldados é capaz de avançar sob uma chuva de ataques à distância erguendo os escudos para se proteger, mas com uma capacidade reduzida de ataque e deslocamento. Nessa manobra, todos os soldados escolhem a ação defesa total (descrita no *Livro do Jogador*). Os integrantes da parte externa da formação recebem +4 de bônus na Classe de Armadura e os membros da região interna recebem +8 de bônus na CA (+4 da defesa total e +4 devido à cobertura fornecida pelos seus companheiros).

Dispersar: Se uma formação de soldados estiver preocupada com as magias que afetam uma área ampla, ela é capaz de avançar com seu deslocamento normal a cada rodada e preparar uma ação para dispersar quando ouvir uma ordem para fazê-lo. O comandante, e ocasionalmente batedores localizados à frente do pelotão, preparam uma ação para emitir a ordem de dispersão se avistarem um conjurador ou monstro prestes a utilizar um desses efeitos de área.

Quando a formação se dispersa, seus integrantes executam uma única ação de movimento para se afastar do centro do pelotão, e todos se posicionam em um quadrado que não seja adjacente aos outros soldados. Essa dispersão auxilia a reduzir as fatalidades devido a uma *bola de fogo*, *tempestade glacial* e outras magias que afetam uma área extensa.

Essa estratégia é eficaz, mas tem um custo: a formação não é capaz de realizar duas ações de movimento a cada rodada. Essa desvantagem pode expor a unidade a outros perigos, como ataques à distância ou o combate corporal contra inimigos que cerquem o pelotão.

COMBATE COM INSPIRAÇÃO MODERNA

Não é difícil imaginar formas diferentes de combate em massa. Os exércitos de D&D substituem a tecnologia por magia e monstros, e podem utilizar estratégias e técnicas que não seriam irreais em um campo de batalha do século XXI.

Uma horda de orcs realiza uma investida contra uma
falange de anões, que estão preparados para o ataque



Um grupo de rangers elfos poderia se ocultar nas primeiras árvores da fronteira de um bosque, usando a camuflagem e a cobertura da floresta. Cada esquadrão de soldados teria um clérigo para atuar como médico, um ladino atirador de elite e um feiticeiro para fornecer 'poder de fogo' com suas magias de evocação. Os dragões forneceriam patrulhas aéreas de combate. As criaturas com capacidade de teleporte seriam os pára-quedistas, surgindo inesperadamente atrás das linhas inimigas ou conquistando localidades importantes. As magias *vento sussurrante* e *mensagem* providenciariam comunicação instantânea entre os comandantes do campo de batalha.

Os monstros mais poderosos e as magias dominariam uma batalha com inspiração moderna. Os gigantes e outras criaturas enormes seriam o equivalente aos tanques de guerra: rápidos, aterrorizantes e construídos para absorver imensas quantidades de castigo. Os soldados de infantaria de níveis baixos cavariam trincheiras, usando a cobertura e a camuflagem para se proteger. Eles também se dispersariam e utilizariam ataques à distância com mais frequência; mesmo um pelotão com 50 combatentes de 1º nível não conseguiria derrubar um gigante em combate corporal, mas seria capaz de estraçalhá-lo com flechas e, se estiverem muito espalhados, o gigante derrubará somente alguns deles a cada rodada.

Os castelos e fortalezas são difíceis de defender, em especial contra inimigos capazes de voar, usar teletransporte ou transformar as muralhas de uma construção em lama. Portanto, as fortalezas subterrâneas (ou seja, masmorras) são bastante populares, já que não podem ser atacadas dos céus e os inimigos que não conhecem seus arredores são incapazes de se teleportar para o interior do forte.

A vantagem do combate em massa com inspiração moderna é que ele é familiar para os jogadores e recompensa as táticas perspicazes e as ferramentas que os personagens de níveis intermediários e elevados têm à sua disposição. O Mestre pode retirar material e idéias dos incontáveis filmes de guerra e das batalhas históricas reais. O combate tem muito mais variedade, pois a arte da guerra inclui monstros fantásticos e magias poderosas.

O combate em massa com inspiração moderna é extremamente letal para personagens de níveis inferiores, pois o campo de batalha está repleto de monstros e magias poderosas. Uma única *bola de fogo* que causa 5d6 pontos de dano eliminaria quase todos os personagens de 1º nível, assim como um gigante do gelo assaltando as linhas de frente. O estilo de combate moderno também não ostenta a grandeza de uma batalha histórica medieval. Para o observador, um campo de batalha moderno parece um local deserto: todos estão entrincheirados ou escondidos, já que permanecer em campo aberto significa se tornar um alvo primário.

Táticas com Inspiração Moderna

A magia, os monstros e os personagens de níveis elevados podem se combinar de formas astutas e infinitas em um campo de batalha. As seguintes táticas são exemplos de combate em massa em uma batalha de fantasia com inspiração moderna.

Reconhecimento Aéreo: As águias gigantes têm +15 de Observar, logo são excelentes batedoras, circundando o campo de batalha em altitudes elevadas para observar o movimento das tropas. Uma águia é capaz de planar a 90 m de altura e ainda terá uma chance superior à média de avistar

uma criatura Enorme ou 10 criaturas Medias se deslocando como um grupo. A menos que as criaturas no solo estejam olhando o firmamento para localizar a águia, será necessário obter sucesso em um teste de Observar (CD 26) para perceber a espiã nesta altura.

Médicos Clericais: Pela metade do preço de uma armadura de batalha, um clérigo de 1º nível pode adquirir uma *varinha de curar ferimentos leves* com 50 cargas. Normalmente, esses clérigos preparam *benção* (para usar antes do confronto) e *escudo entrópico* e *santuário* para ficarem seguros enquanto percorrem o campo e curam os ferimentos dos soldados com a varinha.

Artilharia: Com frequência, um esquadrão de infantaria inclui um (ou mais) conjurador que fornece poder de fogo arcano para o pelotão. Um único feiticeiro de 4º nível, por exemplo, é capaz de lançar quatro *raios ardentes* e dispõe de várias *armaduras arcanas* e *escudos arcanos* para se proteger. Se estiver equipado com uma *varinha de mísseis mágicos* (750 PO) e três pergaminhos de *bola de fogo*, a unidade terá o equivalente a uma metralhadora e um morteiro arcano — e ainda seria mais barato equipar o feiticeiro do que um cavaleiro.

Tropas Especializadas: Os sahuagin são soldados navais eficientes, eles podem estabelecer pontas de praia no território inimigo, nadando pelo litoral durante a noite e eliminando a guarda costeira ou cercando um navio ancorado e atacando a tripulação — ou simplesmente empurrando-a do convés para ser devorada pelos tubarões à espreita. Os barghest podem usar *portas dimensionais* uma vez por dia e instantaneamente percorrer quase 200 m, além de serem excelentes rastreadores; eles poderiam atuar como pára-quedistas, atacando pontos-chaves antes do avanço do exército principal.

Ataque Relâmpago (Blitzkrieg): Os lobos das estepes possuem o mesmo deslocamento dos cavalos de guerra comuns — 15 m por rodada. Eles são poderosos no confronto corporal e seu sopro é muito eficiente contra pelotões agrupados. Uma matilha de lobos das estepes seria capaz de abrir um rombo na linha defensiva do inimigo, que as tropas mais lentas poderiam explorar em seguida.

Atrás das Linhas Inimigas: Uma equipe de bardos de 4º nível conseguiria se infiltrar facilmente entre a linha de frente (ou lateral) do inimigo usando *invisibilidade* e *transformação momentânea* (talvez em conjunto com testes de Blefar, Disfarces e Diplomacia). Uma vez na retaguarda do exército adversário, eles poderiam conjurar *detectar pensamentos* ou *sugestão* para obter informações de inteligência e enviar um *animal mensageiro* para relatar o que descobriram para seus próprios generais.

CAMPANHAS DE MERCENÁRIOS

As campanhas tradicionais de D&D apresentam essencialmente campanhas baseadas em localidades. Em geral, os PJs exploram uma masmorra, enfrentam as criaturas malignas que encontram no lugar e carregam seus tesouros de volta para a civilização. Também é possível elaborar uma campanha inteira envolvendo os personagens em uma organização militar mais abrangente. Em vez de explorar ruínas, eles confrontam o inimigo nos campos de batalha e executam missões perigosas que podem representar a vitória ou a derrota para um exército muito maior.

A maioria dessas campanhas enviará os personagens para unidades de mercenários ou organizações de guerrilha, evitando que permaneçam nos pelotões regulares, pois é muito mais fácil assumir que um feiticeiro humano, um ladino e outro guerreiro anão, e um druida meio-elfo seriam indicados para o esquadrão de uma unidade militar capaz de executar missões que exigem bastante versatilidade. Os personagens de níveis inferiores começam como soldados da infantaria, mas se tornam especialistas conforme adquirem níveis. Com o tempo, eles ingressam numa unidade de elite, angariando o respeito e admiração dos companheiros e inspirando temor nos adversários. Alguns PJs conseguem destaque no exército e adquirem o comando direto sobre outros pelotões.

Uma campanha de mercenários é uma ótima escolha para os grupos que apreciam os desafios estratégicos oferecidos pelo combate em D&D. Ela inclui diversas cenas de ação e perigo e os jogadores nunca sentirão falta de um combate. Muitos jogadores gostam de planejar as operações militares de seus personagens e observar os resultados no campo de batalha. Com frequência, os PJs sabem que são os vilões onde encontrá-los. Quase todos os grupos valorizam as recompensas que não envolvem somente pontos de experiência e equipamentos melhores, e aguardam o momento em que receberão cargos mais elevados no exército, promoções para os esquadrões de elite e condecorações por valor, bravura e vitória.

Não é necessário realizar alterações extremas nas suas aventuras de D&D: o próprio termo "campanha" para designar uma série de aventuras relacionadas tem suas raízes nos jogos de guerra e na história militar. O combate é um tema central no sistema de regras. A progressão de Níveis de Desafio funciona da mesma forma no campo de batalha e nas masmorras. Entretanto, existem algumas diferenças entre uma campanha de mercenários e as tradicionais.

Clareza de Propósito: Muitos Mestres dedicam muito esforço para elaborar ganchos de aventuras que atraiam os PJs para uma aventura e convençam o grupo a enfrentar o perigo. Em uma campanha de mercenários, os PJs sabem que estão sendo pagos para lutar. Em resumo, o Mestre não precisa convencer os personagens a ingressar no campo de batalha, pois eles já estarão no local e conhecem suas responsabilidades com o exército.

Seguindo Ordens: É mais fácil iniciar a aventura em uma campanha de mercenários — basta que o oficial superior aos PJs se apresente e envie o grupo para a batalha. Alguns jogadores desprezam a idéia de seguir ordens detalhadas, pois consideram que deveriam planejar a operação conforme desejarem, enquanto outros esperam que o PdM responsável direcione todas as suas ações. As aventuras serão mais diretas se o comandante simplesmente identificar o objetivo, como "conquistem aquela fortaleza" ou "defendam esta colina", mas deixar o planejamento da missão para os mercenários. A variedade das missões é outro fator que corrobora a idéia de que as organizações informais, como esquadrões de mercenários, são ótimas escolhas para os personagens.

O Mestre não deve obrigar os personagens a seguirem ordens como escravos. As consequências por desobedecer um comando precisam ser equivalentes às circunstâncias e à importância da ordem original, a menos que o Mestre tenha uma razão específica para ser mais exigente ou displicente. O grupo fracassou na tomada da colina porque dois dos quatro personagens estavam gravemente feridos? A maioria dos

comandantes simplesmente declararia que a missão fracassou e ponto final; sem punições. O grupo se teleportou para uma cidade em busca de mais equipamentos quando deveria proteger as muralhas da cidade? O general certamente aplicaria uma punição adequada.

A Guerra Tem Um Calendário Próprio: Quando os PJs exploram uma masmorra, têm liberdade para sair quando estão feridos, descansar alguns dias e retornar conforme seus interesses. Quando os personagens realizam uma missão militar, outras unidades — e potencialmente o exército inteiro — precisam que o grupo obtenha sucesso em seus objetivos em um determinado período. A pressão do tempo dificulta a ação dos personagens, mas ser obrigado a seguir um "calendário" adiciona urgência e emoção à aventura. Enfrentar a passagem do tempo é um desafio incomparável e o Mestre deve considerar este aspecto quando elaborar uma campanha militar.

Por outro lado, quase todas as guerras são interrompidas por tréguas nos combates, para que os exércitos se reagrupem para a operação subsequente, treinem novos soldados e aguardem o deslocamento do inimigo. Incluir alguns momentos de trégua durante uma guerra permite que o grupo adquira ou fabrique itens mágicos e pesquise novas magias sem perder qualquer envolvimento na ação.

Apoio do Exército: Uma vez que os personagens realizam missões com cronogramas rígidos, eles têm menos liberdade do que nas aventuras tradicionais. No entanto, como pertencem a uma organização maior, terão muito mais apoio do que um bando de exploradores de masmorras receberia. Se a missão do grupo é importante, os generais mais perspicazes devotarão muitos recursos para seu cumprimento.

Com frequência, serão indicados alguns PdMs para auxiliar o grupo. Um clérigo poderia atuar como médico ou um ranger como batedor e guia. Talvez um dragão forneça suporte aéreo ou um bando de gnomos ilusionistas distraia o inimigo antes do ataque dos PJs. Os personagens podem receber equipamentos ou magias imprescindíveis para a missão. Um grupo de nível intermediário que enfrentará a elite de um exército de crias vampíricas aceitará o empréstimo de *maças do rompimento* sem hesitar. Os personagens de nível inferior que devem espionar o posto avançado do inimigo apreciariam que a magia *invisibilidade* estendida fosse conjurada sobre eles antes de partirem.

Mesmo que os personagens não recebam auxílio extra para sua missão, sempre haverá uma forma de assistência no meio da batalha quando seus planos fracassarem. Se os PJs estiverem encurralados na fronteira de uma selva, uma mensagem com *vento sussurrante* para o quartel general bastaria para que as catapultas fossem deslocadas e bombardeassem o local.

Limitações de Posto: É perfeitamente natural que, conforme os personagens adquiram níveis e experiência, seus *status* no exército também aumentem. As promoções são uma recompensa eficiente para assegurar o cumprimento de uma missão, e os jogadores normalmente valorizam os privilégios dos cargos militares — mesmo que seja apenas uma saudação dos PdMs.

Contudo, o posto e a autoridade podem reduzir a diversão se não forem utilizados com cautela. Alguns jogadores com personagens de níveis elevados não entendem que devem receber ordens de oficiais superiores que obviamente não possuem o mesmo nível de poder que o grupo. É possível

limitar esse problema se os generais repassarem objetivos mais abrangentes, como "interrompam a linha de suprimentos do exército gnoll" e permitir que os jogadores descubram como fazê-lo. Analise a situação do ponto de vista do general: ele tem diversas razões para tratar os PJs de níveis elevados com cautela, conquanto eles gerem resultados.

O posto também gera conflitos quando um personagem adquire o comando sobre os outros membros do grupo. Enquanto o personagem comandante consultar os demais integrantes e não impor suas divisas sobre o grupo, essa situação não gerará problemas. Entretanto, se um jogador pensar que tem o direito de controlar os demais conforme desejar, esse será um prenúncio de conflitos na mesa de jogo. A maneira mais simples de solucionar o dilema, obviamente, é manter todos os PJs no mesmo nível hierárquico. Caso os jogadores tenham bom senso e não abusem de sua autoridade em relação aos outros integrantes do grupo, uma diferença de posto não causará problemas.

Os PdMs, por outro lado, não se encaixam nessa situação. Muitos jogadores se divertem comandando as ações dos PdMs e disciplinando-os como sargentos de treinamento. Conceder essa autoridade para o grupo é uma parte essencial de uma campanha de mercenários, pois enfatiza que todos os integrantes do exército — PJs e PdMs — obedece aos mesmos critérios. Os jogadores serão mais suscetíveis a aceitar ordens quando perceberem que os PdMs também obedecem aos comandos do grupo.

Os Personagens Invertem o Rumo da Guerra: Um pequeno bando de personagens de 1º nível não é capaz de alterar o resultado de uma batalha que envolve milhares de

combatentes. No entanto, a história mudaria completamente para um grupo de 15º nível. O guerreiro consegue enfrentar dezenas de oponentes de níveis inferiores sem sofrer ferimentos consideráveis, o ladino é capaz de se infiltrar no quartel general do inimigo sem esforço e eliminar a equipe pessoal dos generais e o pelotão que abriga o clérigo e o mago pode invocar chamas mágicas dos céus e desaparecer com uma unidade inteira em minutos.

Conforme os personagens adquirem níveis, os jogadores esperam cada vez mais que seus esforços sejam capazes de afetar o resultado geral da batalha — ou mesmo da guerra. Logicamente, não seria realista interpretar uma batalha que envolve milhares de criaturas, sendo que menos de uma dezena são PJs. Quando os personagens atingirem os níveis intermediários, o Mestre deve assegurar que o fracasso ou sucesso do grupo ocasionalmente tenha um impacto no esforço de guerra como um todo.

Uma maneira simples de garantir que os personagens afetarão a batalha principal é entregar-lhes uma missão importante. A partir desse ponto, o Mestre desenvolve alguns resultados e consequências e permite que o sucesso ou fracasso relativo dos aventureiros determine o vencedor da batalha.

Por exemplo, digamos que a missão do grupo durante uma batalha iminente envolve se infiltrar nos escalões da retaguarda do exército inimigo e atacar o quartel general adversário. Os resultados possíveis seriam:

Os PJs Eliminam ou Capturam os Generais Inimigos: O flanco meridional do exército inimigo entra em colapso e tem que recuar para além das margens do rio, sofrendo baixas pesadas. Os comandantes aprisionados revelam planos que eram



Uma equipe de personagens se "infiltra" numa tenda repleta de comandantes inimigos

TABELA 4-1: MISSÕES

1d%	Ordens
01-05	Conquistar e manter uma característica geográfica (uma colina, uma passagem ou um vau)
06-10	Expulsar os inimigos de uma característica geográfica
11-15	Fazer um reconhecimento em um terreno
16-20	Defender uma característica geográfica
21-25	Conquistar e manter uma estrutura defensiva (como uma muralha, trincheira ou fortaleza)
26-30	Destruir uma estrutura defensiva
31-35	Fazer um reconhecimento em uma estrutura defensiva
36-40	Defender uma estrutura defensiva
41-45	Interromper o sistema de suprimentos do inimigo (como arsenais e caravanas)
46-50	Defender o sistema de suprimentos dos aliados
51-55	Entregar suprimentos para uma unidade aliada
56-60	Atacar uma estrutura de comando do inimigo (como um quartel general, pátio de oficiais ou unidade de comunicações)
61-65	Defender uma estrutura de comando aliada
66-70	Entregar ordens para uma unidade aliada
71-75	Patrulhar uma região específica
76-80	Atacar uma unidade específica do inimigo
81-85	Resgatar unidade aliada em perigo
86-90	Criar uma distração para outra missão
91-95	Executar uma tarefa sem combate (treinamento, recrutamento, guarda de honra, etc.)
96-100	Deslocar-se para outro flanco ou parte do fronte de combate

desconhecidos e o grupo deve impedi-los na aventura seguinte.

Os PJs Forçam os Generais Inimigos a Abandonar o Quartel: O flanco meridional do exército inimigo perde o contato com o restante das tropas, pois a cadeia de comando foi destruída. Cercadas, as unidades que compõem esse flanco sofrem baixas pesadas ou se rendem. Os demais pelotões inimigos hesitam, mas conservam suas posições por enquanto.

Os PJs Enfrentam os Generais Inimigos Sem Conquistar o Quartel: O exército inimigo avança, mas sem o apoio do flanco meridional, que não recebeu ordens para atacar porque os generais estavam ocupados enfrentando os PJs. O inimigo vence a batalha do dia, mas está disperso e vulnerável a um contra-ataque.

Os PJs Derrotam a Retaguarda do Inimigo Sem Alcançar o Quartel: O exército inimigo vence a batalha do dia, conquista alguns territórios, mas não avança. Em vez disso, os pelotões descansam, se reagrupam e os generais começam a planejar seu próximo ataque.

Os PJs Não Alcançam a Retaguarda do Inimigo: O exército aliado dos personagens recua durante a tarde, e o inimigo captura ou cerca algumas unidades. Os PJs recebem ordens para auxiliar em um resgate de uma unidade importante.

Os PJs São Capturados ou Encurralados no Território Inimigo: O exército inimigo avança rapidamente, explorando as falhas principais nas linhas de defesa aliadas. Os PJs têm que se libertar dessa situação desesperadora e alcançar um território aliado antes do próximo ataque.

A lista de resultados acima relaciona o sucesso do grupo ao desempenho do exército, mas nem sempre isso acontece. Algumas vezes, o exército aliado perde a batalha apesar dos esforços dos personagens e noutras os batalhões vencem mesmo que a missão do grupo falhe. Neste exemplo, os resultados possíveis apresentam diferentes graus de sucesso e fra-

TABELA 4-2: COMPLICAÇÕES

1d%	Complicação
01-05	O objetivo se deslocou para outro lugar
06-10	O objetivo está oculto, possivelmente com magia
11-15	O objetivo está fortemente guardado
16-20	Armadilha! O inimigo aguarda em um objetivo falso
21-25	Falha da inteligência (mapa errado, o objetivo não existe, etc.)
26-30	No meio da missão, uma unidade aliada solicita auxílio
31-35	No meio da missão, um comandante emite novas ordens
36-40	Um alvo importante (e tentador) do inimigo está nos arredores
41-45	O clima atrapalha (consulte a Tabela 3-23: no <i>Livro do Mestre</i>)
46-50	Uma unidade aliada realiza uma missão diferente nos arredores
51-55	Uma unidade inimiga realiza uma missão diferente nos arredores
56-60	O grupo é apanhado no fogo cruzado entre unidades aliadas e inimigas
61-65	O objetivo é sobrepujado pela força principal do exército inimigo
66-70	O cronograma da missão é alterado
71-75	O grupo de apoio ou rendição dos personagens não aparece
76-80	Os PJs recebem ordens conflitantes ou truncadas
81-85	O exército aliado recua, deixando os PJs expostos
86-90	Os PJs enfrentam uma unidade inimiga incomum (como monstros ou PdMs de nível elevado)
91-95	Uma unidade aliada ataca os personagens por engano
96-100	As forças inimigas contra-atacam a localização dos personagens

TABELA 4-3: APOIO

1d%	Apoio ¹
01-05	Apoio da artilharia em horários específicos (catapultas ou magias de área)
06-10	Apoio da artilharia quando solicitado
11-15	Apoio contínuo da artilharia
16-20	Invasão aérea (com monstros ou magia)
21-25	Retirada aérea
26-30	Suporte aéreo (criaturas ou PdMs alados) em horários específicos
31-35	Suporte aéreo quando solicitado
36-40	Suporte aéreo contínuo
41-45	Tropas de choque em horários específicos (infantaria pesada, gigantes, etc.)
46-50	Tropas de choque quando solicitado
51-55	Cavalaria ligeira em horários específicos (cavaleiros de armadura, bugbear em uivantes, etc.)
56-60	Cavalaria ligeira quando solicitado
61-65	Cura clerical
66-70	Inspiração de bardos
71-75	Batedores druidas ou rangers
76-80	Distração mágica
81-85	Invasão mágica (<i>teletransporte</i>)
86-90	Retirada mágica
91-95	Furtividade mágica (<i>invisibilidade</i> , etc.)
96-100	Adivinhação e comunicação mágicas

casso. Os jogadores não devem achar que o Mestre está determinando o resultado da guerra conforme as vitórias do grupo, mas perceber que as coisas seriam muito piores sem as ações dos personagens.

