



DEFENSORES DA FÉ

Um livro de referência para Clérigos e Paladinos



Rich Redman e James Wyatt

DEFENSORES DA FÉ

Um Suplemento para Clérigos e Paladinos

Rich Redman e James Wyatt

Créditos

Design Adicionais e Desenvolvimento: Andy Collins e Monte Cook

Editores: Gwendolyn F. M. Kestrel e Jon Pickens

Diretor de Criação: Ed. Stark

Ilustração da Capa: Brom

Ilustrações Internas: Dennis Cramer

Cartógrafo: Todd Gamble

Tipografia: Erin Dorries

Desenvolvimento Gráfico: Sean Glenn e Dawn Murin

Diretor de Arte: Dawn Murin

Gerente do Projeto: Justin Ziran

Gerente de Produção: Chas DeLong

As fontes de referência para esse suplemento incluem (mas não estão limitadas a): *Livro do Mestre*, *Livro do Jogador* e *Livro dos Monstros de Dungeons & Dragons*, escritos por Monte Cook, Jonathan Tweet e Skip Williams; "Trombeta Celestial" e "Fazendo a Parte do Sacerdote", escritas por James Wyatt e publicadas em inglês na revistas *Dragon Magazine* 263 e 282, respectivamente; *Aurora's Whole Realm Catalog* por J. Robert King e Cia; *Bastião da Fé* escrito por Bruce Cordell.

O caçador dos mortos foi criado por Monte Cook e publicado originalmente na revista *Dragon Magazine* 276.
A habilidade "Censurar Demônios" da classe de prestígio *cavaleiros do cálice* originalmente era conhecida como "Sai Kabrunkol", mas foi rebatizada para evitar represálias. Eu tenho corpo fechado, quero ver agora!

Baseado nas regras originais *Dungeons & Dragons* criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e o novo jogo *Dungeons & Dragons* designed 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
1-800-324-6496



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



Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo 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 escrito da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 2000, 2002, Wizards of the Coast, Inc. Impresso no Brasil. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título D&D — Defenders of the Faith.

Edição Brasileira

COPYRIGHT© Wizards of The Coast
TÍTULO ORIGINAL:

Dungeons & Dragons: Defenders of the Faith

COORDENAÇÃO EDITORIAL: Devir Livraria

TRADUÇÃO: Claudio Antônio Fernandes e
Clarice Yusa Yamaski

REVISÃO: Deborah Fink, Douglas Ricardo Guimarães
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Tino Chagas

AGRADECIMENTOS

LEE — Ao D3 por mostrar ao meu monge o outro lado da vida e aos manos que me ajudaram contra o Demo

D — Aos potes de marshmallow e a todos os envolvidos.

&D3 — Para Fábio Novaes e sua futura guerreira sagrada: a geração continua, companheiro!

"Altino 151" — Ao D3 pelos textos entregues no prazo AHAH!

ISBN: 85-7532-034-3
Publicado em setembro/2002

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

Redman, Rich
Defensores da Fé / Rich Redman, James Wyatt ; [Tradutores: Claudio Antônio Fernandes, Clarice Yusa Yamaski] ; [Ilustradores: Brom, Dennis Cramer, Todd Gamble]. — São Paulo : Devir, 2002.

Título original: *Dungeons & Dragons: Defenders of the Faith*.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Wyatt, James. II. Brom. III. Cramer, Dennis. IV. Gamble, Todd. V. Título.

02-2232

CDD-793.9

Índice para Catálogo Sistemático

1. Jogos de aventura	: Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia	: Recreação	793.9
3. "Roleplaying games"	: Recreação	793.9

Todos os direitos reservados e protegidos pela
Lei 5988 de 14/12/73.

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 LTDA.

BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970-São Paulo-SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail:
duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 831 0045
Fax: (35) 21 838 0591
E-mail:
devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Catalunya, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail:
spain@devir.net
Site: www.devir.pt/spain/

SUMÁRIO

Introdução	4
O que esse livro é e o que ele não é	4
Como Usar esse Livro	4
Capítulo I: Clérigos e Paladinos	5
Como Interpretar um Clérigo Eficaz	5
Cura	5
Expulsão	5
Clérigos Malignos e Mortos-vivos	5
Adivinhação	6
A Adivinhação e o Mestre	6
Clérigos em Combate	7
Armas	7
Armadura	7
Magias	7
Progressão	7
Como Interpretar um Paladino Eficaz	8
Onde os Paladinos se Destacam	8
Armas	8
Armaduras	9
O Código	9
O Código e o Mestre	9
Táticas	9
Magias de Paladinos	10
Expulsão	11
Responsabilidades	11
Responsabilidades e o Mestre	11
Progressão	11
Montarias Especiais	12
Variação: Montarias Especiais	12
Montarias Velhas ou Aposentadas	13
Montarias Draconianas	14
Como Treinar um Dragão	14
Como Sustentar um Dragão	14
Abandonando um Dragão	14
Liderança e Montarias	15
Parceiros Draconianos	15
Dragões como Montarias Especiais	15
Canalização	16
Tendências Neutras e Canalização	16
Intervenção Divina	16
Convertidos	18
Perícias	18
Novas Profissões e Ofícios	18
As Mesmas Perícias, Novas Utilizações	18
Novos Talentos	19
Talentos Virtuais	19
Talentos Divinos	19
Equipamento Sagrado	21
Itens Mágicos	22
Capítulo 2: Igrejas e Organizações	27
A Função das Igrejas	27
Atendendo ao Chamado da Igreja	27
A Estrutura da Igreja	27

Como Usar Esse Capítulo	27
Missões Para a Igreja	28
Contatos na Igreja	28
O Apoio da Igreja	28
Igrejas e Outras Organizações	29
Leal e Bom	29
Neutro e Bom	30
O Solarium (Templo de Pelor)	30
Caótico e Bom	32
Leal e Neutro	33
O Mausoléu (Templo de Wee Jas)	33
Neutro	35
Caótico e Neutro	36
Leal e Mau	36
Neutro e Mau	37
Caótico e Mau	37
A Taça de Sangue (Templo de Erythnul)	38
A Lâmina da Justiça	40
A Casa dos Mortos	40
A Casa dos Mortos	40
O Conselho das Espadas	43
Os Punhais Sorridentes	43
Ordem do Cálice	44
Contempladores de Astros	45
Capela da Montanha Baden	46
Administração de um Templo	48
Despesas	48
Renda	49
Atividades Eclesiásticas	49
Clérigos Aventureiros	50
Capítulo 3: Classes de Prestígio	51
Caçador dos Mortos	51
Esclarecimentos sobre as Regras	51
Cavaleiro do Cálice	52
Cavaleiro do Círculo Central	54
O Círculo Interno	54
Os Contempladores dos Astros	55
Contemplativo	55
Devoto da Guerra	57
Exorcista Sagrado	59
Hospitalário	60
Inquiridor Consagrado	62
Inquisidor da Igreja	64
Libertador Sagrado	66
Companheiro Celestial	68
Mestre das Mortalhas	68
Invocando Mortos-vivos	69
Oráculo Divino	70
Punho Sagrado	71
Templário	74
Capítulo 4: Magias Divinas	76
Novas Magias de Clérigo	76
Novas Magias de Paladino	76
Novas Magias de Druida	77
Novas Magias de Ranger	77

Domínios de Prestígio	77
Observação sobre os Domínios	78
Novas Magias	81
Apêndice: Monstros como Clérigos	93
O Panteão Dracônico	95
O Panteão dos Gigantes	95
Lordes Extra-Planares e Elementais	96

TABELAS

1-1: Montarias Especiais (Paladino Médio)	13
1-2: Montarias Especiais (Paladinos Pequenos)	13
1-3: Habilidades das Montarias Especiais dos Paladinos	14
1-4: Parceiros Draconianos	15
1-5: Talentos	19
1-6: Equipamento Sagrado	21
1-7: Habilidades Especiais de Armaduras e Escudos	23
1-8: Armaduras e Escudos Específicos	23
1-9: Armas	23
1-10: Bastões	23
1-11: Itens Maravilhosos	23
3-1: O Caçador dos Mortos	51
3-2: O Cavaleiro do Cálice	53
3-3: O Cavaleiro do Círculo Central	54
3-4: O Contemplativo	56
3-5: O Devoto da Guerra	58
3-6: O Exorcista Sagrado	60
3-7: O Hospitalário	62
3-8: O Inquiridor Consagrado	64
3-9: O Inquisidor da Igreja	65
3-10: O Libertador Sagrado	67
3-11: Companheiro Celestial	68
3-12: O Mestre das Mortalhas	70
3-13: O Oráculo Divino	71
3-14: O Punho Sagrado	73
3-15: O Tempário	75