Tesouro ou Equipamento: Nas campanhas tradicionais, baseadas em masmorras, os personagens obtêm riquezas der-

rotando monstros e utilizam-na para comprar equipamentos capazes de torná-los mais poderosos. Haverá uma quantidade muito inferior de tesouros em uma campanha de mercenários. Os personagens estarão sendo pagos como mercenários, e podem reclamar alguns dos equipamentos dos inimigos derrotados ou capturados. Como não estão enfrentando criaturas em seus esconderijos, terão menos recursos do que o esperado segundo a tabela 5-1: Riqueza dos PJs Conforme o Nível do Livro do Mestre.

Para equilibrar essa deficiência, o Mestre deve conceder equipamentos melhores e em maior quantidade conforme os personagens adquirem níveis por meio dos oficiais do exército. É possível fornecer equipamentos superiores para missões especialmente arriscadas. Na maioria dos casos, o Mestre inclusive deveria permitir que o jogador solicitasse itens específicos usando o sistema de requisições da organização (que, dependendo do exército, pode variar desde uma imensa burocracia até uma simples conversa com o ferreiro anão Ganchocinza no quartel general). Eles nem sempre precisam conseguir exatamente o que pediram, é claro, mas o Mestre será capaz de assegurar que o grupo terá os equipamentos merecidos pelo seu desempenho no campo de batalha.

À medida que os jogadores se acostumarem com o sistema de requisição do exército, eles não perderão mais tempo recolhendo todas as armas dos inimigos tombados no campo de batalha, pois sabem que serão recompensados com justiça, recebendo equipamentos aprimorados sazonalmente. Assim como os soldados reais, os personagens podem retirar lembranças e itens valiosos dos adversários derrotados.

AVENTURAS DE MERCENÁRIOS

O Mestre pode utilizar as tabelas 4-1 a 4-3 para elaborar uma aventura fundamentada na missão que os personagens devem cumprir. Assim que selecionar a missão e uma ou mais complicações e unidades de apoio, ele terá a base para a sessão de jogo subsequente.

Por exemplo, um Mestre com um grupo de PJs de 4º nível obtém um resultado 04 na tabela de missões (conquistar e manter uma característica geográfica); depois, 99 e 53 na tabela de complicações (forças inimigas contra-atacam a localização dos personagens; e unidade inimiga realiza uma missão diferente nos arredores); finalmente, 94 e 51 na tabela de apoio (furtividade mágica; e cavalaria ligeira em horários específicos). Durante a próxima sessão de jogo, a aventura se concentrará no ataque de uma torre ribeirinha protegida por gnolls. O Mestre desenha um mapa da torre e determina a quantidade de gnolls e hienas que dominam o local. Antes de partirem, os mercenários recebem auxílio mágico para a furtividade (nesse caso, *invisibilidade*), de modo a se aproximar da torre, mas terão de enfrentar as hienas, que possuem a habilidade especial Faro.

O Mestre utiliza as duas complicações na segunda parte da aventura. Depois de conquistarem a torre, os personagens avistam escaramuçadores bugbear preparando uma emboscada para as sentinelas aliadas do outro lado do rio. O grupo deve escolher entre proteger a torre ou ajudar os soldados aliados. Finalmente, o Mestre planeja enviar hordas de gnolls para retomar a torre (em grupos de NE 4). O grupo precisa sustentar a fortaleza até que a cavalaria élfica de unicórnios venha auxiliá-los na alvorada seguinte.

COMBATE ESPORTIVO

Normalmente, o combate é uma atividade mortífera, mas a ação e o perigo inerentes de uma batalha atraem muitos espectadores. Diversas culturas de fantasia apóiam esportes e competições baseadas nas capacidades de seus combatentes. Torneios de justas, embates de gladiadores e concursos de arquearia são os exemplos mais comuns de esportes inspirados no combate, mas em um cenário de fantasia diversificado, certamente existirão incontáveis outros.

O combate esportivo é uma forma alternativa para os personagens adquirirem pontos de experiência em um ambiente que não é mortífero (ou não muito). Vencer uma disputa também aumenta a reputação do combatente. Um vencedor recente de um combate esportivo geralmente recebe +2 de bônus (para uma disputa corriqueira) ou +4 de bônus (para eventos maiores e campeonatos) no teste de Diplomacia para aprimorar a atitude de um PdM que tenha assistido ao concurso. Muitos combates esportivos oferecem premiações em dinheiro, jóias ou objetos de arte.

Cada tipo de competição descrita a seguir inclui uma sugestão em pontos de experiência para o vencedor do combate. Essas recompensas são apropriadas quando esses eventos são esporádicos na campanha. Caso suas aventuras estejam profundamente fundamentadas em esportes que não sejam letais, será necessário elaborar regras adicionais para que os PJs avancem de nível mais rapidamente. Na maioria das campanhas, um ranger não conseguiria adquirir níveis simplesmente vencendo os concursos de arquearia da fazenda do visconde.

JUSTAS

Em um torneio de justas, dois cavaleiros montados em animais semelhantes, separados por uma cerca que divide duas trilhas paralelas, investem um contra o outro empunhando lanças de ponta romba. Quando se encontram no centro da arena, golpeiam o adversário com extrema força e balanço e continuam sua trajetória até o final de seu lado da trilha. Eles repetem o processo até que um cavaleiro desista ou seja derubado da sela. Uma grande quantidade de escudeiros, ostentação e comportamentos tradicionais acompanham um torneio de justas, e os brasões, flâmulas e vestimentas coloridas identificam os cavaleiros participantes.

Uma vez que os competidores investem sem hesitar contra o oponente e utilizam armas de contusão, o torneio de justas é ligeiramente distinto do combate montado. Não é preciso determinar a Iniciativa; durante cada passagem, cada cavaleiro desfere um ataque especial com a lança de justa, e os resultados de ambos os ataques são definidos simultaneamente. Cada competidor realiza uma jogada de ataque normalmente; se obtiver sucesso, poderá tentar derrubar o adversário da sela (utiliza as regras da manobra Imobilização) ou executar a manobra Separar contra a arma ou escudo do alvo. Nenhuma das manobras provoca ataques de oportunidade. Um golpe bem-sucedido causa o dano da lança (dobrado, porque os dois cavaleiros estão em Investida), mas será dano por contusão. Um competidor com o talento Investida



A arena está forrada de vítimas, mas os espectadores — e o triunfante vencedor — estão se divertindo

Montada recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque durante um torneio de justas.

Em algumas versões do torneio, o cavaleiro pode continuar a lutar com uma espada longa sem lâmina quando perder sua lança. Essa espada causa dano por contusão e pode executar a manobra Separar descrita acima, mas não é capaz de derrubar o inimigo da sela.

A variação mais óbvia para um torneio tradicional de justas é utilizar lanças comuns e infligir dano letal. Essa competição é idêntica ao combate montado regular, embora os cavaleiros ainda consigam executar as manobras Separar e Imobilização se atingirem seu adversário (o deslocamento oposto dos cavaleiros permite que essas manobras sejam usadas, independente do treinamento dos participantes). Outra variação emprega outras montarias, incluindo criaturas exóticas como worgs, hipogrifos, javalis atroztes ou pégasos. Os githyanki realizam torneios de justas montados em dragões vermelhos e os próprios monstros trocam golpes a cada passagem.

Os paladinos, que provavelmente terão uma montaria e graduações na perícia Cavalgar, sem mencionar as perícias diplomáticas que tornarão o bônus do vencedor para afetar a atitude dos PdMs ainda mais úteis, quase sempre competem em torneios de justas. Os guerreiros têm as perícias e os talentos para vencerem essas competições, assim como os bárbaros e rangers, embora esses dois últimos tenham mais dificuldade para cavalgar e lutar usando armaduras pesadas. As demais classes carecem da habilidade com montarias ou treinamento com lanças para serem competidores eficientes, mas podem auxiliar o participante de outras formas. Os clérigos podem lançar magias benéficas sobre a montaria e o cavaleiro, enquanto um bardo poderia usar a música para inspirar o competidor. Com imaginação suficiente, qualquer PJ é capaz de ingressar em um torneio de justas. A imagem de um feiti-

ceiro sobre uma montaria fantasmagórica e com uma espada de Mordekainen flutuando ao seu lado faria até um cavaleiro experiente hesitar por alguns momentos.

Para conceder XP nos torneios de justas, determine o Nível de Desafio do cavaleiro rival normalmente, mas conceda apenas metade do XP regular, pois uma luta de justas é menos mortífera e certamente exige uma quantidade menor de recursos importantes para o aventureiro. Somente o competidor recebe a premiação em experiência, a menos que outro personagem do grupo tenha auxiliado de maneira significativa ou lançado magias imprescindíveis para a vitória do cavaleiro.

EMBATES DE GLADIADORES

Algumas culturas ergueram arenas monumentais, onde milhares de pessoas se reuniam para assistir gladiadores armados se engajarem em combates sangrentos. Outras sociedades se congregavam ao redor de fossos, círculos e outras estruturas informais para observar as lutas (e normalmente apostar). Como os organizadores dos embates de gladiadores desejavam oferecer entretenimento, com frequência criavam regras para que as lutas durassem mais de algumas rodadas. A menos que fossem usadas como um método de execução pública, os combates de gladiadores raramente terminavam com a morte do perdedor.

Os embates de gladiadores mais comuns são lutas entre dois oponentes usando armaduras leves. As armaduras pesadas raramente são empregadas pelos combatentes, pois os espectadores devem ser capazes de enxergar cada ferimento. Da mesma forma, os itens mágicos são proibidos, já que costumam terminar com as batalhas rapidamente. Se a conjuração de magias for permitida, quase sempre estará limitada a evocações e conjurações extravagantes e chamativas.

TABELA 4-4: REAÇÃO DA PLATÉIA

Situação	Teste	Consequência ¹
O gladiador confirma um sucesso decisivo	—	A atitude em relação ao gladiador melhora
O gladiador desmoraliza o oponente	Intimidação X teste de nível ²	A atitude em relação ao adversário piora
Teste bem-sucedido de Atuação (mostra de armas)	Atuação CD 20	A atitude em relação ao gladiador melhora
Imobilizar o inimigo	Consulte Imobilização	A atitude em relação ao gladiador melhora ³
Prender o adversário	Consulte Agarrar	A atitude em relação ao gladiador melhora, a atitude em relação ao adversário piora
O gladiador está trapaceando	—	A atitude em relação ao gladiador piora dois níveis

1 Qualquer mudança na atitude da platéia será de um nível (de indiferente para pouco amistoso, por exemplo), a menos que seja especificado o contrário.
 2 Os modificadores especiais se aplicam; consulte as descrições das perícias adequadas no *Livro do Jogador*.
 3 Se o personagem for imobilizado ou desarmado depois de uma tentativa fracassada da manobra, a atitude em relação a ele piora.
 4 Se o personagem cair no solo durante a manobra, a atitude em relação a ele piora.

Gladiadores e a Platéia

Um embate de gladiadores utiliza as regras normais de combate em D&D, com uma exceção: a platéia é capaz de inspirar ou desmoralizar um gladiador.

Considere a platéia como um único PdM e use sua atitude em relação a cada gladiador para definir o bônus ou penalidade de moral dos participantes. Se a platéia estiver amistosa em relação ao gladiador, ele recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano. Se estiver prestativa, ele recebe +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano. Uma audiência indiferente ou pouco amistosa não gera penalidades ou bônus, mas uma platéia hostil impõe -1 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e dano do gladiador.

Exceto para os gladiadores extremamente famosos, a atitude da platéia sempre será indiferente em relação aos dois lutadores no início do confronto. Cada gladiador realiza um teste de Atuação (mostra de armas) — consulte o final do Capítulo 3 — antes do combate, usando o resultado do teste para influenciar a platéia (consulte *Influenciando a Atitude de PdMs*, no *Livro do Jogador*). Depois que a luta começar, somente determinadas ações afetam a atitude da platéia, conforme descrito na tabela 4-4. Observe que a atitude da audiência em relação a cada gladiador é registrada separadamente. É possível que dois lutadores incapazes sejam odiados pelos espectadores ou que dois combatentes veteranos tenham uma multidão de torcedores na audiência.

Nos embates de gladiadores mais exóticos, podem existir outras formas de influenciar a multidão. Por exemplo, em confrontos de lutadores montados, ser derrubado da sela pioraria a atitude da platéia em relação ao gladiador em um nível. Numa audiência composta de devoradores de mentes, um golpe de misericórdia capaz de expor o cérebro do derrotado aumentaria a reação da platéia em dois níveis.

Embora os confrontos de dois gladiadores sejam mais corriqueiros, os combates de equipes também são populares (e possivelmente mais convenientes, já que todos os PJs conseguiriam participar). Uma variação comum é lançar uma criatura Grande ou Enorme contra um grupo de lutadores menores. Esporadicamente, um embate de gladiadores envolve combate montado ou armas à distância.

Os organizadores das arenas também costumam adicionar características de terreno para tornar as lutas mais mortíferas ou notáveis. Algumas vezes, dois combatentes se enfrentam sobre plataformas elevadas, tentando empurrar seu adversário para um terrível destino. Certos organizadores escondem

armas em toda a arena, criando uma corrida desesperada de gladiadores tentando se equipar para vencer. Raramente, um labirinto ou paliçada é construído no interior da arena, mas é impossível garantir que os espectadores comprarão entradas para um embate que não conseguem enxergar.

Para conceder XP nos embates de gladiadores, determine o Nível de Encontro do confronto normalmente, mas reduza a XP concedida para um valor entre 25% e 50% do total quando as regras ou equipamentos do combate o tornarem menos letal do que um encontro regular. Se o embate for deliberadamente injusto — quase sempre em confrontos que servem como punição ou execuções — aumente a premiação em XP do “condenado” em 25%.

CONCURSOS DE ARQUEARIA

Não importa se utilizam o arco para a guerra ou para a caça, os melhores arqueiros se encantam com a oportunidade de testar suas habilidades contra seus semelhantes. Diferente dos torneios de justas e dos embates de gladiadores, os concursos de arquearia não exigem muitos equipamentos adicionais — embora os campeonatos de arqueiros prediletos da nobreza usem manequins elaborados como alvos.

Na variação mais simples desse concurso, um alvo redondo e dividido em três círculos concêntricos é posicionado a 45 m dos arqueiros. A seção externa do alvo é Miúda (CA 7), o círculo intermediário é Diminuto (CA 9) e a mosca interna é Minúscula (CA 13). Cada participante dispara cinco flechas e recebe 4 pontos a cada tiro na mosca, 2 pontos a cada tiro no círculo intermediário e 1 ponto para cada disparo que atingir o círculo externo. Compare a jogada de ataque (aplicando a penalidade de distância) com a CA de cada seção, a partir do centro. Caso dois ou mais arqueiros estejam empatados com a maior quantidade de pontos depois de todos os disparos, os alvos são deslocados para 75 m de distância e os competidores empatados atiram mais cinco flechas cada. Se o empate persistir, os alvos são movidos para 105 m de distância e mais cinco disparos são realizados. Quando o empate ainda continuar, normalmente os organizadores declaram um empate ou resolvem a disputa com flechas consecutivas disparadas contra alvos móveis.

É possível — mas extremamente difícil — atingir e dividir uma flecha ao meio no centro do alvo. Esta flecha imóvel teria CA 35.

A variação mais comum é utilizar alvos móveis: posicioná-los em uma carroça ou em um pêndulo numa árvore alta são os métodos mais fáceis para aumentar a dificuldade. Essas téc-

nicas aumentam a CA dos alvos em 5 pontos. Os arqueiros élficos participam de um jogo tradicional, em que um deles identifica um alvo Minúsculo e distante, quase sempre uma folha em queda ou um galho balançando ao vento. Os demais atiram uma flecha o mais rápido possível, determinando a Iniciativa normalmente. Então, o grupo avança até o alvo e o examina, e quem atingiu o objeto primeiro — ou chegou mais perto, se todos erraram o disparo (utilize o maior resultado da jogada de ataque) — escolhe o próximo alvo. Os drow participam de uma disputa similar, mas utilizam goblins em fuga como alvos.

Para conceder XP nos concursos de arquearia, determine que o Nível de Encontro equivale ao Nível de Desafio do melhor arqueiro PdM presente, mas reduza a XP concedida para 50% do total devido à ausência de risco do campeonato. Somente o campeão recebe a premiação em experiência.

XADREZ ARCANO

Essa competição elaborada envolve dois conjuradores, que enfrentam o adversário em um teste de invocação de criaturas combatentes de outros planos. Ela exige dois conjuradores capazes de lançar diversas magias *invocar criaturas* e se comunicar com os extra-planares convocados. Logicamente, o xadrez costuma atrair magos e feiticeiros de nível intermediário ou elevado e não é um entretenimento para o grande público.

Os dois participantes concordam com uma quantidade de rodadas de invocação (quatro é um número comum) e um tempo limite (quase sempre 1 minuto, mas os conjuradores de níveis inferiores preferem 30 segundos). Então, eles se posicionam em lados opostos do "tabuleiro" — uma área de 6 m por 6 metros (4 X 4 quadrados).

No início de cada rodada de invocação, um árbitro lança um dado (normalmente d4 ou d6) e declara o resultado. Os competidores lançam uma única magia *invocar criaturas* e escolhem um monstro da lista correspondente ao número declarado. Por exemplo, se o árbitro obteve um resultado 4, os participantes podem invocar qualquer criatura da lista de *invocar criaturas* IV. Entretanto, não é necessário conjurar *invocar criaturas* IV; é possível lançar *invocar criaturas* V e obter 1d3 monstros ou *invocar criaturas* VI para conseguir 1d4+1 monstros. Qualquer criatura invocada tem que surgir adjacente ao competidor ou o mais próximo possível.

Nas rodadas de invocação subseqüentes, há duas ações: o participante lança *invocar criaturas* novamente, com base no novo resultado declarado pelo árbitro, e os monstros previamente invocados podem se deslocar um quadrado em qualquer direção. Cada competidor é responsável pelo direcionamento dos seus monstros e se qualquer um deles percorrer mais de um quadrado na mesma rodada ou deixar o tabuleiro, o conjurador será desclassificado e perderá o jogo.

Quando dois monstros adversários entrarem no mesmo quadrado, eles devem lutar sob o comando de seu invocador. Assim que as rodadas de invocação terminarem, os conjuradores continuam a direcionar seus extra-planares, até que o tempo limite seja esgotado. Nesse momento, o participante que tiver criaturas na maior quantidade de quadrados do tabuleiro vencerá o desafio.

As variações mais comuns para o xadrez arcano envolvem alterar o dado utilizado pelo árbitro, o número de rodadas de

invocação ou o limite de tempo. Para conceder XP no xadrez arcano, determine que o Nível de Encontro equivale ao Nível de Desafio do adversário PdM, mas reduza a XP concedida para 50% do total devido à ausência de risco.

TAÇA DE ALABASTRO

A Taça de Alabastro é um exemplo de uma competição esportiva com diversos eventos que acontecem no decorrer de alguns dias em vários vilarejos de nobres. Originalmente desenvolvida como uma série de testes para os candidatos à cavalaria do reino, o campeonato se tornou um evento anual que atrai combatentes esperançosos de todas as regiões — próximas e distantes.

A competição abrange sete eventos ao longo de três dias. Uma jovem da nobreza — quase sempre a filha solteira do nobre que patrocina o concurso — senta-se diante de uma mesa baixa com uma dezena de copos de alabastro vazios: um para cada participante. Depois de cada evento, ela coloca três moedas de platina na taça do vencedor, duas na taça do segundo colocado e uma no copo do terceiro. Então, ela retira metade das moedas da taça do último colocado (se ainda houver moedas nela).

No primeiro dia, há um concurso de arquearia (descrito acima). Depois, os competidores devem completar uma corrida de obstáculos que percorre toda a propriedade do nobre, escalando muros, saltando fossos e cruzando pontes estreitas. Finalmente, há um embate de luta livre de eliminação simples (um participante enfrenta somente outro); quem imobilizar ou deixar o oponente inconsciente, vence.

No segundo dia, os competidores realizam um duelo de justas de eliminação simples durante a manhã. À tarde, eles são enviados para uma floresta próxima com ordens de abater ou capturar um evasivo javali atroz albino (ou outro animal exótico) para o banquete noturno. Depois do jantar, ocorre o evento mais estranho do campeonato — a jovem nobre convoca cada um dos participantes e diz "Me impressione". Ela distribui moedas de platina conforme seus desejos.

Na tarde do terceiro dia, os participantes se reúnem para o evento final: um torneio de combate de eliminação simples que distribui o dobro da quantidade normal de moedas. Os personagens podem utilizar qualquer equipamento mundano (mas não mágico) que desejarem, exceto armas de ataque à distância. Eles podem conjurar magias, mas devem fazê-lo somente depois que o duelo começar. Cada confronto tem exatamente 1 minuto e não há outras restrições — ou seja, ele é mortífero. Cada participante é alvo da magia *proteger outro*, conjurada por clérigos PdMs antes do início da luta. O duelista perderá o combate quando se render, cair inconsciente ou se sofrer mais dano que o adversário quando o limite de tempo acabar (de acordo com os critérios do hospedeiro da magia, que tem uma boa perspectiva para analisar os ferimentos).

Depois de outro banquete, a nobre conta as moedas em cada taça de alabastro e declara o vencedor. O competidor com a maior quantidade de moedas recebe a taça como premiação (e as moedas) e será considerado o Campeão da Taça de Alabastro até o ano seguinte. O copo vale 1000 PO, mas dizem que vendê-lo traz má sorte.

Para conceder XP na Taça de Alabastro, considere que os eventos de cada dia são um único encontro com NE equivalente a um encontro regular com os participantes PdMs

importantes. Enquanto o personagem tiver mais moedas em sua taça no final do dia do que possuía no dia anterior, ele adquire os pontos de experiência daquele evento.

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos e materiais especiais a seguir complementam aqueles descritos no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

NOVAS HABILIDADES DE ARMADURAS

Anti-Concussão: Essa habilidade é semelhante à armadura anti-cortante, mas fornece Redução de Dano 5/perfurante e cortante.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfosar objetos*; Preço +2 de bônus.

Anti-Cortante: Essa armadura é magicamente alterada para desviar armas cortantes como machados e a maioria das espadas. O usuário adquire Redução de Dano 5/concussão ou perfurante.

Se um único escudo ou armadura possuir duas das três habilidades anti-arma (anti-cortante, anti-concussão e anti-perfurante), o equipamento fornecerá somente 5 pontos de Redução de Dano para o usuário em relação ao tipo de dano que aparece duplicado. Por exemplo, um camisão de cota de malha +1 com as habilidades anti-cortante (RD 5/concussão e perfurante) e anti-concussão (RD 5/cortante e perfurante) concederia apenas Redução de Dano 5/perfurante.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfosar objetos*; Preço +2 de bônus.

Anti-Impacto: As armaduras anti-impacto são encantadas para amortecer os golpes de objetos que causam esmagamento. Elas não concedem proteção adicional contra o dano de armas (além do bônus na CA), mas o dano de esmagamento que afetaria todo ou grande parte do corpo, como a constrição e os desmoronamentos, é reduzido à metade.

Abjuração (tênue); NC 14º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *queda suave*; Preço +2000 PO.

Anti-Perfurante: Essa habilidade é semelhante à armadura anti-cortante, mas fornece Redução de Dano 5/concussão e cortante.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfosar objetos*; Preço +2 de bônus.

NOVAS ARMADURAS ESPECÍFICAS

Armadura da Caçada Infundável: Essa cota de malha de mitral +2 é fabricada pelos elfos para os rangers que executam patrulhas de longas distâncias. Além das qualidades de proteção, ela torna o usuário imune a fadiga e exaustão.

Abjuração (moderada); NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *restauração*; Preço 21.500 PO; Custo para criar: 10.900 PO + 848 XP; Peso: 15 kg.

NOVAS HABILIDADES DE ARMAS

As habilidades especiais de armas a seguir complementam aquelas descritas no *Livro do Mestre*.

Deflexão: Uma arma da deflexão da mesma categoria de tamanho do usuário ou uma categoria maior permite desviar projéteis que visem o personagem. Uma vez por rodada, quando o usuário for atingido por uma arma de ataque à distância, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20); se a arma tiver um bônus de melhoria, aplique esse valor à Classe de Dificuldade. Se obtiver sucesso, ele desviará o disparo sem sofrer qualquer dano. O personagem deve estar ciente do ataque e não pode estar surpreendido. Somente as armas brancas podem adquirir esta habilidade.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *escudo entrópico*; Preço +1 de bônus.

Derrubada: As armas com esta habilidade emitem um zumbido grave e quase inaudível quando são disparadas. Sempre que uma arma de derrubada atingir um alvo, ela iniciará a manobra Encontrão além de causar o dano normal. Para resolver a manobra, considere que o projétil é uma criatura Média com +8 de bônus de Força. O projétil não provoca ataques de oportunidade e sempre tentará empurrar o alvo pela maior distância possível. Somente as armas de disparo podem adquirir essa habilidade e elas transferem o encantamento para suas munições.

Evocação (moderada); NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *mão vigorosa de Bigby*; Preço +3 de bônus.

Desarme: Essa habilidade especial gera dois efeitos diferentes, de acordo com o tipo de arma encantada. Caso seja aplicada a uma arma branca, a habilidade desarme elimina os bônus devido ao tamanho da arma do alvo e por ser empunhada com as duas mãos. Quando aplicada a uma arma de ataque à distância, ela permite usar o equipamento na manobra desarmar; o usuário dispara contra a mão do adversário. O tamanho relativo da arma não afeta a tentativa de desarme,

mas o defensor recebe +4 de bônus no teste resistido se empunhar a arma com as duas mãos.

Transmutação (moderada); NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *telecinésia*; Preço +2 de bônus.

Explosiva: As armas com esta habilidade sempre são quentes ao toque. Elas causam dano adicional em qualquer criatura próxima ao alvo original. Cada golpe bem-sucedido com uma arma explosiva inflige 2d4 pontos de dano a todas as criaturas num raio de 1,5 m do alvo (Reflexos para reduzir à metade, CD 15), inclusive o próprio alvo. A habilidade explosiva pode ser aplicada a qualquer arma branca, mas o usuário



Armadura da caçada infundável

será afetado pelo dano adicional. Normalmente, ela é aplicada a armas de ataque à distância, pois a arma encantada transfere a habilidade para sua munição.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *despedaçar*; Preço +2 de bônus (+3 para armas de ataque à distância).

Munição Perfurante: As armas com esta habilidade impulsionam sua munição com inércia suficiente para atravessar o corpo das criaturas vivas que atingirem. Esse efeito causa 1d6 pontos de dano adicional. Depois disso, a arma ou projétil continua sua trajetória em linha reta. Quaisquer alvos adicionais nesse percurso também são atacados, utilizando o mesmo resultado da jogada de ataque do alvo original. Contudo, os alvos adicionais recebem +4 de bônus na CA para cada criatura atravessada pela munição anteriormente. Quando a munição ou arma perfurante atinge um objeto, ela é destruída. Essa habilidade pode ser aplicada a qualquer arma de ataque à distância (mas não as armas corporais arremessadas, como espadas e machados); obviamente, as armas de disparo imbuem sua munição com o encanto.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *flecha ácida de Melf*; Preço +2 de bônus.

Sanguinária: As armas com essa habilidade normalmente possuem dispositivos de mira estranhos em sua construção. A munição disparada de uma arma sanguinária

desviará de qualquer obstáculo (se necessário) para atingir uma criatura viva, eliminando o bônus na CA que o alvo possui devido à cobertura. O usuário é capaz de disparar contra um alvo que tenha cobertura total, mas deve conhecer a localização da criatura e precisa existir uma trajetória desobstruída para que a munição alcance o alvo; nesse caso, o alvo ainda receberá os benefícios da camuflagem total (50% de chance de falha). Essa habilidade não afeta plantas, limos, mortos-vivos e constructos.

Adivinhação (moderada); NC 9º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *visão arcana*; Preço +1 de bônus.

Último Recurso: Uma arma branca (normalmente uma adaga) encantada com esta habilidade é bastante eficaz durante a manobra Agarrar. O usuário não sofre -4 de penalidade para atacar com esta arma durante a manobra; além disso, se o alvo for maior que o usuário, a arma inflige 1d6 pontos de dano adicional para cada categoria de tamanho de diferença. Por exemplo, um halfling com uma *adaga do último recurso* +1 causaria 2d6 pontos de dano adicional durante a manobra Agarrar contra um ogro.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *movimentação livre*; Preço +1 de bônus.

NOVAS ARMAS ESPECÍFICAS

As armas a seguir complementam aquelas descritas no *Livro do Mestre*.

Flecha Penetrante: Essa flecha +1 se prende ao corpo do alvo e se enterra no ferimento. Uma flecha penetrante deve ser arrancada para que o ferimento se recupere naturalmente e a remoção causa 1d8 pontos de dano adicional. Se o alvo receber qualquer cura mágica, a flecha imediatamente inflige 1d8 pontos de dano conforme a magia retira o projétil do corpo da vítima.

Necromancia (tênue); NC 4º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *infligir ferimentos leves*; Preço 167 PO; Custo 87 PO + 6 XP.

Lança do Cavaleiro Remanescente: Sempre que o usuário dessa lança +1 investir contra um alvo montado (e também estiver montado), a arma inicia a manobra encontrão quando atingir o alvo. Se o usuário obtiver sucesso, o inimigo será deslocado, mas sua montaria permanecerá no mesmo local.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *força do touro*; Preço 8.306 PO; Custo 4.306 PO + 320 XP.

Resposta Final de Oglien: Essa corrente com cravos +2 emite um brilho resplandecente, mas quase todos os conjuradores não identificam sua natureza mágica, devido ao efeito contínuo de *dificultar detecção*. É necessário obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 25) para notar a magia latente na resposta final. A

arma concede ao usuário +5 de bônus nos testes da perícia Atuação (mostra de armas), descrita no Capítulo 3. Oglien, um famoso gladiador de eras passadas, usava sua "resposta final" para obter uma vantagem quase injusta na arena.

Desde sua morte, a arma vem sendo entregue a diferentes gladiadores, e muitos desconhecem sua natureza mágica.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dificultar detecção*; Preço 26.325 PO; Custo 13.325 PO + 1.040 XP.

NOVOS ITENS MARAVILHOSOS

Os itens maravilhosos a seguir complementam aqueles descritos no *Livro do Mestre*.

Braçadeiras da Aurora: Essas braçadeiras incrustadas de jóias possuem um pequeno dispositivo com uma lente e um disco, montado na parte externa de uma das braçadeiras. Quando o disco é girado para a esquerda, o equipamento assume uma aparência comum. Se o usuário virar o disco para a posição intermediária (uma ação de movimento), um raio de luz emerge da lente, iluminando os arredores como uma lanterna furta-fogo. Quatro vezes por dia, o usuário pode virar o disco para a direita (uma ação padrão) e apontar a lente para um alvo, disparando um raio de luz cegante que causa 3d8 pontos de dano contra a maioria das criaturas, 6d6 pontos de dano contra mortos-vivos e 6d8 pontos de dano para criaturas com vulnerabilidade à luz. O disco retorna para a posição intermediária depois de cada ativação da magia. Embora somente



Braçadeiras da aurora

uma braçadeira contenha o dispositivo, é necessário usar ambas para que a magia seja eficiente.

Evocação (moderada); NC 6º; Criar Itens Maravilhosos, luz cegante; Preço 26.000 PO; Peso: 0,5 kg.

Manopla da Forja dos Anões: Essa manopla de ferro se estende até o cotovelo e está sempre fria ao toque. Quando a palavra de comando é pronunciada, a manopla se torna incandescente durante 10 rodadas, iluminando um raio de 3 m como uma tocha. Qualquer criatura tocada pela manopla durante esse período sofrerá 1d6+10 pontos de dano por fogo. O usuário da manopla da forja dos anões sofre metade do dano de ataques de fogo enquanto o item estiver incandescente. Os ataques baseados em fogo que permitem um teste de resistência para reduzir o dano à metade não causarão qualquer dano ao usuário se ele obtiver sucesso no teste.

Evocação (moderada); NC 10º; Criar Itens Maravilhosos, escudo de fogo; Preço 24.000 PO; Peso: 1,5 kg.

Manopla da Lassidão: Essa luva de couro blindada com latão se altera magicamente para se encaixar na mão do usuário, portanto é possível usá-la em qualquer uma das mãos. A manopla gera os efeitos da magia *lentidão* durante 5 rodadas contra qualquer alvo tocado pelo usuário (ataque de toque, Vontade CD 14 anula).

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Itens Maravilhosos, lentidão; Preço 27.000 PO; Peso: 1 kg.

Manopla da Erradicação: Essa manopla com cravos de aço azeviche emana um leve odor de enxofre. Três vezes por dia, o usuário é capaz de desferir um ataque de toque corporal contra um alvo, que deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou será transformado em uma pilha de cinzas fumegantes. Mesmo que obtenha sucesso, o alvo sofrerá 10d6 pontos de dano.

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Itens Maravilhosos, destruição; Preço 96.000 PO; Peso: 1 kg.

Bainha Sagrada: Esse objeto tem uma aparência variável. Quando é encontrado em um tesouro, há 25% de chance de ser uma bainha para adagas, 25% de ser uma capa para machados e 50% de chance de ser a bainha de uma espada de qualquer variedade. Entretanto, o usuário descobrirá facilmente que a bainha sagrada se altera para se adaptar a qualquer adaga, espada ou machado em contato com ela, mesmo para algumas armas duplas. A bainha conserva qualquer arma guardada em seu interior, mantendo-a limpa e afiada. Além disso, três vezes por dia, o usuário é capaz de guardar uma arma na bainha sagrada, pronunciar a palavra de comando e conjurar *arma abençoada* no equipamento.

Transmutação (tênue); NC 4º; Criar Itens Maravilhosos, arma abençoada; Preço 4.400 PO; Peso: 0,5 kg.

Estandarte da Coragem: Para que o estandarte da coragem seja ativado, é necessário afixá-lo em uma arma de haste de duas mãos, como uma alabarda ou uma lança. O portador do estandarte e qualquer aliado num raio de 9 m recebem +4 de bônus de moral nos testes contra efeitos de medo.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Itens Maravilhosos, remover medo; Preço 15.000 PO; Peso: 0,5 kg.

Estandarte do Heroísmo: Esse item é similar ao estandarte da coragem, mas o portador do estandarte e qualquer aliado num raio de 9 m recebem +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

Abjuração e encantamento (tênue); NC 5º; Criar Itens Maravilhosos, heroísmo, remover medo; Preço 40.000 PO; Peso: 0,5 kg.

Estandarte da Fuga Impossível: Esse item é similar ao estandarte da coragem, mas impede qualquer viagem extradimensional usada para sair de uma área de 9 m de raio, a partir do estandarte, como se todas as criaturas estivessem sob os efeitos de uma *âncora dimensional*. Qualquer indivíduo que tentar abandonar a área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 19) ou simplesmente fracassará. O estandarte da fuga impossível não impede que as criaturas utilizem viagens dimensionais para entrar na área afetada. As criaturas invocadas no interior dos quadrados afetados ainda desaparecem quando a duração da magia que as invocou terminar.

Abjuração (moderada); NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, remover medo, âncora dimensional; Preço 145.000 PO; Peso: 0,5 kg.

NOVOS MATERIAIS ESPECIAIS

Os materiais especiais a seguir complementam aqueles descritos no *Livro do Mestre*. Com exceção das armas duplas, todos os objetos somente podem ser fabricados usando um destes materiais.

Prata do Pandemônio: Minerada nos veios escassos do plano abissal do Pandemônio, essa prata tem todas as características da prata alquímica (descrita no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*). Além disso, um zumbido agudo e sobrenatural emana das lâminas desembainhadas dessas armas quando são expostas ao vento. O zumbido é um efeito de ação mental e sônico, que gera uma compulsão e um efeito de medo. Com exceção do usuário, qualquer criatura num raio de 9 m que ouvir o zumbido deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará assustada durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência depende da velocidade do vento, conforme indicado na tabela a seguir.

Vento	CD
Ameno (0–15 km/h)	10
Moderado (16–30 km/h)	13
Forte (31–45 km/h)	16
Severo (46–80 km/h)	19
Tempestade (81–120 km/h)	22
Furacão (121–280 km/h)	25
Tornado (281–480 km/h)	28

A prata do Pandemônio pode ser utilizada para revestir a lâmina ou área de impacto de qualquer arma perfurante ou cortante que seja fabricada originalmente com aço. O custo da arma aumenta conforme indicado abaixo.

Tipo de Arma	Modificador de Custo
Armas leves perfurantes ou cortantes	+9.000 PO
Arma perfurante ou cortante de uma única mão ou uma extremidade de uma arma dupla perfurante ou cortante	+11.000 PO
Arma perfurante ou cortante de duas mãos ou duas extremidades de uma arma dupla perfurante ou cortante	+13.000 PO

Malha de Aço Susaliana: Fabricada com uma técnica conhecida somente pelos grandes armadores élficos, a malha de aço susaliana envolve um sistema elaborado de anéis de metal conectados de modo a oferecer proteção adicional contra determinados golpes. Quando um ataque cortante ou de concussão atinge uma criatura que estiver usando a malha susaliana, o equipamento se enrijece no ponto de impacto e dispersa a energia do golpe. Essa qualidade concede Redução de Dano 3/perfurante ao usuário enquanto a armadura estiver em boas condições.

Tipo de Armadura Susaliana	Modificador de Custo
Leve	+28.000 PO
Média	+35.000 PO
Pesada	+42.000 PO

Thinaun: Essa liga de aço negra e brilhante atrai as almas recém-libertadas de seus corpos. Obviamente, ela é bastante eficaz em armas brancas. Quando uma arma branca de thinaun estiver em contato com uma criatura no momento de sua morte, a alma da vítima será absorvida para o interior da arma e não poderá prosseguir sua viagem para o além. A alma permanecerá na lâmina até que a arma seja destruída ou outra criatura seja eliminada por um golpe da arma — a prisão da nova alma libertará a anterior. As magias *reviver os mortos*, *ressurreição* e similares não afetarão a vítima cuja alma foi absorvida pela arma de thinaun, a menos que o conjurador empunhe o item em suas mãos. Por outro lado, como a alma está adjacente ao conjurador, ela não precisa realizar nenhuma grande jornada, descartando metade dos componentes materiais necessários para as magias *reencarnação*, *reviver os mortos*, *ressurreição* e *ressurreição verdadeira* (em geral, ungüentos e diamantes).

As armas de thinaun capturam a alma de qualquer criatura eliminada enquanto estiver em contato com qualquer parte do equipamento; isso significa que se o usuário perecer, a arma absorverá sua própria alma.

Somente as armas brancas compostas primariamente de metal podem ser fabricadas com thinaun.

Tipo de Arma	Modificador de Custo
Armas leves	+10.000 PO
Arma de uma única mão ou uma extremidade de uma arma dupla	+15.000 PO
Arma de duas mãos ou duas extremidades de uma arma dupla	+20.000 PO

COMBATENTES NA CAMPANHA

Essa seção discute uma grande variedade de tópicos apropriados para qualquer campanha que se baseia em (ou somente apresenta) personagens combatentes, incluindo dicas para campanhas fundamentadas em guerreiros, armas exóticas e improvisadas, organizações para combatentes, classes épicas e a interação de personagens marciais com as divindades do panteão do cenário.

CAMPANHAS DE GUERREIROS

Para obter uma alteração interessante nas aventuras tradicionais de DUNGEONS & DRAGONS, deixe os grimórios e símbolos sagrados de lado e elabore uma campanha baseada em guerreiros. Nessas histórias, a maioria dos personagens do grupo adquire classes relacionadas ao combate: bárbaro, guerreiro, paladino, ranger e, por extensão, monge e ladino.

Por definição, uma campanha baseada em guerreiros costuma ter um nível limitado de magia. Essa definição simples pode ter uma enorme gama de significados, de acordo com a perspectiva do Mestre sobre o cenário de campanha. É possível que a conjuração seja custosa, rara ou simplesmente desconhecida; os itens mágicos podem ser raros ou muito caros; e qualquer coisa diferente da cura lenta e natural seria difícil de obter.

CONJURADO

A maneira mais simples de elaborar uma campanha baseada em guerreiros é proibir os jogadores de adquirir níveis em classes de conjuradores, mas inserir um PdM conjurador esporádico. O segredo é impedir que os PJs se sintam inferiores aos PdMs, limitando sua exposição aos personagens conjuradores. Se o grupo encontrar um mago em todas as aventuras, é provável que se indague porque não pode seguir uma carreira arcana.

Por outro lado, o Mestre poderia eliminar completamente os conjuradores de seu mundo. Nesse cenário, nenhum personagem — PJ ou PdM — seria capaz de adquirir níveis nas classes de conjuradores (bardo, clérigo, druida, feiticeiro e mago) e mesmo as classes que normalmente recebem magias diárias (como paladinos e rangers) não teriam acesso a esta habilidade. A critério do Mestre, seria possível conceder características de classes alternativas para os paladinos e rangers e compensar essa perda. Consulte a seção Paladinos e Rangers Sem Magias, no final do Capítulo 1.

Quando estiver criando uma comunidade em um mundo sem conjuradores (páginas 137 a 139 do *Livro do Mestre*), substitua os bardos por ladinos, os druidas pelos rangers (ou bárbaros, em áreas selvagens ou pouco civilizadas), feiticeiros por monges e magos por guerreiros. Substitua 25% dos clérigos por paladinos e o restante por guerreiros.

Supondo que o Mestre não queira simplesmente proibir as classes de conjuradores para os jogadores, ele deveria limitar o acesso dos PJs a estas classes. Uma das formas é restringir a quantidade de níveis que qualquer personagem é capaz de adquirir numa dessas classes. Por exemplo, qualquer personagem estaria limitado a adquirir somente metade de seu nível total em classes de conjuradores (bardo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago). Nenhum personagem inicia a campanha como um bardo, feiticeiro, mago, druida ou clérigo de 1º nível. Nessas campanhas, os paladinos e rangers conservam suas habilidades de conjuração normal.

Outra forma é limitar o acesso a magias poderosas, administrando as classes de conjuradores como uma classe de prestígio. Todos os personagens que desejam adquirir níveis de conjurador devem pertencer ao 3º nível e possuir 3 graduações nas perícias Identificar Magia e o Conhecimento mais apropriado (arcano para bardos, feiticeiros e magos; religião para clérigos; e natureza para druidas). Essa exigência assegura que

os personagens estarão muito abaixo do potencial de um conjurador tradicional, com uma única classe, mas terão outras habilidades capazes de sustentá-los nos momentos de necessidade.

ITENS MÁGICOS

A essência de um mundo de magia limitada é a escassez de itens mágicos. Mesmo se os conjuradores existirem, seria improvável que contrabandeassem e distribuíssem itens mágicos com a proporção assumida no *Livro do Mestre*. Consulte o Mestre sobre o significado da expressão "magia limitada" em relação aos itens mágicos e planeje sua carreira adequadamente.

Por exemplo, mesmo em um cenário de magia limitada, seria possível encontrar itens menores, como poções ou pergaminhos, com os alquimistas locais e os magos da fronteira. Especialmente se o grupo não tiver um clérigo ou curandeiro, algumas poções de cura forneceriam muitas vantagens.

Outro assunto importante envolve as armas e armaduras mágicas. Embora seja possível sobreviver com equipamentos obra-prima durante algum tempo, eventualmente o grupo encontrará adversários resistentes às armas ou tipo de dano que elas causam. Verifique com o Mestre se as armas mágicas realmente existem no cenário — esses objetos podem ser heranças raras, relíquias de uma era esquecida, artefatos valiosos ou apenas muitíssimo caros para se fabricar (custando o dobro, triplo ou dez vezes o preço normal).

SOBREVIVENDO NUMA CAMPANHA DE COMBATE

Os recursos mais valiosos de um guerreiro são seus pontos de vida. Sem trocadilhos, os PVs de um combatente determinam os limites de sua habilidade para cumprir sua função básica: combater. Sem pontos de vida, não importa quão forte ou veloz o personagem é — ele praticamente já perdeu a batalha.

Um guerreiro sábio administra seus recursos com cautela e, em uma campanha de combatentes, isso é ainda mais importante, já que a probabilidade de existir um clérigo no grupo é pequena. Em geral, administrar os pontos de vida se resume a dois pontos: resguardá-los até que sejam necessários e restaurá-los assim que forem perdidos.