JOGADORES DA FASE DE TESTE

James B. Alan, Chris ^a Altnau, Brandy L.S. Antill, Todd Antill, Pedro Barrenechea, Gregg W. Belcher, Kurt Benshoof, Acott Bernacchi, Robin Bernacchi, Randy S. Bishop, Jennifer J. Blanchard, Jeffrey C. Boles, Stephanie Boles, Shannon Bourke, Anthony Boyer, John Brewer, Rodney Brica, Gorm Brunso, Eirik Bull-Hansen, Joseph B. Campbell, Nicholas Canu, Joe Carl, Mac Chambers, Edward A. Chavers II, Brad K. Christensen, Carol Clarkson, John Compton, Daniel Cooper, David L. Cooper, Wesley F. Cummins III, Eric T. Dahlen, Randy Doherty, John W. Dorman, Lyli A. Douglas, Scott A. Dunphy, Keith Dussel, Christian Duus, Andrew G. Eggleston Sr., Robert Ehmman, Gerald A. Emert Jr., Jerry Emert, Mark Erhardt, Helge Furuseth, Riccardo D. Gocio, John Hagel, Jamie A. Hall, Geoff M. Hancock, Bethany A. Hansen, Michele A. Hernandez, Adolfo J. Herrera, Craig B. Hindle, Daniel Hodges, Stanley T. Hodges, Olav B. Hover, Paul J. Huck, Rhonda L. Hutcheson, James Jacob, Seth Johnson, Caleb Johnson, Doug A. Justice, Rose B. Justice, Kon Kabila-fkas, Brett Kaufhold, Brandon Kaya, Andrew Kennedy, Peter Kral, Christopher J. Kral, Kurt K. Macholet, Paul A. Mackley II, Catie A. Martolin, Brian Miller, David Moore, Timothy W. Moore, Steven Mounts, Ken Mowrey, Barret Moy, Karen L. Murphy, Andrew Nelson, Bill Nicholson, James Norton, Brian Ogaard, Patrick L. O'Hagan, Sherry L. O'Neal-Hancock, Seth Owings, Chris Perkett, Weston Peterson, Brandon Plunker, Ryan M. Puckett, Thomas Refsdal, Jennifer A. Rhines, James A. Rickey, Michelle Rooney, Curry Russel, Tony J. Scalise, James L. Simon, Michael J. Simonds, William N. Simonds, Ray Sindyla, Kelly Y. Smith, Scott M. Smith, Bryan K. Snell, Marc J. Soderberg, Dustin Stacey, Jordan P. Stauss, Christian Stenevad, Daniel Stone, Steve Swan, Keith C. Talbot, Jeffrey Theford, Thomas Thompson, Alice E. Twing, Jared W. Twing, Donal Unger, Circe Verba, Jeff P. Ward, Tim White, Joshua Winters, Ronald A. Woodson, Andrew G. Zambrzycky, Chris Zantides.



INTRODUÇÃO

Poucos momentos da fantasia são mais emocionantes que a batalha espetacular do bem contra o mal. Os clérigos e os paladinos são vitais nesse confronto. Os demais participantes podem lutar bravamente, mas esses personagens sagrados instilam uma determinação inquebrantável nos corações de seus aliados. "Permitam que a glória e a honra da vitória recaiam sobre os ombros dos escolhidos e sagrados: os clérigos e paladinos!"

Dentre as onze classes de personagem disponíveis no *Livro do Jogador*, o clérigo e o paladino iniciam sua jornada de aventuras apenas com sua habilidade sagrada para livrá-los dos perigos comuns ao tipo de vida que escolheram. Eles sobrevivem ao combinar o talento marcial com suas habilidades divinas e suas magias — é exatamente essa combinação que os torna mestres irrevogáveis da vida e da morte. Os deuses e os demônios são a sua moeda e sua dedicação religiosa, a força de vontade e a liderança são suas ferramentas primárias. Os clérigos e paladinos não podem confiar somente na capacidade de combate para atingir seus objetivos: eles precisam abrir seus caminhos pelo mundo com diligência, providência e coragem.