RESGUARDANDO PONTOS DE VIDA

Em um grupo típico, o guerreiro não costuma enfrentar os lacaios do inimigo, porque o mago elimina a maioria usando magias como *sono* e *bola de fogo*. Essa vantagem tática permite que o guerreiro resguarde pontos de vida preciosos até que sejam realmente necessários (para confrontar o grande vilão). Sem o apoio da artilharia arcana, o combatente provavelmente enfrentará mais inimigos (e durante mais tempo) em corpo a corpo, resultando numa perda maior de pontos de vida. Eis algumas maneiras de solucionar esse problema em um grupo de combatentes.

Fique Alerta: Embora nenhuma quantidade de preparação ou talentos é capaz de assegurar que o personagem nunca será surpreendido, sempre que ele evitar uma rodada surpresa ou

um ataque furtivo do adversário ele obterá uma vantagem considerável. Certifique-se de que alguém do grupo — como o ranger ou o bárbaro — tenha um modificador de Iniciativa elevado (a chave é o talento Iniciativa Aprimorada) e bons modificadores de Observar e Ouvir.

Mantenha Distância: O principal motivo que os magos de 1º nível tem para escolher *mísseis mágicos* em vez de *toque chocante* é que o primeiro lhes permite derrubar seus alvos à longa distância. Aprenda com essa lição. A maioria dos personagens do grupo deveria carregar um arco ou, pelo menos, uma besta armada enquanto exploram uma masmorra. Se houver um grupo com diversos personagens, é possível solicitar que um deles se especialize em combate à distância. Supondo que não houve uma emboscada, há grandes chances de que os personagens consigam disparar pelo menos uma vez contra os inimigos antes do combate corporal. Embora os pontos de dano causados pelo disparo não sejam impressionantes, comparados ao dano maciço de uma espada ou machado de um guerreiro, talvez sejam eles que impeçam um monstro de lutar mais uma rodada e desferir outro ataque total no final do encontro. De fato, na maioria dos confrontos, quanto mais tempo os personagens conseguirem se afastar do combate corporal, melhor será a probabilidade de vencerem. Obviamente, exceto quando os adversários possuem ataques à distância melhores que os do grupo.

Os Combates Pequenos são Melhores: Ainda que um feiticeiro possa ter ressalvas em gastar uma *bola de fogo* para incinerar somente dois bugbear, quanto menos adversários forem confrontados simultaneamente pelo guerreiro, melhor. Na maior parte das rodadas, um combatente somente atingirá uma quantidade limitada de alvos (diferente do conjurador típico), mas diversos oponentes conseguirão golpeá-lo e podem causar danos. Nunca permita que um inimigo escape (ele possivelmente trará reforços) e jamais deixe que um alerta seja emitido. Se um dos goblins carrega uma corneta, elimine-o primeiro. Se houver um tambor no centro do posto de guarda, atravesse-o com uma flecha na primeira rodada.

Neutralize os Conjuradores: O calcanhar de Aquiles de um guerreiro típico é sua tendência a fracassar em testes de resistência de Vontade e Reflexos. Embora um teste de Reflexos fracassado não signifique que a batalha está perdida — somente alguns pontos de vida valiosos serão desperdiçados — uma falha em um teste de Vontade é capaz de inverter o jogo em uma rodada. Se houver um conjurador entre os adversários, concentre os esforços do guerreiro diretamente contra ele. Provavelmente valerá a pena sofrer alguns ataques de oportunidade para superar os lacaios de um clérigo maligno ou necromante e assumir uma posição que impeça o conjurador de incinerar o grupo com magias. Caso isso não seja possível, utilize um arco ou besta (conforme descrito acima) para atrapalhar o conjurador. Uma tática especialmente eficiente contra esses adversários é preparar uma ação para golpeá-los assim que iniciarem a conjuração de uma magia (incluindo um passo de ajuste de 1,5 m para segui-lo, caso ele recue para evitar o combate corporal). Ainda que isso sacrifique alguns ataques, uma vez que o guerreiro não estará usando a ação de ataque total de modo a preparar a ação, um golpe bem-sucedido exige um teste de Concentração difícil para que a magia seja terminada. Diante dessa situação, a maioria dos conjuradores prefere se afastar em vez de ser espancada.

Evite Conflitos Desnecessários: A simples presença de meia dúzia de orcs entre o grupo e a entrada para a fortaleza do inimigo não significa que é preciso combatê-los imediatamente — ou mesmo enfrentá-los. Apesar dos conselhos anteriores, que sugere nunca deixar oponentes na sua retaguarda, se um guerreiro agir corretamente, qualquer inimigo superado em um encontro quase sempre estará superado para sempre. Será mesmo que esses orcs perseguirão o grupo depois que os aventureiros derrotarem o mestre da fortaleza e reduzi-la a cinzas? Só porque o guerreiro é capaz de enfrentar os orcs, não significa que ele deve fazê-lo. Ainda que o resultado desse combate seja facilmente previsível, tudo que os orcs precisam é obter um sucesso decisivo em um momento inadequado para que a luta custe muito mais do que o previsto.

Restaurando Pontos de Vida

Apesar dos esforços de qualquer guerreiro, ele inevitavelmente sofrerá pontos de dano. Isso levanta uma questão importante para qualquer grupo de combatentes: quem fornecerá a cura? Sem a presença de um clérigo (ou pelo menos um druida), será mais difícil para os personagens recuperarem seus pontos de vida depois de um combate. Considere as opções a seguir para uma campanha baseada em guerreiros, supondo que elas estejam disponíveis.

Cautela e Precaução: Todos os personagens devem ser mais cautelosos e auto-suficientes em relação à cura. Se possível, cada um deveria ter um suprimento de poções de *curar ferimentos* diversos. Caso não tenha poções suficientes para recuperar seus pontos de vida de 0 até o limite normal (assumindo resultados médios nas jogadas), o guerreiro enfrentará a terrível possibilidade de não estar presente no final da aventura. Obviamente, algumas classes possuem uma vantagem nesse sentido. Os monges e paladinos têm uma capacidade limitada de cura sobrenatural, e os rangers e paladinos adquirem magias de cura conforme alcançam os níveis mais elevados.

Utilize Todos os Recursos Disponíveis: Uma opção quase sempre ignorada pelos rangers e paladinos é a aquisição de varinhas de *curar ferimentos*. Como ambas as classes possuem as magias *curar ferimentos leves*, *curar ferimentos moderados* e *curar ferimentos graves* em suas listas de classe, são capazes de utilizar as varinhas sem dificuldades, mesmo antes de conseguirem lançar as magias normalmente. Ainda que uma *varinha de curar ferimentos leves* não assegure que uma batalha difícil seja vencida, assim que o combate terminar ela será uma forma barata de recuperar grandes quantidades de dano. Assumindo resultados médios, uma *varinha de curar ferimentos leves* (que custa 750 PO) recupera 275 pontos de dano antes de ser totalmente consumida. Isso representa menos de 3 PO por ponto de vida, um dos melhores negócios disponíveis em D&D. Entretanto, apesar do valor reduzido dessa varinha, considere adquirir uma com *curar ferimentos graves* assim que possível, para uma recuperação mais acelerada durante os combates. Infelizmente, essa opção não estará disponível em um cenário de magia limitada.

Multiclasse: Guerreiros/clérigos, bárbaros/druidas e similares são personagens multiclasse com acesso a conjuração, pergaminhos e varinhas, idênticos aos rangers e paladinos de níveis intermediários. Um único nível de bardo ou ladino permitiria adquirir a perícia Usar Instrumento Mágico e ativar os

itens de recuperação dos clérigos (varinhas, cajados, etc.) quando estes não estiverem conscientes ou presentes.

Descanso: Quando não houver outras opções, deixe os combates de lado. Cada dia de descanso absoluto fornece mais pontos de vida para a batalha subsequente. Assegure que pelo menos um dos personagens tenha graduações na perícia Cura — os tratamentos de longo prazo reduzem dramaticamente o tempo de descanso entre as aventuras, pois recuperam os PVs muito mais depressa.

ORGANIZAÇÕES PARA COMBATENTES

As seis organizações apresentadas a seguir são adequadas para qualquer campanha de *Dungeons & Dragons*. Cada uma está relacionada a uma das classes de prestígio descritas no Capítulo 2, permitindo que o Mestre insira um histórico mais abrangente de cada uma em seu cenário.

MONASTÉRIO ISE ZUMI

A tradição dos monges tatuados nasceu no Monastério Ise Zumi, que permanece isolado nas grandes montanhas. Nesse local, a ordem dos monges tatuados oferece treinamento para os iniciados, ensinando os mistérios de suas crenças, enquanto o novo monge busca por iluminação.

A maioria dos monges que vive no Monastério Ise Zumi tem uma aparência ascética e preferem a solidão silenciosa à vida complexa do mundo exterior. Embora alguns monges comuns treinem e visitem o local esporadicamente, esses indivíduos passam mais tempo afastados do monastério do que residindo neste santuário.

Para se unir ao monastério, basta pertencer à tendência Leal e demonstrar o desejo de alcançar a iluminação e evitar a tentação. Normalmente, essa demonstração envolve um ritual de três dias, em que o candidato deve resistir às tentações apresentadas para seus cinco sentidos. Todos que desejam aprender os mistérios da classe de prestígio monge tatuado precisam atender à exigências mais severas (consulte a classe monge tatuado no Capítulo 2).

Além dos benefícios óbvios de se tornar um monge tatuado, o Monastério Ise Zumi é um armazém de culturas religiosas, provenientes de diversas raças e sociedades. Muitas pessoas tentam descobrir os segredos ancestrais que jazem nas profundezas dos porões do santuário.

Exemplo de Membro

Mesehti Taharqa foi treinado no interior das muralhas de Ise Zumi, mas descobriu que não teria a disposição para o estilo de vida ascético de seus mentores. Em vez disso, ele saiu para explorar o mundo, afirmando que ele deveria conhecer muito bem as tentações para se preparar e ser capaz de resistir a elas com mais facilidade.

Ele ainda visita o monastério esporadicamente, e poderia encontrar um PJ em treinamento no local.

Mesehti costuma aconselhar os PJs iniciados, avisando que a vida ascética praticada no monastério não é suficiente para lidar com as tentações do mundo exterior e incita qualquer per-

sonagem monge tatuado a ampliar seus horizontes. Ele aprecia a companhia de outros monges dedicados, mas se sente ameaçado quando não é o centro das atenções. Um PJ poderia inadvertidamente transformar o comportamento amistoso e conselheiro de Mesehti em uma rivalidade ciumenta.

Mesehti Taharqa: Humano monge 5/monge tatuado 6; ND 11; Humanóide (Médio); DV 5d8 mais 6d8; 56 PV; Inic. +6; Desl.: 18 m; CA 21, toque 19, surpresa 19; Atq Base +7; Agr +8; Corpo a corpo: desarmado +10 (dano: 1d10+1); Atq Ttl: corpo a corpo: desarmado +10/+5 (dano: 1d10+1) ou desarmado +8/+8/+3 (dano: 1d10+1); AE Rajada de golpes, ataque chi (mágico); QE Tatuagens (leão, caranguejo, máscara branca), evasão, pureza corporal, queda lenta 6 m, mente tranqüila; Tend. LN; TR Fort +9, Ref +11, Von +14; For 13, Des 14, Con 10, Int 12, Sab 21, Car 8.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +16, Acrobacia +16, Blefar +16, Conhecimento (religião) +9, Furtividade +8, Ouvir +19; Acuidade com Arma, Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Desviar Objetos, Foco em Arma (desarmado), Iniciativa Aprimorada, Tolerância, Vitalidade.

Ataque Chi (Sob): Os golpes desarmados de Mesehti afetam as criaturas que tenham Redução de Dano como se fossem armas mágicas.

Caranguejo: Mesehti possui Redução de Dano 6/mágica.

Evasão (Ext): Sempre que Mesehti 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.

Leão: Três vezes por dia, Mesehti pode destruir um inimigo usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele adiciona +4 de bônus na jogada de ataque, causando 5 pontos de dano adicional.

Máscara Branca: Mesehti é imune a detectar pensamentos, detectar mentiras e qualquer tentativa mágica para discernir sua tendência. Ele recebe +10 de bônus em todos os testes de Blefar (incluídos nas estatísticas acima).

Mente Tranqüila (Ext): Mesehti recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola Encantamento.

Pureza Corporal (Ext): Mesehti é imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a podridão da múmia e a licanthropia.

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente a uma parede, Akulya poderá usá-la para amortecer sua velocidade de queda. Ele reduzirá qualquer dano de queda como se a distância percorrida fosse 6 m menor.

Rajada de Golpes (Ext): Mesehti pode utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque adicional por rodada (desarmado ou com as armas especiais do monge), considerando seu bônus de ataque mais elevado, mas este ataque e todos os demais realizados na mesma rodada sofrem -1 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados por Mesehti antes de seu próximo turno. Se estiver empunhando um kama, nunchaku ou siangham, ele conseguirá executar o ataque adicional com as armas ou com os punhos. Se empunhar duas armas desse tipo, usará uma para realizar seus ataques regulares e a outra para o ataque da rajada. Em todos os casos, o bônus de Força no dano da arma da mão inábil não é reduzido.

Inventário: Periapto da sabedoria +4, braçadeiras da armadura +2, poção de curar ferimentos graves, 250 PO.

OS CAVALEIROS PROTETORES

Os cavaleiros protetores não são uma ordem de cavalaria no sentido literal, mas um grupo de indivíduos que partilha um código de conduta e se dedica à preservação e restauração dos ideais de honra, cavalheirismo e coragem. Os Protetores acreditam que são os últimos remanescentes de uma outrora grandiosa ordem militar, embora sejam provenientes de diversos locais. Em geral, eles são ex-integrantes de ordens di-



O Monastério Ise Zumi

zimidadas ou antigos vassallos de senhores feudais que aspiravam grandes causas, mas morreram jovens por algum motivo. Todos que assumem o manto dos protetores aguardam um retorno dos "dias melhores" e acreditam que podem acelerar esse processo e curar os males da sociedade levando uma vida ilibada, segundo os ditames de seu venerável código de cavaleiro.

Os cavaleiros protetores não têm uma hierarquia ou processo de admissão oficial. Diferente da maior parte das ordens cavaleirescas, assumir o título de cavaleiro protetor não exige tempo de serviço, prova de dignidade ou juramentos de fidelidade, exceto para o código de conduta partilhado entre todos os integrantes da organização. Entretanto, os cavaleiros vigiam seus pares, e um membro que não mereça o título certamente enfrentará a resistência dos integrantes mais dedicados, que consideram a hipocrisia uma grande afronta a seus ideais. Um cavaleiro que involuntária ou inadvertidamente desrespeitar o código ou fazê-lo de forma consciente, acreditando que suas ações contribuem para um bem maior, poderá redimir-se assumindo e cumprindo uma busca ou missão perigosa indicada por membros superiores da ordem. Um protetor que desrespeitar o código voluntária e conscientemente, sem nenhuma razão adequada, não será mais considerado parte da organização e será proscrito (ou mesmo desprezado e caçado) pelos demais cavaleiros protetores.

Exemplo de Membro

Joris Welker era um membro orgulhoso de uma grande ordem de paladinos. Com o tempo, ele passou a acreditar que seus pares eram muito lentos para combater a corrupção e as falhas morais dos outros, e preferiam a caridade à ordem. Ele enfrentou esse dilema durante muitos meses. Quando foi chamado para servir a um duque local famoso por sua decadência moral, Joris se recusou, mas não revelou seus motivos aos superiores da ordem. Embora eles não soubessem a verdade, reconheceram a mentira (assim como o desrespeito pela autoridade) e baniram Joris da organização. Em busca de um novo código de conduta, o paladino encontrou um cavaleiro protetor que lhe ensinou as crenças do grupo. Atualmente, Joris vaga pela região para corrigir e eliminar a corrupção e a decadência moral. Ele se alia com PJs que tenham objetivos similares e revela com orgulho a missão de vida de seus pares a qualquer interessado.

Joris Welker: Meio-elfo ex-paladino 6/cavaleiro protetor 3; ND 8*; Humanóide (Médio); DV 6d10+12 mais 3d10+6; 72 PV; Inic. +1; Desl.: 6 m; CA 25, toque 12, surpresa 24; Atq Base +9; Agr +11; Corpo a corpo: *espada longa* +1 +12 (dano: 1d8+3; dec. 19-20/x2) ou *lança longa obra-prima* +12 (dano: 1d8+2; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada longa* +1 +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. 19-20/x2) ou *lança longa obra-prima* +12/+7 (dano: 1d8+2; dec. x3); AE *Trespassar supremo*; QE *Esforço extra* +2, *tática defensiva* +2, *características de meio-elfo*, *porto seguro*; Tend. LN; TR Fort +8, Ref +4, Von +7; For 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 16.

* Ajuste excepcional de ND em função da perda das habilidades de paladino.

Perícias e Talentos: Cavalgar +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +4, Diplomacia +13, Obter Informação +5, Observar +5, Ouvir +1, Procurar +1; Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, *Trespassar*, *Trespassar Maior*, *Vontade de Ferro*^B.

Características de Meio-Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de *sono*; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; sangue élfico.

Esforço Extra (Ext): Joris recebe +2 de bônus em um único teste de perícia, uma vez por dia.

Porto Seguro (Sob): Joris concede +4 de bônus para os testes de resistência contra efeitos de medo para todos os aliados num raio de 3 m. Esta habilidade será anulada se Joris ficar inconsciente, *imobilizado* ou indefeso de qualquer outra forma.

Tática Defensiva (Ext): Joris é capaz de transferir até 2 pontos da sua Classe de Armadura para um aliado num raio de 1,5 m, reduzindo sua própria CA pelo mesmo valor.

Trespassar Supremo (Ext): Joris pode realizar um passo de ajuste de 1,5 m entre os ataques concedidos pelo talento *Trespassar* ou *Trespassar Maior*.

Inventário: *Espada longa* +1, *armadura de batalha* +1, *escudo grande de metal* +2, *anel de proteção* +1, *lança longa obra-prima*, cavalo de guerra pesado com cota de malha de montaria, 27 PO.

ORDEM DO ARCO

A Ordem do Arco ensina que é possível encontrar a verdadeira personalidade através da prática da arquearia. Utilizando uma técnica de arquearia chamada simplesmente de Caminho do Arco, os membros da ordem buscam a verdade, a paciência e a beleza por meio do comprometimento, diligência e sinceridade espiritual. As origens da ordem são incertas, mas diversos eruditos afirmam que ela nasceu entre os elfos; não importa sua origem, o Caminho já se espalhou entre várias raças humanóides.

O Caminho do Arco é uma arte espiritual. Enquanto descobre seus mistérios, o aluno descobre a si mesmo. Aprimorando sua técnica de arquearia segundo os ditames da Ordem, o arqueiro aprimora a si mesmo.

Mesmo com esses objetivos compartilhados, cada seguidor da Ordem do Arco percebe a arquearia de uma forma diferente. Alguns a vêem como um aprimoramento individual do espírito; outros a consideram uma arte filosófica. É possível utilizá-la como uma cerimônia religiosa, praticá-la como um modo de vida ou simplesmente enxergar a arte de eliminar seus adversários com o arco como um talento importante em um mundo perigoso. Como eles costumam dizer, o Caminho do Arco sempre é um pouco maior do que a aplicação que o aluno escolhe para ele.

A simples habilidade não é suficiente para ingressar nessa organização; apenas os indivíduos realmente dedicados ao Caminho do Arco podem se tornar Iniciados (consulte a classe de prestígio Iniciado da Ordem do Arco no Capítulo 2).

Exemplo de Membro

Chantecler Bosque Invernal desejava se tornar um Iniciado da Ordem do Arco mesmo antes de conhecer a organização. Desde que se lembra, Chantecler carrega um arco e a arma se tornou parte dele, como seus dedos ou punhos. Durante suas aventuras em uma metrópole humana, ele descobriu a ordem e seus ensinamentos, e não perdeu tempo em provar seu interesse e valor. Atualmente, auxiliado pelo seu companheiro leal, Quilaembril Luz Restrita (elfo, Clr7), Chantecler vaga pelo mundo em busca de novas formas de testar suas

habilidades contra as forças do mal e da tirania. Ele pode ser um aliado enigmático dos PJs, um mentor para um arqueiro iniciante ou um inimigo implacável dos malfeitores.

Chantecler Bosque Invernal: Elfo guerreiro 5/iniciado da Ordem do Arco 4; ND 9; Humanóide (Médio); DV 5d10+5 mais 4d8+4; 59 PV; Inic. +4; Desl.: 9 m; CA 18, toque 14, surpresa 14; Atq Base +9; Agr +11; Corpo a corpo: *espada longa* +1 +12 (dano: 1d8+3; dec. 19-20/x2); ou à distância: *arco longo composto elétrico* +1 [+2 bônus For] +16 (dano: 1d8+3 mais 1d6 elétrico; dec. x3); Atq Ttl: corpo a corpo: *espada longa* +1 +12/+7 (dano: 1d8+3; dec. 19-20/x2) ou à distância: *arco longo composto elétrico* +1 [+2 bônus For] +16/+11 (dano: 1d8+3 mais 1d6 elétrico; dec. x3); ou à distância: *arco longo composto elétrico* +1 [+2 bônus For] +14/+14/+9 (dano: 1d8+3 mais 1d6 elétrico; dec. x3); AE Disparo preciso +2d8; QE Disparo adjacente, características de elfo; Tend. CB; TR Fort +6, Ref +9, Von +4; For 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Escalar +7, Conhecimento (religião) +2, Observar +10, Ofícios (arquearia) +5, Ouvir +1, Procurar +2; Especialização em Arma (arco longo composto), Esquiva, Foco em Arma (arco longo composto), Foco em Arma Maior (arco longo composto), Mobilidade, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Tiro Rápido.

Características de Elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de sono; +2 de bônus nos testes de resistência contra encantamentos; pode realizar um teste de Procurar quando passar a 1,5 m de uma porta secreta ou camuflada.

Disparo Adjacente (Ext): Chantecler é capaz de disparar com seu arco sem provocar ataques de oportunidade, mesmo dentro de uma área ameaçada por inimigos.

Disparo Preciso (Ext): Usando uma ação padrão, Chantecler é capaz de executar um único disparo com precisão assombrosa, que causará 2d8 pontos de dano adicional quando atingir o alvo. Os ataques à distância só funcionam como disparos precisos quando o alvo estiver a menos de 9 metros. Essa habilidade afeta somente criaturas vivas e de anatomia compreensível; os mortos-vivos, constructos, limos, plantas e criaturas incorpóreas são imunes, assim como qualquer criatura imune a sucessos decisivos.

Inventário: Arco longo composto elétrico +1 [+2 de bônus de Força], espada longa +1, camisa de mitral, poção da velocidade, 20 flechas, 47 PO.

ORDEM DO CÁLICE

A Ordem do Cálice é uma organização sagrada, de cavaleiros virtuosos, dedicados a uma tarefa nobre: o extermínio de demônios. Seguidores do padrão mais altivo de ordem, bondade e nobreza, esses cavaleiros representam a essência associada ao termo "paladino" — eles são modelos de virtude, pureza de coração, perfeição de valores, cultura, etiqueta, piedade e devoção e, muito freqüentemente, arrogância e vaidade.

A Ordem do Cálice foi batizada devido a uma relíquia sagrada, protegida entre os líderes da ordem — uma taça de prata ornamentada, que contém o sangue de um solar morto na batalha contra um príncipe demônio. Os rumores alegam que o cálice apresenta vários poderes divinos, embora sua principal função seja servir como fonte constante de inspiração aos cavaleiros da ordem enquanto cumprem sua árdua missão.

Além de ser uma organização estritamente Leal e Boa, os integrantes da ordem veneram Heironeous (ou uma outra divindade da honra e do valor, Leal e Boa) no início de cada reunião. No entanto, qualquer personagem que adore outra divindade Leal e Boa será bem-vindo na ordem, conquanto não se importe em também prestar homenagens à divindade patrona da Ordem.

Conforme esperado de sua tendência, a Ordem do Cálice é rigidamente hierárquica e organizada; seus nove líderes são chamados de Mestres do Cálice (normalmente personagens de 10º nível ou superior) e são responsáveis pela salvaguarda do próprio artefato. Cada um deles comanda nove Marechais do Cálice (personagens de 7º a 9º nível); cada marechal lidera nove Tenentes (personagens de 5º a 8º nível) e cada um desses últimos coordena nove Sargentos (normalmente personagens de 3º a 6º nível que ainda não adquiriram a classe de prestígio).

Geralmente, para estar apto a cumprir essa função altiva e tornar-se membro da ordem, o candidato deve se preparar desde a juventude. Esses jovens são indicados como escudeiros para os cavaleiros mais experientes, onde aprenderão as regras da cavalaria servindo seu mestre durante cinco anos sem questioná-lo. Depois desse período, o escudeiro é avaliado por um conselho de nove cavaleiros veteranos, que se baseiam principalmente no testemunho oferecido pelo mestre. Caso a avaliação seja favorável, o escudeiro é elevado ao status de postulante. Nesse momento, o personagem adquire o 1º nível (quase sempre como paladino, mas raramente como ranger, clérigo ou outra classe). Os personagens dos jogadores que iniciarem suas carreiras como membros da Ordem do Cálice pertencerão a esse posto.

É possível se unir à organização como um postulante sem cumprir esse período de preparação, mas o personagem deve atender aos critérios mínimos de qualificação similares às que-las descritas na classe de prestígio Cavaleiro do Cálice (embora menos limitantes), incluindo a tendência Leal e Bom, 4 graduações em Conhecimento (religião), 2 graduações em Conhecimento (planos), e a capacidade de conjurar magias divinas, entre elas *proteção contra o mal*, ou a característica de classe "inimigo predileto: extra-planares" ou ainda a habilidade de classe destruir o mal.

A tarefa do postulante é cumprir os pré-requisitos de associação definitiva da ordem, que são idênticos aos requisitos para admissão na classe de prestígio Cavaleiros do Cálice. Quando todas essas exigências forem atendidas, o postulante retornará até o conselho e apresentará as evidências de suas realizações. Supondo que sua admissão na ordem seja aprovada, o personagem deverá passar uma noite orando e jejuando; na manhã seguinte, ele pronunciará os votos solenes da organização e será considerado um cavaleiro. Quando o personagem alcançar um novo nível, ele poderá selecionar um nível na classe de prestígio dos Cavaleiros do Cálice.

Além dos princípios gerais do código dos paladinos e da tendência Leal e Bom, descritos no *Livro do Jogador*, a Ordem do Cálice exige que seus membros sigam um estrito código de conduta. Os Cavaleiros do Cálice devem ser castos e celibatários, nunca corromper seus corpos tocando um cadáver e sempre colocar o extermínio de um demônio acima de todas as prioridades. Caso não possa seguir os ditames do código, o personagem será repreendido ou mesmo expulso da ordem.

Exemplo de Membro

Colette Daumier é uma amazona recém-admitida na ordem, que passou muito anos enfrentando demônios como uma postulante. Ela está ansiosa para provar seu valor, caçando seus inimigos bravamente, sejam demônios ou outras criaturas malignas. Ela pode se tornar aliada de um PJ Bom (em especial um novo postulante ou cavaleiro da Ordem), uma recrutadora ou uma inimiga implacável de um personagem maligno.

Colette Daumier: Humana paladina 7/ranger 1/cavaleiro do cálice 1; ND 9; Humanóide (Médio); DV 7d10+7 mais 1d8+1 mais 1d10+1; 62 PV; Inic. +3; Desl.: 6 m; CA 22, toque 9, surpresa 22; Atq Base +9; Agr +12; Corpo a corpo: martelo de guerra de ferro frio (obra-prima) +14 (dano: 1d8+3; dec. x3) ou adaga +1 +13 (dano: 1d4+4; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: martelo de guerra de ferro frio (obra-prima) +14/+9 (dano: 1d8+3; dec. x3) ou adaga +1 +13/+8 (dano: 1d4+4; dec. 19–20/x2); AE Eliminar demônios +1/+1d6, destruir o mal 5/dia, expulsar mortos-vivos 5/dia; QE Aura de coragem, aura de bondade, detectar o mal, graça divina, saúde divina, inimigo predileto (extra-planares malignos +2), cura pelas mãos, remover doenças; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +6, Von +6; For 17, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Concentração +11, Conhecimento (religião) +10, Conhecimento (planos) +5, Intimidação +5, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +8; Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (martelo de guerra), Prontidão, Vontade de Ferro.

Aura de Bondade (Sob): Ardalis emana uma aura bondosa equivalente a um clérigo de 7º nível (consulte a magia *detectar o bem*).

Aura de Coragem (Sob): Colette é imune ao medo (mágico ou mundano). Seus aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Cura Pelas Mãos (Sob): Colette é capaz de recuperar 14 pontos de vida a cada dia.

Destruir o Mal (Sob): Colette é capaz de tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ela adiciona +2 de bônus na jogada de ataque e causa 7 pontos de dano adicional. Destruir uma criatura que não seja maligna não surte efeito, mas a habilidade não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

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

Eliminar Demônios: Colette recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra extra-planares malignos. Seus ataques causarão +1d6 pontos de dano adicional contra esses monstros. Ela aplica o bônus de competência nos testes das perícias Intimidação, Ouvir, Sentir Motivação e Observar, nos testes de resistência de Vontade para anular os poderes de extra-planares malignos e nos testes resistidos contra esses monstros.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Colette expulsa mortos-vivos como um clérigo de 4º nível.

Graça Divina (Sob): Colette recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência (inclusos nas estatísticas acima).

Inimigo Predileto (Ext): Colette recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevi-

vência contra extra-planares malignos. Ela recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra extra-planares malignos.

Remover Doenças (SM): Idêntico à magia, uma vez por semana.

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

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

Inventário: Armadura de batalha +2, escudo grande de metal +1, martelo de guerra de ferro frio (obra-prima), adaga +1, anel do sustento, 45 PO.

DRAGÕES PÚRPURAS

Os Dragões Púrpuras são um exército disciplinado, soldados leais e dedicados a servir um rei valoroso. Eles são muito respeitados por suas capacidades de combate e seu heroísmo, e possuem uma tradição venerada que existe há muitas gerações.

O ingresso na Ordem dos Dragões Púrpuras está disponível a qualquer indivíduo que esteja disposto a jurar lealdade ao rei. Depois de um treinamento básico, necessário para assegurar a dedicação e aptidões do candidato, o novo membro recebe um posto inicial adequado às suas perícias. Alguns são transferidos para o serviço ativo no exército fixo, enquanto outros são ordenados como batedores, infiltradores ou mesmo integrantes de unidades independentes de soldados de elite, que realizam missões específicas contra as forças do mal.

Quase todos os contratos de serviço de um Dragão Púrpura têm validade de cinco anos, embora muitos sigam carreiras durante a vida inteira na organização. Os soldados mais valerosos se tornam cavaleiros do Dragão Púrpura, que são responsáveis pela liderança do exército (consulte a classe de prestígio no Capítulo 2).

Exemplo de Membro

Thorvald é um batedor e infiltrador dos Dragões Púrpuras. Sua meta é se tornar um cavaleiro da ordem e ele falará de seu sonho com qualquer interessado. Ele sabe que possui os talentos necessários para ingressar na cavalaria, mas ainda não provou seu valor aos oficiais superiores. Se ele encontrar um PJ cavaleiro, tentará desesperadamente impressioná-lo para angariar uma reputação de bravura, mesmo que se envolva em situações muito superiores à sua capacidade.

Thorvald: Anão guerreiro 2/ranger 3; ND 5; Humanóide (Médio); DV 2d10+4 mais 3d8+6; 38 PV; Inic. +6; Desl.: 6 m; CA 16, toque 12, surpresa 14; Atq Base +5; Agr +6; Corpo a corpo: machado de batalha obra-prima +7 (dano: 1d8+1) ou à distância: arco curto composto +1 [+1 de For] +7 (dano: 1d6+2); Atq Ttl: corpo a corpo: machado de batalha obra-prima +7 (dano: 1d8+1) ou à distância: arco curto composto +1 [+1 de For] +7 (dano: 1d6+2); ou à distância arco curto composto +1 [+1 de For] +5/+5 (dano: 1d6+2); AE —; QE Características raciais de anão, inimigo predileto (goblinóides +2), empatia selvagem +4; Tend. LN; TR Fort +9, Ref +6, Von +1; For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Cavalgar +8, Escalar +2, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidação +3, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +5; Combate Montado, Iniciativa Aprimorada, Negociador, Rastrear^B, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Tolerância.

Características de Anão (Ext): +4 de bônus para resistir às manobras encontrão e imobilizar; +2 de bônus nos testes de resistência contra veneno, magias e efeitos similares; +1 de bônus nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides; +4 de bônus na CA contra gigantes; +2 de bônus nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a rocha e metal.

Empatia Selvagem (Ext): Thorvald pode aprimorar a atitude de um animal, da mesma forma que um teste de Diplomacia é capaz de alterar a atitude de uma criatura senciente. Ele realiza uma jogada especial (1d20+4 para animais, 1d20 para bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2).

Estilo de Combate (Ext): Thorvald escolheu arquearia. Ela adquiriu o talento Tiro Rápido mesmo sem atender ao pré-requisito.

Inimigo Predileto (Ext): Thorvald recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra goblinóides. Ele recebe o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra goblinóides.

Inventário: Camisão de cota de malha obra-prima, manto da resistência +1, arco curto composto +1 [+1 de Bônus de Força], machado de batalha obra-prima, 10 flechas de prata, 10 flechas, 25 PP.

OS DESTRUIDORES

Algumas das maiores atrocidades e selvagerias que o mundo já presenciou foram executadas pelos Destruidores, um grupo limitado e fiel de assassinos implacáveis. Para a sorte das

regiões mais civilizadas, a quantidade existente de destruidores é bem pequena. Entretanto, esses assassinos sem remorso compensam seu número limitado com pura ferocidade. Eles se reúnem em bandos de guerra entre três e vinte e cinco integrantes e atacam de surpresa, invadindo inesperadamente cidades, vilarejos e assentamentos ou mesmo fazendas isoladas e caravanas em movimento. Essas depredações violentas são ainda mais terríveis porque a principal motivação dos Destruidores parece ser a mutilação e o assassinato, nunca um seqüestro, roubo ou qualquer outra razão detestável, mas compreensível.

Com frequência, os bandos adotam uma vida seminômade, estabelecendo acampamentos transitórios e escondidos nas áreas selvagens e remotas, onde planejam seus ataques assassinos. Em certas ocasiões, eles visitam as cidades e vilarejos onde exista um templo secreto de Erythnul (ou uma divindade similar da matança), mas o fazem clandestinamente. Nesses casos, os Destruidores recebem suprimentos e equipamentos do clero local; talvez os clérigos lhes indiquem tarefas especiais. Qualquer infeliz que cruzar acidentalmente um acampamento dos Destruidores encontrará o mesmo destino das vítimas desses criminosos.

Os Destruidores não precisam recrutar novos membros, pois sabem que a infâmia de seus atos inevitavelmente atrairá indivíduos de caráter semelhante, que não respeitam mais a vida. O ódio, a malícia e o rancor contra os demais seres parecem representar a base da crença e da conduta dos Destruidores. É possível encontrar algumas das pessoas mais inescrupulosas e vis que já caminharam sob o sol entre os Destruidores: soldados que traíram seus países e juramentos para obter lucro pessoal, seqüestradores que mataram suas vítimas mesmo depois do resgate ser pago, genocidas respon-



Um samurai honrado confronta um bando de destruidores

sáveis por crimes impronunciáveis — todos são prontamente aceitos entre os servos de Erythnul, pois representam candidatos ideais para ostentar a sua mensagem de destruição e caos.

Quando um membro em potencial se aproxima de um bando de guerra e consegue expor sua intenção, a tática mais comum dos destruidores envolve um ataque em massa ao candidato. Caso o novato consiga sobreviver durante um intervalo de tempo pré-determinado (entre 3 e 10 rodadas, de acordo com o tamanho do bando, a capacidade do novato e a crueldade do líder), receberá a chance de se tornar um destruidor, pelo menos por enquanto.

Algum tempo depois (um período aleatório), o líder do bando de guerra escolhe um integrante qualquer do grupo para combater o iniciante em um desafio individual, sem quaisquer restrições, exceto a conjuração de magias, pois os Destruidores acreditam piamente que devem ser capazes de vencer um adversário através do combate corporal. Se o candidato ganhar — o desafio só termina com a morte de um dos participantes — ele será submetido à última parte da iniciação: o Sacrifício de Fogo. Erythnul (ou a divindade pertinente) sempre ressuscita os Destruidores eliminados em combate com um iniciante e que lutaram segundo o código de conduta do bando de guerra.

Enquanto o candidato espera de joelhos, rogando que Erythnul (ou um deus similar em outro cenário) preencha seu coração com ódio e malícia, os demais membros do bando devem obter uma vítima adequada para o sacrifício (de preferência humana, mas qualquer humanoíde também serve, em último caso). O pretendente a Destruidor deverá sacrificar esse indivíduo conforme os rituais profanos de Erythnul, que envolvem sangrias e a incineração da vítima ainda viva. Após esse ato horrível, o bando aplicará um conjunto de tatuagens distintas e repulsivas na face do candidato, que o marcarão para sempre como um Destruidor. Quando a cerimônia estiver terminada, a única forma de desistir é a morte. Os Mestres tem total liberdade para adaptar a cerimônia de iniciação dos Destruidores, tornando-a ética e moralmente mais repulsiva e fisicamente mais penosa conforme sua imaginação, bom senso e a maturidade do seu grupo de jogo.

Unir-se aos Destruidores significa abandonar tudo o que é bom e decente. A redenção não é uma escolha disponível. Os indivíduos que pensam em entrar para os Destruidores devem estar dispostos a participar das suas missões divinas de malícia e devassidão ou enfrentar a morte nas mãos de seus próprios companheiros. Essa organização é mais apropriada às campanhas que não seriam afetadas por uma atmosfera repugnante, talvez opressiva (ou que incluam essa possibilidade), uma vez que a inclusão e a presença dos Destruidores provavelmente a levará nessa direção.

Exemplo de Membro

Zyera foi criada por um grupo de monges dedicados a Wee Jas e durante algum tempo conseguiu se adaptar à ordem. Embora encontrasse bastante significado e iluminação nos seus estudos sobre a morte, seu desgosto natural pela natureza ordeira do monastério aumentou depois da maturidade e ela acabou rompendo os vínculos com sua família adotiva, espiritual e fisicamente. Ela se tornou uma proscrita, e vagou em busca de um propósito até ouvir rumores sobre os Destruidores. Ironicamente, os pais de Zyera foram assassina-

dos pelo grupo há muitos anos, resultando na adoção da órfã pelo monastério. Depois de sobreviver ao ritual de iniciação, Zyera já demonstrou sua ferocidade muitas vezes para seus companheiros. Ela aprecia a destruição propagada pelo bando de guerra e seria um ótimo inimigo recorrente para um grupo de aventureiros bondosos.

Zyera: Meia-orc ex-monja 4/guerreira 2/destruidora 4; ND 10; Humanóide (Médio); DV 4d8+8 mais 2d10+4 mais 4d10+8; 74 PV; Inic. +1; Desl.: 12 m; CA 16, toque 13, surpresa 15; Atq Base +9; Agr +14; Corpo a corpo: desarmado +14 (dano: 1d8+5) ou à distância: *shuriken* +1 +11 (dano: 1d2+6); Atq Ttl: corpo a corpo: desarmado +14/+9 (dano: 1d8+5) ou desarmado +12/+12/+7 (dano: 1d8+5); ou à distância: *shuriken* +1 +11/+6 (dano: 1d2+6) ou *shuriken* +1 +9/+9/+4 (dano: 1d2+6); AE Corte cruel 2/dia, rajada de golpes, ataque chi (mágico), toque da dor 2/dia; QE Aura de medo, evasão, queda lento 6m, mente tranqüila; Tend. NE; TR Fort +13, Ref +6, Von +7; For 20, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +3, Intimidação +1, Furtividade +13, Sobrevivência +6; Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Tolerância.

Corte Cruel (Sob): Se Zyera declarar o uso dessa habilidade antes da jogada de ataque e obtiver sucesso no golpe, o alvo sofrerá 1d4 pontos de dano temporário na Constituição.

Rajada de Golpes (Ext): Zyera pode utilizar uma ação de rodada completa para desferir um ataque adicional por rodada (desarmado ou com as armas especiais do monge), considerando seu bônus de ataque mais elevado, mas este ataque e todos os demais realizados na mesma rodada sofrem -1 de penalidade. Esta penalidade se aplica durante uma rodada completa, logo afeta os ataques de oportunidade realizados por Zyera antes de seu próximo turno. Se estiver empunhando um kama, nunchaku ou siangham, ela conseguirá executar o ataque adicional com as armas ou com os punhos. Se empunhar duas armas desse tipo, usará uma para realizar seus ataques regulares e a outra para o ataque da rajada. Em todos os casos, o bônus de Força no dano da arma da mão inábil não é reduzido.

Ataque Chi (Sob): Os golpes desarmados de Zyera afetam as criaturas que tenham Redução de Dano como se fossem armas mágicas.

Toque da Dor (Sob): O ataque de toque corporal de Zyera causa 1d8+4 pontos de dano. É possível usar esta habilidade com uma arma branca, causando 1d4+4 pontos de dano.

Aura de Medo (Sob): Os inimigos num raio de 3 m de Zyera sofrem -2 de penalidade de moral em todos os testes de resistência enquanto permanecerem na área afetada. O efeito permanece ativo durante 3 rodadas a cada ativação.

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

Queda Lenta (Ext): Quando estiver adjacente de uma parede, Zyera poderá usá-la para amortecer sua velocidade de queda. Ela reduzirá qualquer dano de queda como se a distância percorrida fosse 6 m menor.

Mente Tranqüila (Ext): Zyera recebe +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola Encantamento.

Inventário: Doze shuriken +1, bradeiras da armadura +3, manoplas da força do ogro, botas élficas, 21 PP.

DIVINDADES E COMBATENTES

Diferente de um personagem divino padrão de D&D, o vínculo de um combatente com sua divindade não se baseia na máxima "quais os poderes que minha divindade me fornece" mas em "qual deus se sentirá homenageado e respeitado pelas minhas vitórias". Um guerreiro não venera um deus para adquirir magias e outras habilidades especiais; ele o faz pois acredita que a adoração a uma divindade lhe trará sorte na batalha e o protegerá de um destino pior.

Dessa forma, a escolha de uma divindade (ou divindades) para esses personagens é simultaneamente secundária e mais importante que a seleção do deus de um personagem clérigo. Por um lado, como essa escolha não afetará as capacidades de combate do personagem, alguns jogadores simplesmente não se importarão com ela. "Meu guerreiro venera qualquer divindade que lhe forneça cura" é uma afirmação comum nesses casos.

Contudo, esse raciocínio ignora as oportunidades de interpretação fornecidas pela escolha de uma divindade patrona. Certamente um guerreiro que não se importa com os deuses será mais simples de interpretar, mas ele seria verossímil em um cenário onde os poderes divinos atuam diante de qualquer pessoa, o tempo todo? Seria mais adequado que os personagens escolhessem um ou mais deuses como patronos, venerando-os, adorando-os ou mesmo realizando oferendas em seu favor.

DEUSES DO LIVRO DO JOGADOR

O material a seguir oferece sugestões e motivos para que um guerreiro selecione uma divindade do *Livro do Jogador* como patrono e indica os tipos de combatentes que cada divindade costuma atrair. Para os deuses que são incomuns ou raros como patronos de combatentes, as descrições incluem observações para adaptar a divindade e torná-la mais atrativa para os guerreiros (ou mais adequada em uma campanha baseada em combate).

A tendência das divindades está entre parênteses, logo depois do nome, mas lembre-se que os aventureiros podem escolher qualquer divindade, não importa sua tendência, com exceção dos clérigos.

Divindades Patronas Comuns dos Guerreiros

Erythnul (CM) é uma escolha comum entre os bárbaros e guerreiros malignos, particularmente nas raças mais selvagens. Como é uma divindade da matança, Erythnul raramente possui seguidores que obedecem a um código militar rígido ou pertencem a exércitos organizados. Um guerreiro que venera Erythnul existe para propagar a morte e a destruição e se torna impaciente quando não é capaz de fazê-lo durante longos períodos. Os adoradores de Erythnul quase sempre têm valores elevados de Constituição, aumentando suas chances de permanecer em combate por mais tempo.

Heironeous (LB) é o melhor patrono para os guerreiros que encaram o cavalheirismo e a honra como ideais superiores.

Obviamente, os paladinos pertencem a essa categoria, mas qualquer guerreiro Bom ou Leal e os monges respeitariam vários dogmas da igreja de Heironeous. Esses personagens costumam assumir a frente de batalha e liderar missões contra a tirania e a injustiça. Com frequência, são orgulhosos e sinceros e possuem um valor elevado de Carisma. É possível adicionar os domínios Coragem e Nobreza (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis para os clérigos de Heironeous.