Com tudo isso em mente, nós examinaremos essas duas classes em profundidade, fornecendo novas informações que permitirão atingir o potencial máximo de ambas e aumentar sua diversão para interpretar qualquer uma delas.

O QUE ESSE LIVRO É E O QUE ELE NÃO É

Todo o material contido aqui é novo e pertence à 3ª Edição de *Dungeons & Dragons*®. Você encontrará novos talentos, regras e classes de prestígio, assim como dicas úteis para extrair o melhor do seu clérigo ou paladino.

Nenhuma regra descrita aqui revoga ou substitui as regras ou informações contidas no *Livro do Jogador*. Esse suplemento foi desenvolvido para se integrar ao sistema de regras apresentado no *Livro do Jogador* e nos demais livros de regras básicas, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos Monstros*.

Assim como as próprias regras novas, esse livro apresenta opções, e não restrições, para se jogar *D&D*. Use aquilo que você gostar, modifique qualquer coisa que julgar necessária e ignore o resto. Os jogadores deveriam pedir permissão ao Mestre com antecedência antes de selecionar qualquer elemento deste livro. Os Mestres podem usar as regras, classes e itens mágicos para seus PdMs e para os PJs.

COMO USAR ESSE LIVRO

O objetivo principal desse livro é ajudá-lo a enriquecer seu personagem clérigo ou paladino. O *Livro do Jogador* proporciona toda a informação necessária para criar um novo clérigo ou paladino de 1º nível, enquanto o *Defensores da Fé* contém informações que lhe permitem personalizar seu PJ, aumentar seu leque de habilidades e



aprimorar a função que ele desempenha no grupo de aventureiros. Ao criar um personagem novo, você encontrará recursos valiosos no *Guia de Construção de Heróis* para definir e detalhar o histórico do seu personagem e a vida que ele tinha antes de assumir essa profissão perigosa e excitante.

A informação contida neste livro foi desenvolvida para jogadores e Mestres e, portanto, serve igualmente a ambos — todo o material se aplica a PJs e PdMs. Quando forem citados nomes de lugares, eles estarão se referindo ao cenário padrão de *D&D*, conforme definido no *Atlas de Greyhawk*. Os Mestres que utilizam outros cenários de campanha podem simplesmente substituir estes nomes por outros a sua escolha.

O Capítulo 1: Clérigos e Paladinos discute as vantagens de ambas as classes e apresenta diversos talentos novos, desenvolvidos para auxiliar os clérigos e paladinos naquilo que eles fazem melhor: liderar.

O Capítulo 2: Organizações e Igrejas descreve uma igreja de cada tendência e várias organizações disponíveis aos clérigos e paladinos; talvez os PJs alistem-se a uma delas no decorrer da campanha, seja para cultivar um senso de camaradagem entre personagens similares, para garantir aos personagens algum suporte ou para fornecer idéias de aventuras ao Mestre em relação ao personagem e ao grupo.

O Capítulo 3: Classes de Prestígio fornece novas classes de prestígio, que permitem a criação de clérigos e paladinos incomuns ou raros.

O Capítulo 4: Mágica Divina expande a lista de magias disponível para clérigos e paladinos.

CAPÍTULO 1: CLÉRIGOS E PALADINOS

Este capítulo trata dessas classes: discute suas habilidades, perícias, talentos e equipamento, incluindo as descrições de alguns itens mágicos novos.

COMO INTERPRETAR UM CLÉRIGO EFICAZ

A seleção de magias e as habilidades especiais de um clérigo sugerem diversas funções importantes que ele é capaz de desempenhar no grupo de aventureiros. Naturalmente, suas magias de cura muitas vezes representam o limite do seu grupo. Sua habilidade de expulsar mortos-vivos nunca perde a utilidade. E, quando as magias se esgotam ou os inimigos não são mortos-vivos, seu treinamento com armaduras pesadas e armas simples o tornam uma força a ser considerada. As previsões e adivinhações de um clérigo alteram a forma que o grupo encara a aventura, e seus vínculos com sua igreja e seu deus podem fornecer o apoio necessário ou mesmo uma intervenção divina. Finalmente, discutiremos como a energia usada para expulsar mortos-vivos pode ser canalizada com outros propósitos.

Cura

As magias de cura de um clérigo podem representar a diferença entre a vida e a morte do grupo, especialmente em níveis baixos, quando os pontos de vida são um recurso escasso. Uma vez que os clérigos bons são capazes de converter suas magias preparadas em efeitos de cura, não há necessidade de preparar várias magias de cura (ou, de fato, qualquer magia de cura!).

Entretanto, para evitar uma conversão freqüente de todas as suas magias preparadas em efeitos de cura, o clérigo deveria sugerir que o grupo investisse em itens que amenizassem esse fardo. As *poções de curar ferimentos leves* são muito úteis, em especial quando o clérigo é o primeiro a cair e ninguém mais é capaz de lançar uma magia e recuperá-lo. Os pergaminhos de *curar ferimentos leves* — ou as versões mais poderosas — são mais baratos que as poções (já que só algumas classes sabem usá-los) e representam uma excelente maneira para incrementar seu poderio nesse tópico (os druidas, paladinos e rangers de 4º nível ou maior, e os bardos e ladinos com a perícia Usar Instrumento Mágico também conseguem ler pergaminhos).

Uma excelente forma de obter magias de cura adicionais é reunir o dinheiro do grupo e adquirir uma *varinha de curar ferimentos leves* para o clérigo — ela terá o mesmo custo de algumas poções e, além disso, os bardos são capazes de ativá-la, pois essa magia existe em seu repertório. Obviamente, se o personagem tiver os talentos de criação de itens apropriados, ele mesmo conseguirá encantá-los.

Quando as magias de cura são limitadas e os efeitos como *remover doenças* e *neutralizar venenos* ainda não estão disponíveis (em especial nos níveis mais baixos de

personagem), a perícia Cura será uma adição extremamente útil às suas capacidades. Por meio dela, é possível estabilizar personagens que estejam morrendo, aumentar a taxa de recuperação natural de companheiros feridos e evitar o dano causado por envenenamento ou doenças. Em níveis mais elevados, a perícia se torna menos eficaz e a decisão mais sábia do clérigo é distribuir seus pontos em outras perícias.

Expulsão

Expulsar Mortos-vivos é uma das habilidades mais valiosas dos clérigos e paladinos e o fator principal que os distingue dos outros conjuradores. Combater mortos-vivos com eficácia pode ser muito difícil — especialmente com personagens de níveis baixos — e freqüentemente obrigá-los a sair do caminho e permitir o avanço do grupo é suficiente para vencer o desafio que eles representam.

Os clérigos que enfrentam mortos-vivos com alguma freqüência descobrirão que o talento Expulsão Adicional é muito valioso. Como regra geral, se o clérigo sempre esgotar todas as suas tentativas de Expulsão, ele provavelmente deveria adquirir Expulsão Adicional. No entanto, se a habilidade for utilizada apenas esporadicamente, não será necessário escolher esse talento. Essa decisão depende muito da campanha. Alguns Mestres usam grandes quantidades de mortos-vivos, enquanto outros raramente o fazem.

Para as campanhas que contêm vários mortos-vivos, a seção Talentos (a seguir) apresenta diversas capacidades especiais, desenvolvidas para incrementar a eficiência da Expulsão. Outro modo excelente de aprimorar essa habilidade é a magia *consagrar*, que deve ser conjurada com antecedência e freqüência se os adversários principais forem mortos-vivos.

É possível utilizar a manobra "Prestar Ajuda" para apoiar a tentativa de Expulsão de outro clérigo ou paladino: o auxiliar deve tocar o clérigo/paladino e obter sucesso num teste de Expulsão (teste de Carisma) contra CD 10; nesse caso, o teste definitivo da habilidade recebe +2 de bônus (o dano da Expulsão não será afetado). A tentativa de apoiar outro clérigo ou paladino dessa forma será subtraída do limite diário de Expulsão do auxiliar.

Canalizando: Esse é outro meio de utilizar a capacidade de expulsar mortos-vivos. Veja a seção Canalização, a seguir.