Hextor (LM) é o reflexo maligno de Heironeous, devotado a criar conflito e destruição. Muitos algozes veneram Hextor, assim como monges e guerreiros malignos. Esses personagens lideram missões contra a liberdade e o bem, e preferem a ação a sutileza. Com frequência, têm valores elevados de Carisma. É possível adicionar o domínio Tirania (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis para os clérigos de Hextor.

Kord (CB) atrai os indivíduos que apreciam a capacidade física e o atletismo, incluindo os bárbaros e guerreiros. Mesmo os combatentes que não seguem os dogmas de qualquer divindade podem rogar subconscientemente a Kord que lhes favoreça em uma competição de músculos ou vigor. Esses personagens desprezam os cenários onde a força não é capaz de superar desafios e são impacientes com situações diplomáticas e outras interações pessoais. Além de valores elevados de Força, os seguidores de Kord também possuem valores razoáveis de Constituição.

St. Cuthbert (LN) arrebanha muitos seguidores que acreditam na autoridade da lei e da ordem e compartilham a dedicação da divindade em punir os transgressores. Os paladinos, monges, guerreiros e rangers Leais costumam venerar Cuthbert. Seus adoradores normalmente são sinceros e decididos em suas vidas e têm uma perspectiva bastante maniqueísta do mundo. Quase sempre, possuem valores elevados de Sabedoria.

Divindades Patronas Incomuns dos Guerreiros

Ehlonna (CB) normalmente é adorada por rangers e arqueiros, além de elfos, gnomos, meio-elfos e halflings. Alguns bárbaros, em geral os indivíduos mais próximos do mundo natural das florestas, também escolhem a divindade dos bosques como patrona. Os seguidores de Ehlonna quase sempre são Bons e costumam ser muito protetores com as florestas; muitos têm valores elevados de Sabedoria. Seria adequado incluir arquearia nos aspectos de Ehlonna para adaptá-la a uma campanha baseada em combate.

Fharlanghn (N) dificilmente está associado aos guerreiros, mas qualquer mercenário errante deveria prestar alguma homenagem à divindade das estradas. Um guerreiro que venera Fharlanghn provavelmente não costuma ficar muito tempo no mesmo local e prefere a incerteza da estrada a um lar confortável. Um combatente que segue essa divindade poderia ter um valor elevado de Destreza. Seria adequado incluir mercenários nos aspectos de Fharlanghn para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate.

Similar à sua rival Ehlonna, Obad-Hai (N) é adorado por rangers, bárbaros e outros personagens mais vinculados com a natureza. Os seguidores de Obad-Hai vivem em harmonia com o mundo selvagem e normalmente têm valores elevados de Sabedoria, tornando-se mais semelhantes aos seus rivais

TABELA 4-5: PANTEÃO DO COMBATENTE

Nome	Tendência	Domínios	Arma	Aspectos
Altua	Leal e Bom	Bem, Ordem, Nobreza*, Guerra	Espada longa	Honra, nobreza
Syreth	Neutro e Bom	Bem, Cura, Proteção	Maça pesada	Proteção, comunidade
Valkar	Caótico e Bom	Caos, Coragem*, Bem, Força	Machado de batalha	Coragem
Halmyr	Leal e Neutro	Ordem, Planejamento*, Guerra	Sabre	Estratégia, perícia
Lyris	Neutro	Destino*, Sorte, Guerra	Martelo de guerra	Vitória, destino
Konkresh	Caótico e Neutro	Caos Destruição, Força	Clava grande	Força bruta
Tifos	Leal e Mau	Mal, Ordem, Tirania*, Guerra	Espada larga	Tirania
Sulrain	Neutro e Mau	Morte, Destruição. Mal	Machado grande	Matança
Nadirech	Caótico e Mau	Caos, Mal, Sorte, Enganação	Espada curta	Covardia, enganação

* Novos domínios, descritos no Capítulo 3

DIVINDADES CONFORME A RAÇA

Raça	Divindades
Humano	Conforme classe e tendência
Anão	Altua ou conforme classe e tendência
Elfo	Valkar ou conforme classe e tendência
Gnomo	Halmyr, Syreth ou conforme classe e tendência
Goblin	Nadirech ou conforme classe e tendência
Meio-elfo	Valkar ou conforme classe e tendência
Halfling	Syreth, Valkar ou conforme classe e tendência
Robgoblin	Tifos ou conforme classe e tendência
Kobold	Nadirech ou conforme classe e tendência
Orc e meio-orc	Konkresh ou conforme classe e tendência

do que gostariam de admitir. Alguns dos fieis mais dedicados de Obad-Hai assumem a missão de proteger a natureza e também castigar os indivíduos que abusam dela. Adicione retribuição aos aspectos da divindade e o domínio Destino (veja o Capítulo 3) à lista de domínios disponíveis para os clérigos de Obad-hai para adequá-lo a uma campanha baseada em combate.

Olidammara (CN) é um patrono excelente para duelistas, espadachins e outros personagens que sobrevivem através da astúcia e da habilidade, e não somente da força bruta. Esses indivíduos normalmente têm valores razoáveis de Carisma ou Destreza e podem adquirir níveis de bardo ou ladino para obter vantagens com a sua personalidade marcante. Adicione duelos aos aspectos de Olidammara para adaptar a divindade a uma campanha baseada em combate.

Pelor (NB) é o adversário implacável do mal, venerado por combatentes bondosos de todas as classes, desde bárbaros até paladinos. Além disso, uma vez que os guerreiros sempre precisam curar seus ferimentos, são raros os combatentes que não conhecem pelo menos uma oração de agradecimento ao Radiante. Os guerreiros que veneram Pelor costumam ser amistosos e atenciosos, em especial com os necessitados. Eles quase sempre têm valores razoáveis de Sabedoria ou Carisma. Os aspectos de Pelor incluem força, tornando-o perfeitamente adequado para uma campanha baseada em combate. É possível adicionar o domínio Nobreza (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis para os clérigos de Pelor.

Divindades Patronas Raras dos Guerreiros

Boccob (N) é o patrono mais incomum para um guerreiro, bárbaro ou combatente. Ele é a divindade da magia e do conhecimento, e parece singularmente inadequado como o deus de um personagem dedicado ao combate. Entretanto, um guerreiro muito inteligente poderia venerar Boccob. O Distraído, assim como um senhor da guerra mercenário e

DIVINDADES CONFORME A CLASSE

Classe	Divindades (Tendência)
Bárbaro	Valkar (CB), Konkresh (CN), Sulrain (NM)
Bardo	Altua (LB), Valkar (CB), Lyris (N), Nadirech (CM)
Clérigo	Qualquer
Druida	Syreth (NB), Lyris (N), Konkresh (CN), Sulrain (NM)
Guerreiro	Qualquer
Monge	Altua (LB), Halmyr (LN), Tifos (LM)
Paladino	Altua (LB)
Ranger	Syreth (NB), Valkar (CB), Sulrain (NM)
Ladino	Valkar (CB), Halmyr (LN), Nadirech (CM)
Feiticeiro	Valkar (CB), Konkresh (CN)
Mago	Halmyr (LN)
Abjurador	Syreth (NB)
Adivinho	Lyris (N)
Encantador	Tifos (LM)
Ilusionista	Nadirech (CM)
Necromante	Sulrain (NM)

Neutro. Obviamente, os guerreiros multiclasse com níveis de conjurador arcano também teriam motivos para seguir Boccob. Um combatente que venera essa divindade não se importaria com os motivos (ou os alvos) para brandir sua espada, enquanto a função lhe fornecer apoio e conforto. Esses personagens normalmente têm valores elevados de Inteligência. Adicione estratégia aos aspectos de Boccob e o domínio Planejamento (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis para os clérigos do deus para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate.

Nerull (NM) normalmente está associado a necromantes e assassinos, mas também possui algozes e outros combatentes malignos entre seus seguidores. Acima de tudo, os guerreiros que veneram Nerull atuam para causar mortes impiedosas a todas as criaturas viventes. Com frequência, esses personagens adquirem níveis de ladino para aprimorar suas habilidades de assassinio. Os guerreiros que escolhem Nerull como patrono desejam somente conquistar e destruir seus adversários e quase sempre têm valores razoáveis de Sabedoria. Adicione conquista aos aspectos de Nerull e o domínio Destino (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis para os clérigos do deus para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate.

Vecna (NM), assim como Boccob, tem mais seguidores entre os personagens arcanos e poucos entre os combatentes. Entretanto, os guerreiros que possuem segredos a esconder

acabam fazendo orações esporádicas ao Nome Sussurrado e alguns terminam jurando lealdade integral à divindade. Os guerreiros que adoram Vecna costumam ter bons valores de Inteligência e são silenciosos e reservados, raramente partilhando seus esquemas e planos com outras pessoas. Adicione dominação aos aspectos de Vecna e os domínios Planejamento ou Tirania (ou ambos, veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis ao clérigo do deus para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate.

Wee Jas (LN) é outra divindade que lida com a magia e não atrai muitos guerreiros para seu rebanho. Os raros combatentes que a escolhem como patrona quase sempre são capazes com funções específicas, que pertencem a organizações hierárquicas e disciplinadas (como um exército). Eles obedecem aos seus superiores e exigem atitudes similares dos inferiores. Quase sempre têm valores elevados de Carisma. Adicione disciplina aos aspectos de Wee Jas e os domínios Planejamento ou Tirania (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis ao clérigo da deusa para adaptá-la a uma campanha baseada em combate.

Divindades Raciais

Corellon Larethian (CB) é a divindade patrona da maioria dos guerreiros e rangers élficos, mas normalmente é adorada por um número limitado de indivíduos de outras raças. No entanto, em uma campanha onde as raças são mais integradas, Corellon seria uma escolha comum para rangers e guerreiros de quaisquer raças, em especial aquelas que preferem a espada e o arco. Os combatentes que veneram Corellon são auto-confiantes e costumam ter valores elevados de Destreza. Adicione esgrima e arquearia aos aspectos de Corellon para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate de raças integradas.

Entre os gnomos, poucos indivíduos seguem o caminho exclusivo do combate, portanto Garl Glittergold (NB) não possui muitos guerreiros entre seus adoradores. Os rangers ou guerreiros com níveis de ladino ou bardo são mais comuns, pois respeitam o amor de Garl pelo raciocínio. Em uma campanha onde as raças são mais integradas, as espécies que compartilham essa característica poderiam selecionar o deus como seu patrono. Os guerreiros que veneram Garl Glittergold apreciam uma boa anedota e podem ser artífices treinados, mas nunca esquecem as lições sobre vigilância de sua divindade. Adicione vigilância aos aspectos de Garl Glittergold para adaptá-lo a uma campanha baseada em combate de raças integradas.

Gruumsh (CM) possui milhares de seguidores entre os orcs e meio-orcs, mas qualquer guerreiro que acreditar que o poder significa direito encontrará muitas lições agradáveis nos dogmas do deus Caolho. Os guerreiros que veneram Gruumsh não têm misericórdia dos fracos, pois crêem que somente as pessoas capazes de defender seus lares e pertences têm qualquer direito sobre esses bens. É possível que tenham valores elevados de Carisma, para intimidar seus inimigos e comandar seus lacaios. O aspecto de Gruumsh inclui guerra e se encaixa perfeitamente em uma campanha baseada em combate.

Moradin (LB), similar a Gruumsh, é o deus maior de sua espécie e uma divindade da guerra, e se adapta facilmente a uma campanha baseada em combate. Em um cenário onde as raças são mais integradas, muitos indivíduos de outras raças

seriam atraídos para o estandarte do Forjador da Alma. Os guerreiros que veneram Moradin são austeros e persistentes e costumam ter valores elevados de Constituição.

Yondalla (LB) é uma deusa protetora. Em uma campanha onde as raças são mais integradas, qualquer guerreiro responsável pela defesa de uma comunidade ou grupo similar de inocentes poderia escolher Yondalla como sua patrona. Seus adoradores são atenciosos e bondosos com seus protegidos, mas implacáveis e inflexíveis contra os inimigos. Como os aspectos da deusa incluem proteção, se encaixa facilmente em uma campanha baseada em combate, mas adicione o domínio Coragem (veja o Capítulo 3) na lista de domínios disponíveis aos clérigos de Yondalla.

O PANTEÃO DO COMBATENTE

Em uma campanha baseada em combate, é natural assumir que as divindades interessadas nos acontecimentos do cenário têm aspectos que refletem o mundo. O panteão descrito a seguir foi desenvolvido para um ambiente em que o combate militar é algo corriqueiro. É possível utilizar o panteão inteiro como a estrutura religiosa básica do cenário ou adicionar algumas divindades à lista existente em sua campanha, seja aumentando a quantidade de deuses ou substituindo as entidades responsáveis pela guerra e pelo combate atuais. As informações básicas sobre esses deuses estão resumidas na Tabela 4-5: O Panteão do Combatente.

Altua

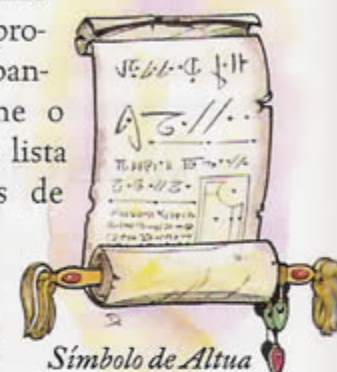
Altua, a divindade da honra e da nobreza, sustenta as Diretrizes Sagradas da Guerra que são utilizadas por todas as raças civilizadas que se envolvem em batalhas. Seus seguidores incluem paladinos, guerreiros e monges bondosos e diversas ordens de cavalaria. Os clérigos de Altua obtêm suas magias durante a alvorada.

Syreth

Syreth, também chamado de Guardiã, protege os necessitados. Seus seguidores incluem guerreiros e rangers bondosos, assim como qualquer indivíduo dedicado à proteção alheia. Os clérigos de Syreth obtêm suas magias durante o crepúsculo — facilitando seu trabalho de proteger a comunidade durante as noites longas e escuras.

Valkar

Valkar, a divindade da coragem, é a favorita de bárbaros, bardos, guerreiros



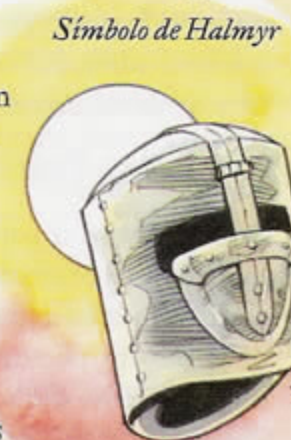
Símbolo de Altua



Símbolo de Syreth



Símbolo de Valkar



Símbolo de Halmyr



Símbolo de Lyris

Símbolo de Konkresh



Símbolo de Tifos



Tifos

Tifos, a divindade da tirania, é o inimigo juramentado de todos os povos livres. Ele é o patrono dos indivíduos que acreditam que o melhor método de governo é a dominação absoluta,

incluindo os guerreiros e encantadores malignos e os algozes. Os clérigos de Tifos obtêm suas magias durante a aurora.



Símbolo de Sulerain

Sulerain

Sulerain, a divindade da morte e da matança, frequentemente é chamada de Dama Sombria. Ela somente é aplacada com a destruição e a perda da vida — quanto maior a perda, melhor. Seus segui-

e ladinos bondosos. Ele recompensa a bravura em batalha, mas pode desprezar os indivíduos que escolhem a prudência em detrimento do valor. Os clérigos de Valkar obtêm suas magias à meia-noite, quando a coragem é mais necessária.

Halmyr

Halmyr, a divindade da estratégia e da perícia na arte da guerra, é paciente e ponderado em todas as coisas. Ele aprecia os guerreiros que usam o planejamento e a previdência em suas empreitadas. Muitos generais e senhores da guerra rezam a Halmyr na tarde anterior a uma batalha. Os personagens Leais de diversas classes, em especial guerreiros, monges e ladinos, mas também alguns magos, veneram esse deus. Os clérigos de Halmyr obtêm suas magias durante o crepúsculo.

Lyris

Lyris é a divindade da vitória e do destino, portanto incorpora dois aspectos. Para os valentes, ela simboliza a inevitabilidade da vitória. Os demais a veneram como a guardiã da grande roda do destino, que assegura que cada pessoa receberá sua recompensa (ou punição) justa no pós-vida. Os clérigos de Lyris obtêm suas magias ao meio-dia, o "ponto de equilíbrio" do dia.

Konkresh

Konkresh, a divindade da força bruta, é irmão de Halmyr. Eles são diametralmente opostos em seu comportamento — Halmyr é paciente, Konkresh é imprudente; o primeiro recompensa a perícia, o último acredita somente na força. Konkresh é o deus favorito dos bárbaros e dos druidas que preferem o aspecto selvagem da natureza. Seus clérigos obtêm suas magias durante a alvorada.

dores incluem assassinos, necromantes malignos e qualquer indivíduo atraído pelo poder da morte. Os clérigos de Sulerain obtêm suas magias durante o crepúsculo, chamado de "a morte do sol".

Símbolo de Nadirech



Nadirech

Nadirech, também chamado de O Proscrito, é apontado como o deus da covardia por alguns e venerado como o deus da enganação por outros. Os seguidores de Valkar desprezam os adoradores de Nadirech por sua falta de valor, e os fiéis de Lyris desmentem a alegação de que Nadirech é um deus da sorte. Os clérigos de Nadirech obtêm suas magias à meia-noite, normalmente em segredo.

O COMBATENTE ÉPICO

O *Livro do Jogador* estabelece um limite de vinte níveis para a experiência e os poderes dos personagens. Entretanto, o *Livro do Mestre* fornece algumas regras para superar o 21º nível e superiores. Esses personagens são chamados de personagens épicos e utilizam regras ligeiramente modificadas em uma campanha.

A seção abaixo discute alguns pontos relevantes para os combatentes épicos, desde se tornar um personagem épico até adquirir níveis indisponíveis anteriormente em classes de prestígio, e apresenta alguns talentos épicos.

COMO SE TORNAR

UM COMBATENTE ÉPICO

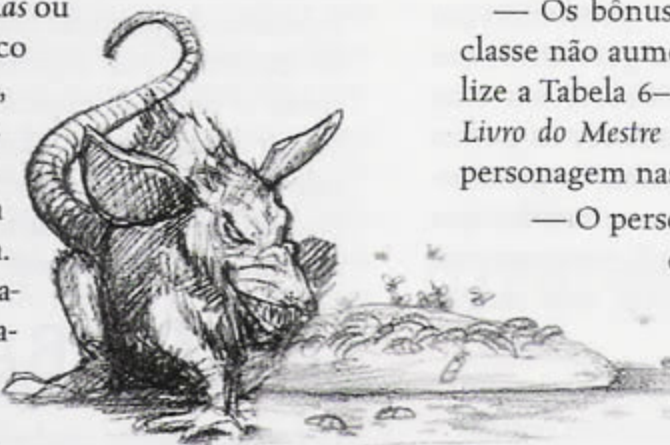
A transformação de um aventureiro comum em um herói épico não está disponível em todos os cenários. Cada Mestre tem suas próprias opiniões sobre a melhor forma (e a possibilidade) de incorporar personagens épicos em sua campanha. Supondo que a aventura ofereça oportunidades para que o grupo alcance o 21º nível, a próxima seção fornece sugestões para o jogador que interpreta um combatente e enredos para o Mestre utilizar em suas campanhas.

Os grandes guerreiros lendários frequentemente são definidos pelos seus adversários. O que seria de Hércules sem a hidra de Lerne ou o leão de Neméia, e o que seria de Beowulf sem Grendel? A melhor forma de descrever um combatente épico é relembrar os inimigos mais poderosos que ele derrotou ao longo do caminho. Para cruzar o limiar do 21º nível, o personagem deve ter eliminado um monstro famoso, como um terrível senhor das profundezas, um dragão ancião, um titã ou mesmo o indestrutível tarrasque. Por outro lado, seus inimigos podem integrar uma organização, como um culto a Erythnul, um exército de gigantes do fogo dedicados à destruição em massa ou uma inquisição de devoradores de mente que planeja usurpar a capital do reino.

Em outros casos, os combatentes épicos são simbolizados por uma grande conquista. A congregação dos Argonautas e sua busca pelo Velocino de Ouro transformaram Jasão em um herói lendário, e Alexandre, o Grande, é lembrado em toda a história por suas imensas conquistas. Alguns objetivos lendários adequados para um combatente incluem liderar um exército de paladinos e anjos contra as forças infernais, liber-

tar um reino (ou mesmo um plano) de um tirano, ou restaurar o equilíbrio da vida destruído por energias necromânticas de outra realidade.

O terceiro estandarte de um guerreiro épico é a sua arma. Seja a Durandal de Roland, a Excalibur do Rei Arthur, ou a lâmina empunhada pelo general traidor de Vecna, o vampiro Kas, uma grande arma se torna intrinsecamente vinculada ao seu portador. Para atingir níveis épicos, o guerreiro deve empunhar uma arma lendária. Ela pode ser um artefato, como a *maça de Cuthbert* ou a *espada de Kas* ou simplesmente um item mágico extraordinariamente poderoso, como uma *vingadora sagrada* inteligente, um *machado grande vorpal +5* chamado Provedor da Morte ou qualquer arma única. Numa campanha de magia limitada, mesmo uma arma relativamente fraca poderia representar a diferença, enquanto ela tiver algum significado especial no cenário. Não importa a origem da arma, ela deve ser um item único, algo que não seria facilmente encontrado em tesouros de monstros (ou comprado em lojas). Talvez o próprio guerreiro tenha que construir a arma — com auxílio de aliados poderosos — ou recuperá-la de uma cripta esquecida ou ainda tomá-la de seu proprietário atual.



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*. Muitas dessas regras foram

resumidas ou reapresentadas na seção abaixo, para facilitar. 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 de 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 contêm um exemplo dessa adaptação para a classe bárbaro frenético (apresentada no Capítulo 2).

— Os bônus de resistência e base de ataque baseados na classe não aumentam depois do 20º nível. Em vez disso, utilize a Tabela 6–18: Bônus de Ataque e Resistência Épicas do *Livro do Mestre* para determinar os modificadores épicos do personagem nas jogadas de ataque e testes de resistência.

— O personagem continua a adquirir os Dados de Vida e pontos de perícia normalmente depois do 10º nível.

— Em geral, qualquer característica de classe que utilize o nível do personagem em um cálculo matemático, como o teste de conhecimento do mestre do conhecimento, continua a aumentar normalmente conforme 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 $27 + \text{modificador de Inteligência}$ ($10 + \text{nível de classe até o } 10^\circ + 1/2 \text{ do nível de classe depois do } 10^\circ$). 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.

— 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.

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 puderem acumular níveis adicionais em uma classe de prestígio de somente 5 níveis, por exemplo, o personagem não terá se desviado muito de sua classe ou classes básicas principais.