Clérigos Malignos e Mortos-Vivos

Um morto-vivo pode ser o melhor amigo de um clérigo maligno. Enquanto os clérigos bons expulsam ou destroem essas criaturas, suas contrapartes malignas são capazes de fascinar ou comandar os mortos-vivos, dissipar a expulsão de um clérigo bondoso ou fortalecer o monstro contra uma possível expulsão. Combinadas a magias que variam desde *criar mortos-vivos menores* até *criar mortos-vivos aprimorados*, essas habilidades tornam os clérigos malignos mais terríveis que muitos magos necromantes.

Enquanto as capacidades de expulsão de um clérigo Bom afastam os mortos-vivos, a fascinação torna-os mais fáceis de destruir. Durante o período que a criatura estremece em adoração, os aliados do clérigo maligno podem se aproximar e receber +2 de bônus nas suas jogadas de ataque, sem temer contra-ataques. Os mortos-

vivos mais inteligentes são capazes de iniciar uma negociação e propor uma aliança com os clérigos fortes o suficiente para fasciná-los, mas não para comandá-los. Embora seja uma tolice confiar num vampiro por mais tempo do que o necessário para cravar uma estaca em seu coração, essas alianças, enquanto duram, tendem a ser benéficas para as duas partes.

Comandar mortos-vivos permite que os clérigos malignos de níveis médios ou elevados mantenham um grupo de servos e guarda-costas completamente leais, ou mesmo uma única criatura tão poderosa quanto um aliado dedicado. Sob controle, essas aberrações podem realizar a maioria das tarefas desagradáveis a cargo do clérigo, desde serviços braçais até a eliminação de aventureiros intrometidos.

As habilidades de fortalecer mortos-vivos e dissipar a expulsão adversária trazem vantagens inestimáveis para os clérigos que fazem uso intenso da magia *criar mortos-vivos menores*, em especial quando confrontam aventureiros e intrusos. Um exército de esqueletos e zumbis não suportará muito tempo um clérigo bondoso que tenha Expulsão Adicional. Fortalecer essas criaturas é uma excelente medida preventiva, capaz de impedir a destruição de monstros essenciais, enquanto dissipar a expulsão alheia consegue minimizar os estragos causados pelos adversários.

Os talentos especiais descritos na seção pertinente são excelentes para os clérigos malignos. Qualquer talento destinado à Expulsão também servirá para fascinar, comandar, fortalecer ou dissipar a expulsão. Potencializar Expulsão é particularmente útil para fortalecer mortos-vivos, pois auxilia no teste de expulsão à medida que reduz o dano causado — fator que não é considerado no fortalecimento dessas criaturas.

Adivinhação

Magias como *augúrio* e *adivinhação* permitem que o clérigo vislumbre o futuro. Quando o Mestre utilizar quaisquer sugestões existentes na descrição das magias, com frequência a interpretação dos resultados da adivinhação será um desafio. Como clérigo do grupo, tente reconhecer os detalhes de cada magia dessa escola que você pode conjurar e espere enfrentar alguns fatores obscuros durante sua ativação.

Em geral, as divindades boas indicam celestiais menores para responder as magias de adivinhação de níveis mais elevados — *adivinhação* e *comunhão*, por exemplo. O uso dessas magias é uma das formas do clérigo/paladino se comunicar com os servos de sua divindade. Além disso, ela será pouco mecânica se o Mestre interpretar o assecla responsável pelo esclarecimento das suas questões.

Mesmo sem ter acesso a magias de adivinhação poderosas, o personagem será capaz de invocar os poderes superiores para obter informação ou sabedoria. Fundamentalmente, isso é a mesma coisa que orar e solicitar auxílio numa batalha (consulte *Intervenção Divina*). Quando o Mestre julgar que a aventura ficará melhor caso o grupo receba algum esclarecimento divino, sugerimos um mensageiro celestial como o modo mais adequado de conceder a informação requerida. O celestial pode surgir em um sonho ou assumir a forma de um mortal comum.

A Adivinhação e o Mestre

Como regra geral, o resultado de um encontro muito poderoso (conforme definido no *Livro do Mestre*, um Nível de Encontro cinco ou mais níveis superior ao nível do grupo) sempre indica uma desgraça inevitável. Um encontro desafiante ou muito difícil (o NE varia entre o nível do grupo e quatro níveis acima) provavelmente indicará resultados mistos — o grupo seria desafiado, mas também obterá sucesso e receberá as recompensas da vitória. Quando o Mestre sabe que um encontro será particularmente desafiante, ainda assim o resultado da adivinhação poderia ser "miséria". Os encontros mais fáceis (com NE inferior ao nível do grupo) deveriam indicar "felicidade" — se houver grandes recompensas a serem obtidas — mas é possível indicarem "nada", pois nem o desafio, nem o tesouro são significativos para o grupo.

Exemplo: Jozan gostaria de prever quais ameaças espreitam nas ruínas de um templo de Erythnul. No 3º nível, ele é capaz de conjurar augúrio e descobrir se entrar no templo trará felicidade ou miséria. Ele apanha duas lascas de ossos, marcadas com um símbolo para "felicidade" de um lado e "miséria" do outro; ele chacoalha as lascas em suas mãos, sussurra uma prece pela orientação de Pelor, então joga as lascas ao solo e observa os resultados. O Mestre sabe que o covil de Skurge Dwafsbane, um troll bárbaro de 3º nível, fica no templo; essa criatura é um adversário muito superior ao grupo de Jozan (o bárbaro tem ND 8). Depois da jogada para determinar se Jozan obteve uma resposta precisa (e ele obteve), a previsão é simples: as duas lascas de ossos mostram a marca "miséria" — nada além de morte e destruição os aguarda.

Jozan e seus amigos seguem seus caminhos, mas voltam tempos depois, quando já alcançaram o 7º nível. Desta vez, Jozan usa a magia *adivinhação* na esperança de receber conselhos mais úteis. Depois de acender um braseiro cheio de incensos exóticos, Jozan imerge em comunhão com os servos celestiais de Pelor.

Skurge já alcançou o 5º nível nesse meio-tempo, tornando-o ND 10. Um *augúrio* provavelmente indicaria previsões mistas, mas a *adivinhação* fornece conselhos mais específicos para lidar com os desafios futuros. Uma vez que as respostas para a magia *adivinhação* geralmente são expressas em charadas ou rimas, Jozan recebe a seguinte mensagem: "Cautela com a fúria imortal; o fogo a extinguirá afinal." Isso sugere (sem declarar explicitamente) que o grupo enfrentará um bárbaro ("a fúria"), difícil de ser eliminado ("imortal", indicando a regeneração do troll), mas também menciona um caminho para exterminar a ameaça (fogo, que inibe a regeneração). Caso adivinhe que enfrentará um bárbaro, o grupo poderia selecionar magias como *acalmar emoções* e *raio do enfraquecimento*, voltadas aos maiores poderes dessa classe (a fúria e o valor elevado de Força). Como o fogo será obviamente útil, a maga Mialea prepara com carinho algumas *bolas de fogo*.

Se, por qualquer razão, Jozan e seu grupo decidirem não enfrentar Skurge nessa ocasião, será possível retornar quando alcançarem o 11º nível; nesse ponto, Jozan terá adquirido um nível na classe de prestígio Oráculo.

Divino (descrita no Capítulo 3) e o poder concedido que lhe concede bônus na previsão do futuro. No aguardo de bons conselhos, Jozan entra em transe e roga por uma visão de Pelor.

Agora, Skurge é um bárbaro poderoso de 8º nível (ND 13) — um desafio significativo para o grupo, mas provavelmente ao alcance de suas capacidades. O Mestre pode supor o curso da maioria dos eventos: o grupo entrará no templo em ruínas, seguirá um determinado caminho e enfrentará Skurge no antigo santuário. Jozan obtém uma visão fugaz do poderoso troll saltando entre a *bola de fogo* de Miale, indiferente ao dano. O bárbaro salta no topo de um altar arruinado, desferindo um golpe do seu enorme machado contra Tordek, enquanto Lidda o circula para flanqueá-lo. Movendo-se com reflexos sobrenaturais, Skurge evita o ataque de Lidda (uma lembrança divina que bárbaros de nível elevado não podem ser flanqueados), mas Tordek consegue acertá-lo em cheio. Embora Skurge esteja assustado devido a *bola de fogo*, o corte feito pelo anão se fecha rapidamente...