Não Tem Muita Importância: Os personagens com 10 níveis na classe de prestígio Algoz sem dúvida nenhuma se consideram algozes, apesar de também possuírem 10 níveis ou mais em uma ou mais classes básicas. Caso tenha menos de dez níveis em uma classe de prestígio, essa carreira repre-

sentará 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*).

— 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 acumulam usando um padrão contínuo mantêm a sua progressão normal depois do 10º nível. A única exceção envolve os talentos adicionais concedidos como uma característica da classe. Se houver talentos adicionais concedidos para a classe de prestígio, 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.

— 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 não se aprimoram nos níveis épicos. Da mesma forma, as habilidades concedidas em um único nível não adquirem uma progressão.

Exemplo de Progressão Épica de Classe de Prestígio

Bárbaro Frenético Épico

Alguns raros mortais conseguem superar as capacidades destrutivas de um bárbaro frenético épico.

Dado de Vida: d12

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

Frenesi: Um bárbaro frenético épico é capaz de entrar em frenesi uma vez adicional por dia a cada dois níveis depois do 9º (6/dia no 11º nível, 7/dia no 13º nível, etc.).

Inspirar Frenesi: Um bárbaro frenético épico é capaz de usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada dois níveis depois do 10º (4/dia no 12º nível, 5/dia no 14º nível, etc.).

Talentos Adicionais: Um bárbaro frenético épico adquire um talento adicional a cada três níveis depois do 10º (13º, 16º, 19º, etc.).

TALENTOS ÉPICOS

Os talentos épicos descritos a seguir somente estão disponíveis para personagens de nível épico; ou seja, personagens de 21º nível ou superiores. As descrições dos talentos a seguir descartam e substituem as versões publicadas anteriormente.

Armadura de Pele [Épico]

A pele do personagem é similar a uma armadura.

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus de armadura natural na Classe de Armadura ou seu bônus de armadura natural é aumentado em +1.

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

Arquearia em Combate [Épico]

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

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, Tiro Certeiro.

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

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

Intuição em Combate [Épico]

O raciocínio aguçado do personagem lhe permite golpear seus inimigos em pontos vitais, causando mais dano.

Pré-requisitos: Especialização em Combate, Poderio Épico, bônus base de ataque +15.

Benefício: Quando empunhar uma arma branca, o personagem adiciona seu modificador de Inteligência no lugar do modificador de Força nas jogadas de dano com a arma.

Redução de Dano [Épico]

O personagem ignora parte do dano dos ataques que sofre.

Pré-requisitos: Con 21.

Benefício: O personagem adquire Redução de Dano 3/—. Essa habilidade não se acumula com a Redução de Dano concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes, mas se acumula com a Redução de Dano fornecida por efeitos mágicos permanentes, habilidades de classe e esse talento.

Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, sua Redução de Dano aumentará em 3 pontos.

Especialização Épica em Combate [Épico]

O personagem é extraordinariamente talentoso para usar sua capacidade de combate para a defesa.

Pré-requisitos: Int 19, Especialização em Combate, bônus base de ataque +21.

Benefício: Quando o personagem utilizar a ação de ataque ou ataque total num combate corporal, será capaz de designar entre -1 e -5 de penalidade nas jogadas de ataque e acrescentar o valor inverso como um bônus de esquiva na sua Classe de Armadura e na CA de um aliado adjacente (limitado a +5). As alterações nas jogadas de ataque continuam válidas até seu próximo turno, inclusive para ataques de oportunidade.

Os efeitos desse talento substituem os benefícios do talento Especialização em Combate; é impossível utilizar os dois talentos simultaneamente para receber dois bônus de esquiva distintos.

Poderio Épico [Épico]

O personagem adquire uma imensa capacidade de combate.

Benefício: +1 de bônus em todos os ataques.

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

Vitalidade Épica [Épico]

O personagem tem uma vitalidade sobrenatural.

Benefício: O personagem adquire +30 pontos de vida.

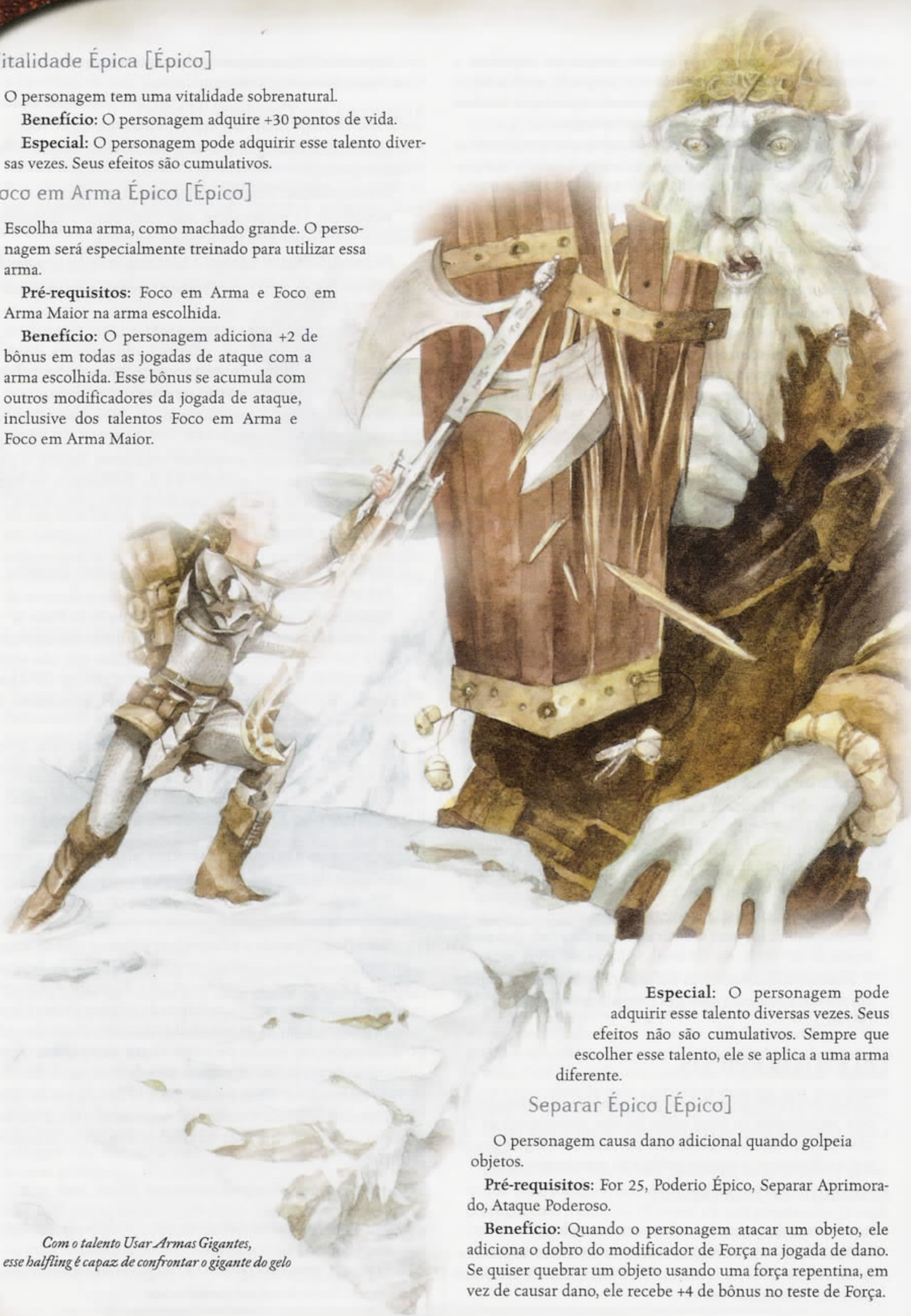
Especial: O personagem pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

Foco em Arma Épico [Épico]

Escolha uma arma, como machado grande. O personagem será especialmente treinado para utilizar essa arma.

Pré-requisitos: Foco em Arma e Foco em Arma Maior na arma escolhida.

Benefício: O personagem adiciona +2 de bônus em todas as jogadas de ataque com a arma escolhida. Esse bônus se acumula com outros modificadores da jogada de ataque, inclusive dos talentos Foco em Arma e Foco em Arma Maior.



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

Separar Épico [Épico]

O personagem causa dano adicional quando golpeia objetos.

Pré-requisitos: For 25, Poderio Épico, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso.

Benefício: Quando o personagem atacar um objeto, ele adiciona o dobro do modificador de Força na jogada de dano. Se quiser quebrar um objeto usando uma força repentina, em vez de causar dano, ele recebe +4 de bônus no teste de Força.

Com o talento Usar Armas Gigantes, esse halfling é capaz de confrontar o gigante do gelo

Cavaleiro Lendário [Épico]

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

Pré-requisitos: Cavalgar 24 graduações.

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

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

Combater com Duas Armas Perfeito [Épico]

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

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

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

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



* Novo talento, descrito no Capítulo 3.

Usar Arma Gigante [Épico]

O personagem consegue usar armas muito grandes com mais facilidade.

Pré-requisitos: For 25, Empunhadura Primata*, bônus base de ataque +21.

Benefício: O personagem consegue empunhar armas brancas maiores, efetivamente "reduzindo" o esforço necessário para brandir a arma, como se ela fosse uma categoria de tamanho menor e mais leve. Por exemplo, um halfling que tenha esse talento utiliza uma espada curta Média como uma arma leve Pequena, e um humano pode brandir a clava grande de um ogro com uma arma Média de duas mãos. A arma ainda causa o dano normal.

Normal: O personagem só consegue empunhar armas do seu tamanho sem sofrer penalidades.

UM COMBATENTE E SUAS ARMAS

Na maioria dos casos, um guerreiro é definido pela sua seleção de armas. Um bárbaro empunhando um machado grande é um desafio muito diferente de um guerreiro com duas espadas curtas, um ranger com um arco composto ou um paladino com uma espada longa e um escudo. Mesmo um monge, que normalmente não carrega uma arma no sentido literal, é uma arma viva que representa um desafio especial para seus inimigos.

Quase todos os guerreiros escolhem uma quantidade limitada de armas prediletas, no início de suas carreiras, investindo seus talentos (como Foco em Arma e Usar Arma Exótica) e seus recursos (com aprimoramentos mágicos) nesses equipamentos. Em pouco tempo, o guerreiro terá uma reputação por lutar de certo modo, e esse estilo certamente reflete sua seleção de armas. Muito mais do que os outros personagens, um combatente seleciona um estilo e se mantém fiel a ele. Por exemplo, são raros os guerreiros que descartam uma carreira de combates com espada e escudo para escolher uma arma de duas mãos, embora um druida ou mago possa alterar sua seleção de magia todos os dias. Além disso, os guerreiros não conseguem trocar de armas facilmente durante uma batalha, e a especialização em uma variedade com um nicho limitado de utilizações (como armas de haste ou de disparo) poderá colocá-los em desvantagem quando elas não forem o equipamento adequado para a situação — como lutar em um corredor apertado de um castelo.

Todos esses motivos tornam a seleção de armas do guerreiro extremamente importante. No 8º nível, a maioria dos combatentes já utilizou dois talentos em uma arma específica (Foco em Arma e Sucesso Decisivo Aprimorado), e provavelmente mais de três. A última consideração de um guerreiro deveria ser se a arma em que ele gastou tanto tempo e esforço para dominar é a escolha certa ou não.

Portanto, como se assegurar de que a decisão foi correta? Não existe uma resposta perfeita, mas há diretrizes que auxiliam a descobrir a melhor escolha.

Se o Personagem Tem, é Melhor Usar: Se o personagem tem um valor elevado de Força, não existe escolha melhor do que uma arma de duas mãos, que causará quantidades maciças de dano. Essa opção sacrifica a Classe de Armadura (uma vez que ele não usará um escudo), portanto é aconselhável ter alguns pontos adicionais de Destreza (para aumentar a CA) ou um valor elevado de Constituição (para mais pontos de vida). Da mesma forma, um guerreiro com uma Força acima da média deve usar um arco composto reforçado adaptado ao seu modificador, superando o usuário de bestas comuns.

Esconda Suas Fraquezas: Se o personagem tem um valor baixo de Força, mas um bom modificador de Destreza, não utilize uma arma grande. Escolha uma arma leve (ou melhor, um sabre) e o talento Acuidade com Arma — a maneira mais rápida de aprimorar drasticamente suas jogadas de ataque. Se o modificador de Destreza do personagem é 2 pontos superior ao modificador de Força, a Acuidade é mais eficiente que o Foco em Arma. Certamente, ele estará sacrificando alguns pontos de dano usando uma arma menor, mas na maioria das situações será melhor atingir o alvo com mais frequência e causar menos dano do que golpear menos e infligir uma pequena quantidade a mais de dano.

Um personagem com um valor baixo de Destreza precisará dos pontos adicionais na Classe de Armadura fornecidos por um escudo e uma armadura pesada, descartando as armas de

duas mãos e o talento Combater com Duas Armas. Esse personagem deve se concentrar em adquirir a maior arma de uma única mão disponível, como uma espada larga ou um machado de guerra anão.

Analise Seus Talentos: Muitos talentos são adequados para determinados tipos de arma. Por exemplo, o Ataque Poderoso é muito mais eficiente com armas de duas mãos, embora também seja eficaz para armas de uma única mão. Ele é praticamente inútil para armas leves. Um personagem que adquiriu Combater com Duas Armas deveria empunhar a mesma arma leve em ambas as mãos, para reduzir as penalidades e maximizar os bônus de outros talentos. Se ele possuir o talento Reflexos de Combate, deveria carregar uma arma de haste para aumentar o alcance de sua área ameaçada (e logo desferir mais ataques de oportunidade). O talento Ataque em Movimento é mais útil para os personagens que empunham uma única arma grande, como uma espada bastarda ou um machado grande, do que para guerreiros usando duas armas leves, pois somente é possível realizar um ataque em qualquer rodada de ativação do Ataque em Movimento. O talento Saque Rápido permite trocar de armas facilmente, oferecendo uma variedade maior de opções durante um mesmo confronto.

Siga Seu Coração: Alguns guerreiros insistem que as armas com uma margem de ameaça superior (como espadas

TABELA 4-6: NOVAS ARMAS EXÓTICAS

Arma Exótica	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso ¹	Tipo
<i>Armas brancas leves</i>							
Machado-broquel dos anões	20 PO	1d4	1d6	X3	—	2 kg	Cortante
Lâmina élfica leve	50 PO	1d4	1d6	18–20/x2	—	0,5 kg	Perfurante
Lâmina da tartaruga dos gnomos	10 PO	1d4	1d6	19–20/x2	—	1,5 kg	Perfurante
<i>Armas brancas de uma mão</i>							
Malho	15 PO	1d8	1d10	X3	—	10 kg	Concussão
Picareta atroz	30 PO	1d6	1d8	X4	—	6 kg	Perfurante
Flagelo	20 PO	1d6	1d8	X2	—	1 kg	Cortante
Lâmina élfica fina	100 PO	1d6	1d8	18–20/x2	—	1,5 kg	Perfurante
Maça de guerra	25 PO	1d10	1d12	X2	—	5 kg	Concussão
<i>Armas brancas de duas mãos</i>							
Lança grande ⁴	25 PO	1d10	2d6	X3	6 m	4,5 kg	Perfurante
Martelo duplo ⁵	70 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	X3	—	9 kg	Concussão
Lajatang ⁵	90 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	X2	—	3,5 kg	Cortante
Apanhador ⁴	20 PO	1d3 ³	1d4 ³	X2	—	4 kg	Concussão
Alabarda pesada ⁴	20 PO	1d10	2d6	X3	—	7,5 kg	Cortante ou perfurante ²
<i>Armas de Ataque à Distância</i>							
Zarabatana grande	15 PO	1d2	1d3	X2	3 m	1 kg	Perfurante
Dardos (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—
Boleadeiras com farpas	10 PO	1d3	1d4	X2	3 m	1,5 kg	Perfurante
Bumerangue	10 PO	1d3 ³	1d4 ³	X2	6 m	1 kg	Concussão
Arco grande	150 PO	1d8	1d10	X3	36 m	3 kg	Perfurante
Arco grande composto	200 PO	1d8	1d10	X3	39 m	3 kg	Perfurante

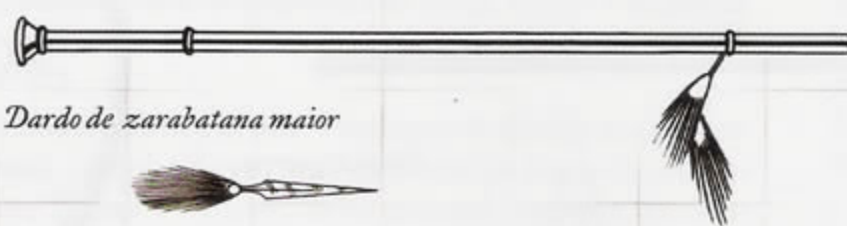
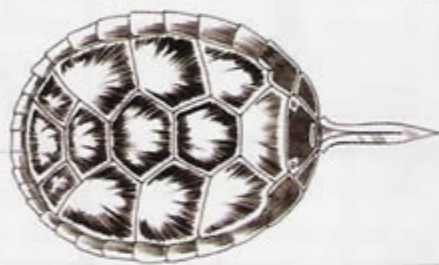
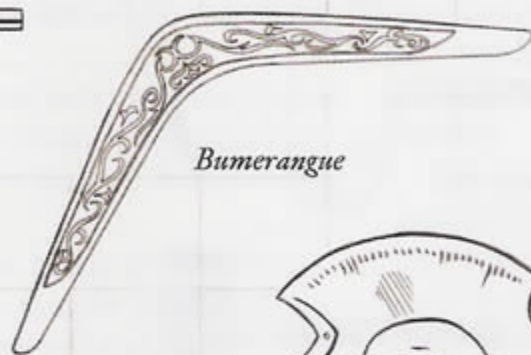
¹ O peso indica armas para criaturas Médias. Uma arma Pequena pesará metade desse valor e uma arma grande pesará o dobro.

² A arma causa dano perfurante ou cortante, a critério do atacante.

³ A arma causa dano por contusão em vez de dano normal.

⁴ Arma de haste.

⁵ Arma dupla.

Zarabatana maior*Dardo de zarabatana maior**Zarabatana**Dardo de zarabatana**Lâmina da tartaruga dos gnomos**Bumerangue**Machado-broquel dos anões**Boleadeira com farpas*

longas ou a predileta cimitarra) são mais eficientes do que as armas com multiplicadores de decisivo maiores (como picaretas pesadas e machados de batalha), dizendo que as primeiras são “mais confiáveis”. Por outro lado, um sucesso decisivo com dano triplicado, causado por um bárbaro em fúria empunhando um machado grande, terminaria o combate antes dele realmente começar. No fim, a escolha entre uma margem maior e um multiplicador mais potente depende unicamente do gosto do personagem: se ele prefere lutar durante mais tempo, causando o dobro do dano em intervalos regulares, ou resolver os confrontos nas raras ocasiões em que obtém um decisivo triplicado. Ambas são escolhas apropriadas, mas o jogador deve selecionar aquela que se adapta melhor ao seu temperamento.

ARMAS EXÓTICAS

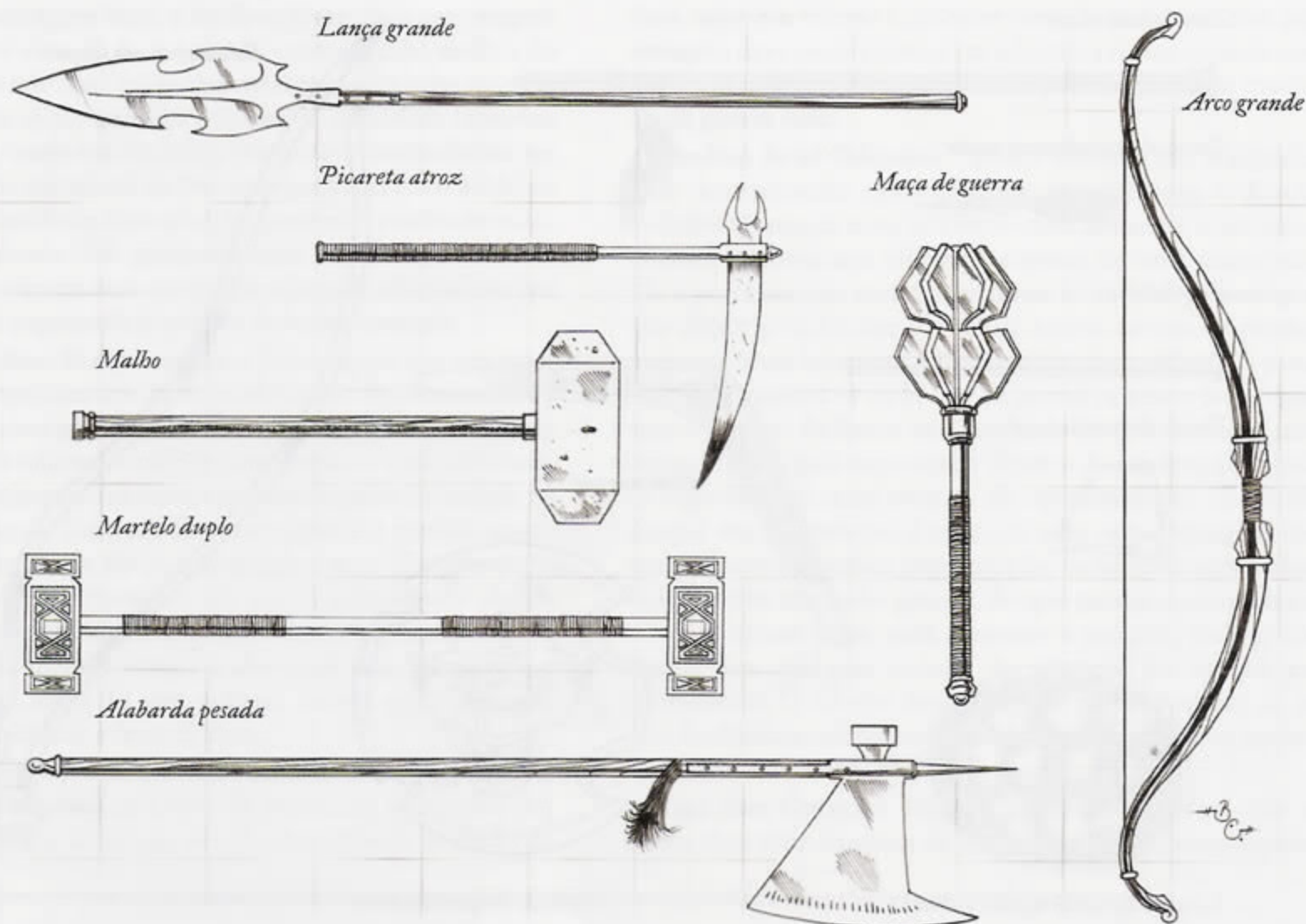
Conforme indicado acima, a seleção de armas de um guerreiro representa uma grande parte de suas táticas e estilo de combate. Os usuários de armas exóticas — seja um chicote, um mangual atroz ou uma das armas descritas a seguir — conscientemente se diferenciam dos lutadores mundanos que usam espadas e machados. Um guerreiro girando uma corrente com cravos ou brandindo um lajatang informa aos seus adversários: “eu sou diferente dos outros inimigos que vocês derrotaram, e suas experiências não foram capazes de prepará-los para me enfrentar”. Algumas vezes, essa é toda a vantagem que o guerreiro precisa.

Familiaridade Racial

Algumas raças estão familiarizadas com determinadas armas exóticas, como os anões e seus machados de guerra. O *Livro do Jogador* indica as familiaridades das raças básicas, que lhes permite usar certas armas exóticas como armas comuns. Considerando a quantidade limitada de armas exóticas raciais descritas naquele livro, nenhuma raça tem qualquer vantagem injusta. Entretanto, ao introduzir as armas exóticas raciais descritas a seguir, essa vantagem aumenta significativamente.

Para compensar, limite a quantidade de armas exóticas que cada personagem de uma mesma raça está familiarizado, usando o mesmo número de armas associadas à espécie no *Livro do Jogador* (ou no *Livro dos Monstros*). Dessa forma, um anão poderia considerar o machado de guerra anão e o machado-broquel dos anões (descrito a seguir) como armas comuns, mas o urgrosh seria uma arma exótica para este personagem. Um ranger gnomos estaria familiarizado com o martelo gnomos com gancho ou com a lâmina da tartaruga dos gnomos (uma arma nova), mas não com ambos. Um guerreiro élfico não pode utilizar nenhuma arma exótica como uma arma comum racial, uma vez que os elfos não têm nenhuma familiaridade com armas exóticas descritas no *Livro do Jogador*. Os personagens que desejam utilizar todas as armas exóticas raciais de sua espécie devem adquirir o talento Familiaridade Racial Aprimorada, descrito no Capítulo 3.

Se o personagem tiver que escolher sua familiaridade com armas exóticas raciais, ele deve fazê-lo na primeira ocasião em que adquirir o talento Usar Armas Comuns (no 1º nível para



bárbaros, guerreiros, paladinos ou rangers, no primeiro nível do personagem nessas classes, ou quando adquirir uma classe de prestígio que forneça essa característica). Uma vez selecionadas, as armas não podem ser alteradas; contudo, o Mestre deve permitir que os jogadores mudem suas escolhas caso novas armas exóticas raciais sejam introduzidas posteriormente na campanha.

Mesmo que um personagem utilize uma arma exótica racial como uma arma comum devido à familiaridade da espécie, ela ainda é considerada uma arma exótica para determinar os pré-requisitos de talentos, classes de prestígio e outros benefícios que exigem que o personagem seja capaz de usar uma arma exótica.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS EXÓTICAS

As armas indicadas na Tabela 4–6 são descritas a seguir, assim como quaisquer regras e opções disponíveis aos usuários.

Alabarda Pesada: A alabarda pesada é uma arma de haste. O personagem é capaz de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não consegue utilizá-la contra um oponente adjacente. Normalmente, o personagem ataca com a extremidade de machado da alabarda, mas a estaca na outra extremidade é útil contra oponentes em Investida. Se o personagem estiver usando uma ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante.

Apanhador: Os guardas citadinos e outros sentinelas que preferem capturar seus alvos sem feri-los utilizam o apanhador. Se o atacante atingir uma criatura da sua categoria de tamanho ou uma categoria menor, poderá iniciar imediata-

mente a manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade. Qualquer teste resistido da manobra realizado com essa arma considera os bônus de melhoria do apanhador (se houver) e os bônus que o usuário possuir nas jogadas de ataque (como o talento Foco em Arma). Se o atacante obtiver sucesso no teste resistido, ele e o alvo estarão envolvidos na manobra; contudo, a menos que a vítima seja capaz de alcançar o atacante, ela não conseguirá golpeá-lo, causar dano ou imobilizá-lo. É possível abandonar a manobra automaticamente largando o apanhador ou liberando o oponente, como uma ação padrão.

Além das opções normais da manobra Agarrar, o atacante é capaz de empurrar a vítima contra o solo (equivalente à manobra Imobilização, mas não é necessário realizar uma nova jogada de ataque). O apanhador é uma arma de haste e não pode ser usado contra alvos adjacentes.

Arco Grande: Qualquer criatura precisa das duas mãos para utilizar um arco, não importa o tamanho da arma. Um arco grande para um personagem Médio tem 1,80 de comprimento ou mais. Ele é descomunal para ser usado por atacantes montados em cavalos. Similar aos demais arcos, se o usuário tiver uma penalidade de Força, deve aplicá-la na jogada de dano quando disparar um arco grande. Se o atacante tiver um bônus de Força, ele poderá aplicá-lo na jogada de dano de um arco grande composto (veja a seguir), mas não ao arco grande comum.

Arco Grande Composto: Qualquer criatura precisa das duas mãos para utilizar um arco, não importa o tamanho da arma. Um arco grande para um personagem Médio tem 1,80 de comprimento ou mais. Ele é descomunal para ser usado por atacantes montados em cavalos. O arco grande composto

utiliza as regras padrão de arcos compostos, incluindo a disponibilidade de modificadores de Força. Cada +1 de bônus de Força adicionado ao dano do arco aumenta seu preço final em 200 PO.

Boleadeira com Farpas: Essa arma é similar ao conjunto normal de boleadeiras, mas os pesos de ferro são rebitados com farpas e causam dano normal (em vez de contusão). Uma vez que as boleadeiras podem se enrolar nas pernas ou outros membros do alvo, é possível utilizá-las para executar a manobra Imobilização à distância. O alvo não pode reagir e tentar imobilizar ou derrubar o atacante se a manobra fracassar.

Para determinar os talentos necessários para usar essa arma, as boleadeiras com farpas são consideradas boleadeiras comuns. Portanto, o talento Usar Arma Exótica (boleadeira) permite usar as duas armas.

Bumerangue: O bumerangue é um bastão de arremesso curvado que retorna para seu usuário quando não atinge o alvo. Para apanhar um bumerangue em retorno, o atacante deve realizar uma jogada de ataque (como se estivesse arremessando a arma) contra CA 10. Um fracasso indica que o bumerangue caiu em um quadrado aleatório e adjacente ao usuário (se ele souber usar a arma) ou a 1d4 quadrados em uma direção aleatória (se ele não souber).

Dardo de Zarabatana: Um dardo de zarabatana parece uma flecha muito pequena e leve. O usuário não aplica o modificador de Força na jogada de dano com um dardo de zarabatana. O dardo não pode ser usado como uma arma branca. Eles são encontrados em bolsas de couro com 10 unidades. Quando atingem o alvo, os dardos são destruídos; quando não atingem, há 50% de chance de serem perdidos ou destruídos.

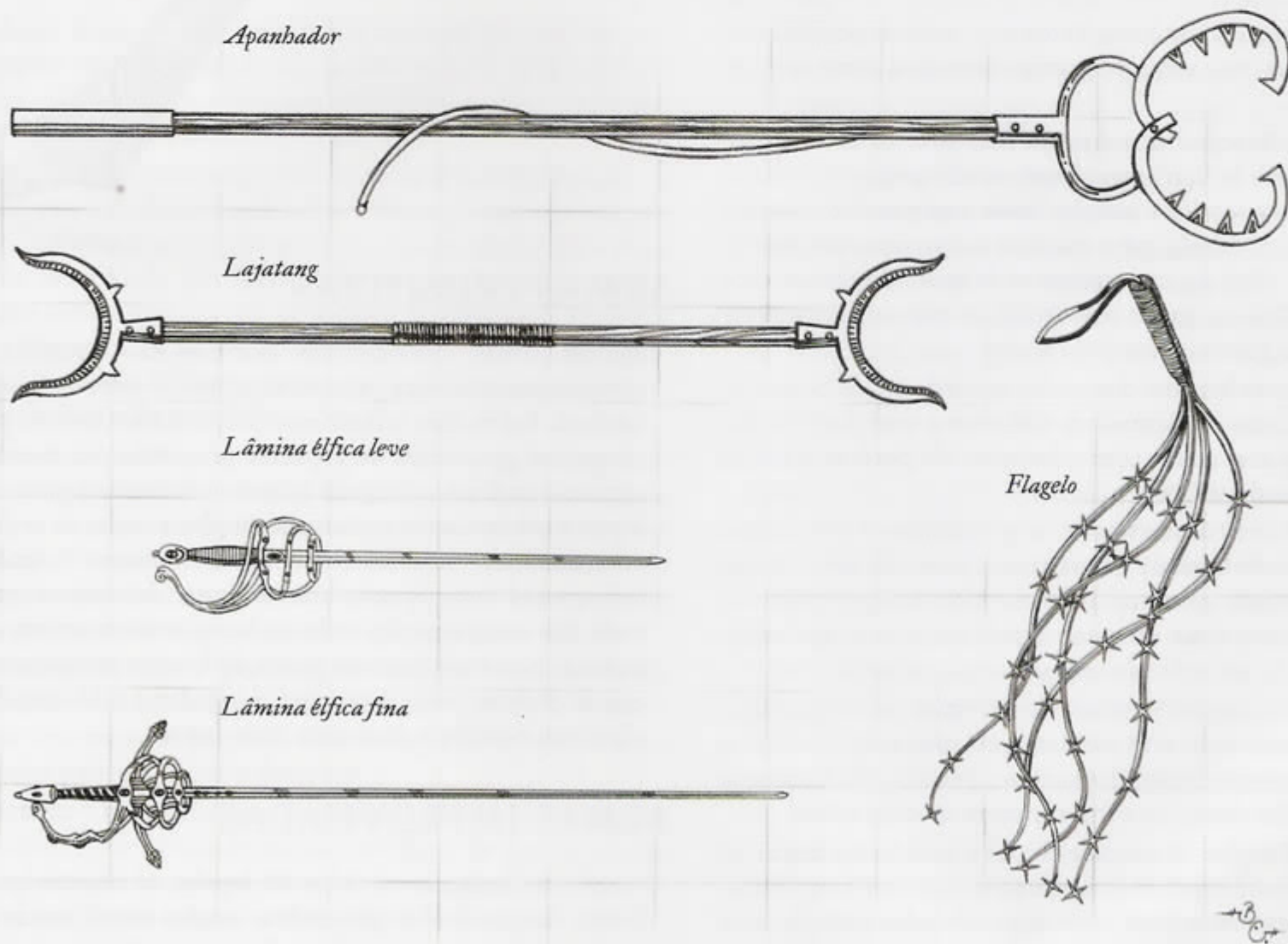
Flagelo: Esse chicote com farpas possui várias extremidades; normalmente, as pontas são revestidas com venenos inoculados por ferimento. O personagem recebe +2 de bônus nos testes resistidos para desarmar um adversário quando utilizar um flagelo (inclusive na jogada para evitar ser desarmado, caso a tentativa fracasse).

Lajatang: Um lajatang é um bastão com uma lâmina em forma de lua crescente em cada extremidade. Ele é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas, no *Livro do Jogador*).

Um monge que saiba usar o lajatang poderá considerá-lo uma arma especial dos monges, conforme a descrição da classe no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Cada extremidade é considerada uma arma distinta para a habilidade rajada de golpes, idêntico ao bordão.

Lâmina da Tartaruga dos Gnomos: Essa invenção foi desenvolvida para ser usada na mão inábil de um gnomo. Ela é bastante útil em corredores ou túneis apertados, onde é quase impossível brandir uma arma comum. A lâmina parece um casco de tartaruga enrolado no pulso do usuário, com uma pequena adaga emergindo na extremidade onde estariam os dedos do gnomo.

Uma lâmina da tartaruga dos gnomos concede +1 de bônus de escudo na Classe de Armadura. Idêntico a qualquer escudo, quando o usuário atacar com a lâmina, ele perderá o bônus do equipamento na CA.



A lâmina tartaruga também acarreta -1 de penalidade de armadura e 5% de chance de falha de magia arcana para o usuário. Assim como um escudo com cravos, a lâmina da tartaruga pode ser encantada como arma ou como armadura, mas os aprimoramentos devem ser aplicados e pagos separadamente.

Lâmina Élfica Fina: Essa arma similar ao sabre é do mesmo tamanho de uma espada longa, mas é muito mais leve. Os guerreiros e ladinos élficos com valores elevados de Destreza costumam utilizá-la. A lâmina é fina e flexível, e desliza facilmente entre as dobras da armadura dos inimigos ou entre os ossos de criaturas incomuns.

É possível usar o talento Acuidade com Arma com a lâmina élfica fina, substituindo o modificador de Força pelo modificador de Destreza nas jogadas de ataque com a arma.

Lâmina Élfica Leve: Essa arma similar ao sabre é do mesmo tamanho de uma espada curta, mas tem o mesmo peso de uma adaga. Os guerreiros e ladinos élficos com valores elevados de Destreza costumam utilizá-la. A lâmina é fina e flexível, e desliza facilmente entre as dobras da armadura dos inimigos ou entre os ossos de criaturas incomuns. Alguns nobres da raça carregam essas armas — quase sempre decoradas com filigranas complexas e pedras preciosas minúsculas — como um sinal de seu posto, mesmo que não sejam capazes de usá-las.

Lança Grande: Essa lança de lâmina larga possui uma ponta achatada e longa; ela é muito pesada para ser empunhada sem o talento adequado (Usar Arma Exótica).

Maça de Guerra: Qualquer criatura empunhando uma maça de guerra sofre -1 de penalidade na Classe de Armadura, devido ao peso da arma, que atrapalha o usuário depois de desferir um golpe. Ela é grande demais para ser empunhada com uma única mão sem treinamento adequado (ou seja, o talento Usar Arma Exótica). Qualquer personagem consegue usar uma maça de guerra como uma arma comum de duas mãos.

Machado-Broquel dos Anões: Em uma análise superficial, o machado-broquel parece um escudo pequeno comum, mas as bordas superior e inferior desse equipamento circular são afiadas, permitindo que o atacante use-o como um machado. Portanto, além das características de proteção óbvias, ele é uma arma eficiente para a mão inábil ou para uma emergência, em que o guerreiro foi desarmado.

Um machado-broquel dos anões concede +1 de bônus de escudo na Classe de Armadura. Idêntico a qualquer escudo, quando o usuário atacar com o broquel, ele perderá o bônus do equipamento na CA.

O escudo também acarreta -1 de penalidade de armadura e 5% de chance de falha de magia arcana para o usuário. Assim como um escudo com cravos, o machado-broquel pode ser encantado como arma ou como armadura, mas os aprimoramentos devem ser aplicados e pagos separadamente.

Malho: Um malho é grande demais para ser empunhado com uma única mão sem treinamento adequado (ou seja, o talento Usar Arma Exótica). Qualquer personagem consegue usar um malho como uma arma comum de duas mãos.

Martelo Duplo: O martelo duplo é uma arma dupla. O personagem será capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas, mas sofrerá todas as penalidades normais associadas a combater com duas armas. Nesse aspecto, considere

que o usuário empunha uma arma normal e uma arma leve (veja Combater com Duas Armas, no Livro do Jogador).

Picareta Atroz: Uma picareta atroz é semelhante a uma picareta pesada, mas tem o cabo mais longo e a lâmina é muito maior. Ela é grande demais para ser empunhada com uma única mão sem treinamento adequado (ou seja, o talento Usar Arma Exótica). Qualquer personagem consegue usar uma picareta atroz como uma arma comum de duas mãos.

Zarabatana Grande: A zarabatana grande é similar à versão descrita no Livro do Mestre e normalmente é utilizada para envenenar o alvo. Ela atira dardos de zarabatana maiores, ligeiramente menores que os dardos de arremesso. Estes dardos causam o dano indicado, além do veneno. A zarabatana grande é uma arma de duas mãos e também são necessárias as duas para recarregá-la. Recarregar uma zarabatana é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

Uma zarabatana maior tem um alcance máximo de cinco incrementos de distância.



ARMAS PRIMITIVAS

Muitas armas consideradas exóticas são equipamentos comuns para culturas primitivas, como os seres humanos da Idade da Pedra. Para refletir esse fato, o Mestre deveria permitir que os guerreiros de espécies primitivas, ou mesmo de algumas espécies selvagens (como os homens-lagartos), utilizem a zarabatana como armas simples e todas as seguintes equipamentos exóticos como armas comuns: boleadeiras, boleadeiras com farpas, bumerangue, zarabatana grande, rede. Em compensação, todas as bestas e arcos seriam armas exóticas para essas raças ou povos. Se houver um personagem que se encaixe nesse arquétipo, o jogador e o Mestre devem obter um equilíbrio justo para essas regras.

ARMAS IMPROVISADAS

Conforme indicado no Livro do Jogador, os objetos que não foram desenvolvidos para serem usados como armas ainda podem ser úteis em combate. Essa regra é comprovada em



Como ser o último a permanecer em pé? Pratique e pratique mais...

qualquer briga de taverna clássica, mas sempre que um personagem não conseguir ou não puder usar uma arma, ele precisará saber qual a eficiência dos objetos mais próximos durante um confronto inesperado.

Qualquer criatura empunhando uma arma improvisada — desde uma garrafa quebrada até um banco — em combate não sabe usar aquela arma (não possui o talento adequado) e sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque. As armas improvisadas obtêm uma ameaça de sucesso decisivo com um resultado 20 natural e causam o dobro do dano em um golpe decisivo. Uma arma de arremesso improvisada tem um incremento de distância de 6 metros.

Brandir escadas, rodas de carroça e rolos de cordas em combate é um pouco mais complicado. Um indivíduo determinado (ou desesperado) conseguiria usar esses objetos para realizar diversas manobras em combate. Obviamente, ele sofreria a penalidade padrão de -4 nas jogadas de ataque, mas em certas ocasiões é preciso usar o que se tem em mãos.

Encontrão: Se o personagem realizar um encontrão enquanto estiver carregando um objeto grande e maciço, como uma mesa ou bancada, ele recebe $+2$ de bônus no teste de Força para empurrar o defensor.

Defesa: Os objetos com superfícies planas, como mesas, fornecem $+2$ de bônus de escudo na Classe de Armadura (ou $+4$ de bônus de escudo na CA se o personagem usar a ação de defesa total), mas exigem as duas mãos.

Desarme: Um objeto com várias extremidades (como cadeiras ou rodas de carroças quebradas) ou capazes de se prender facilmente no alvo (como mantos ou escadas) fornecem $+2$ de bônus nos testes resistidos para desarmar um inimigo, inclusive na jogada para que o atacante não seja desarmado se a tentativa fracassar.

Enredar: Qualquer objeto achatado e flexível (como carpetes e tapeçarias) pode enredar o alvo com uma jogada de ataque de toque à distância. Uma criatura enredada sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e -4 de penalidade de Destreza, percorre apenas metade do seu deslocamento, não consegue correr ou realizar Investidas, e terá dificuldade para conjurar magias (consulte a perícia Concentração no *Livro do Jogador*). Para escapar dessa manobra, é necessário usar uma ação padrão e obter sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 10). Esses objetos são considerados armas de duas mãos.

Alcance: Os objetos longos (como escadas) são considerados armas de haste. Os personagens Médios ou Pequenos são capazes de atingir um adversário a 3 metros de distância, mas não conseguem utilizá-los contra um oponente adjacente. Esses objetos são considerados armas de duas mãos.

Imobilização: Um objeto com várias extremidades (como um banquinho ou um suporte de chapéus) ou que seja capaz de envolver a perna de um adversário (como uma corrente) pode ser usado para derrubar ou imobilizar o alvo. Se a tentativa fracassar, o atacante pode largar a arma improvisada para que não seja imobilizado ou derrubado.

Dano das Armas Improvisadas

A maioria das armas improvisadas causam entre 1d3 e 1d6 pontos de dano, quase sempre de concussão, mas é possível que inflijam dano cortante ou perfurante. Para obter mais esclarecimentos sobre o dano das armas improvisadas, consulte a tabela 4-7: Dano de Armas Improvisadas. Para os objetos pesados, cada 100 kg acima de 200 kg adicionam 1d6 ao dano causado quando eles são usados como armas.



Se o objeto pesar menos de 1 kg, ele será considerado uma arma leve para uma criatura Média. Os objetos que pesam entre 1 kg e 5 kg serão considerados armas de uma única mão para criaturas Médias. As armas improvisadas com peso entre 5,5 kg e 25 kg serão armas de duas mãos. Divida os valores indicados acima pela metade para cada categoria de tamanho inferior a Média e dobre-os para cada categoria de tamanho superior.

TABELA 4-7: DANO DE ARMAS IMPROVISADAS

Peso do Objeto	Dano ¹	Exemplos
Menos de 1 kg ²	1d3	Caneca, tocha
1 kg a 2,5 kg	1d4	Lanterna, algemas
3 kg a 5 kg	1d6	Cadeira, pá
5,5 kg a 12,5 kg	1d8	Escada, mesa pequena
13 kg a 25 kg	2d6	Barril (vazio)
25,5 kg a 50 kg	3d6	Cesto (cheio), mesa grande
50,5 kg a 100 kg	4d6	Carroça
100,5 kg a 200 kg	5d6	Carroça grande

¹ Um objeto afiado causa o dobro de dano de um objeto do mesmo tamanho. Por exemplo, uma garrafa quebrada (0,5 kg) causa 1d4 pontos de dano, em vez de 1d3. Por outro lado, um objeto macio e maleável, como uma cabaça, causa a metade do dano de um objeto do mesmo tamanho e inflige dano por contusão.

² Se um objeto tiver um peso desprezível, ele não causará dano como uma arma improvisada.

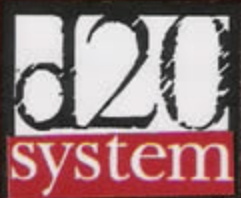


A BATALHA FORJARÁ SEU NOME

As grandes lendas relatam a história de heróis poderosos, imersos em combates para obter renome e fortuna. Suas armas podem ser a magia, o aço, a selvageria ou a furtividade, mas sua excepcional capacidade de lutar lhes permite sair vitoriosos dos mais terríveis confrontos.

Esse suplemento para DUNGEONS & DRAGONS fornece todas as informações necessárias para transformar qualquer personagem, de qualquer classe, em um adversário a ser reconhecido e temido no campo de batalha. Além de novas classes básicas e de prestígio, talentos, magias e itens mágicos, o *Livro Completo do Guerreiro* fornece sugestões para desenvolver uma campanha fundamentada em combate.

Para usar esse suplemento, o Mestre precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Os jogadores precisam somente do *Livro do Jogador*.



DEV176640001



9

788575 322093