Quando emergir de seu transe, Jozan conseguirá dar conselhos úteis aos seus aliados, mas não há garantias que os eventos acontecerão exatamente conforme sua previsão.

Clérigos em Combate

O combate apresenta um dilema crucial: o clérigo deve usar suas magias para eliminar os inimigos ou curar seus aliados? Geralmente, a resposta é: ambos — conforme veremos a seguir.

Armas

Os clérigos raramente precisam dedicar muita atenção à sua seleção de armas. Essas escolhas são bem limitadas — apenas armas simples — a não ser que ele gaste um talento para brandir uma arma comum ou exótica. Entretanto, a lista de armas simples tem diversas opções adequadas. A maça pesada, a maça-estrela e a lança curta são as líderes em dano. Apesar de impedir o uso de escudos, a lança curta concede duas vantagens: um modificador de sucesso decisivo maior e a habilidade de ser preparada contra ataques de Investida. De qualquer modo, a maioria dos clérigos prefere escudos e armas de uma mão.

Os clérigos que tenham o domínio Guerra adquirem o talento Usar (arma predileta do deus) gratuitamente, logo raramente haverá qualquer razão para usar armas diferentes. Em geral, mesmo os clérigos sem acesso a esse domínio escolhem as armas preferidas dos seus deuses (como a adaga para Wee Jas), em detrimento a outras que poderiam trazer mais benefícios (como a maça-estrela). Contudo, nunca é prejudicial ter uma maça-estrela disponível, para os momentos em que a quantidade de dano causado é muito importante.

A besta leve é a melhor escolha entre as armas de disparo. Embora cause menos dano que a besta pesada, é possível disparar em todas as rodadas.

Um clérigo sem divindade principal que escolha o domínio Guerra ainda recebe os benefícios do domínio. A "arma predileta" dos talentos Usar Arma Comum e Foco em Arma variam conforme a tendência do clérigo: bom, martelo de guerra; mau, manguel (leve ou pesado); leal, espada longa; caótico, machado de guerra; neutro, qualquer arma branca simples ou comum.

Armadura

Provavelmente, o clérigo não terá muita utilidade para perícias como Escalar ou Acrobacia, logo não há desculpas para não usar a melhor armadura que ele conseguir adquirir. Um guerreiro sagrado não vale nada para seus aliados se estiver morto ou incapacitado. A melhor forma de evitar essas situações é usar uma armadura pesada. Nunca é demais aumentar essa proteção usando magias como *escudo da fé* e *roupa encantada*.

Magias

Obviamente, o clérigo pode ser perfeitamente eficaz em combate corporal, brandindo uma maça, maça-estrela ou disparando uma besta. Mas essa eficácia aumenta bastante com a utilização de magias (mesmo as básicas) como *benção*, *auxílio divino* ou *causar medo*. Quando for possível conjurar essas magias, sem deixar que seus companheiros feridos morram por escassez de magias de *cura*, o clérigo será um personagem invejado... e temido em combate.

É muito provável que o clérigo esteja no centro da batalha e com frequência precise conjurar magias de toque sobre companheiros que estejam ao seu lado; dessa forma, ele precisará realizar mais testes de Concentração que os demais conjuradores. Vale a pena gastar um ponto de perícia a cada nível para manter sua perícia Concentração no nível máximo, assim como selecionar o talento Magias em Combate, para evitar que os inimigos arruinem a magia de *cura* capaz de salvar a vida de um aliado.

O jogador também deveria considerar o que aconteceria caso seu clérigo seja incapacitado. Se todos os ovos de cura estiverem num único cesto (do clérigo), o grupo estará numa situação muito perigosa se um inimigo astuto se concentrar em derrubar esse personagem. Essa é outra razão para que as poções de cura, em especial, sejam uma excelente idéia — elas são o item mágico comum mais capaz de curar ferimentos sem a presença de um clérigo. Outro método razoável é usar *transfêrência de poder divino* e compartilhar a habilidade de cura com outros personagens no grupo, repartindo o dom exclusivo da classe. Logicamente, os bardos e os paladins de níveis médios e elevados também deveriam usar varinhas e pergaminhos de *curar ferimentos leves* para suplementar sua própria capacidade de cura.

Progressão

Conforme o personagem adquire níveis, pense cautelosamente nas formas de aprimorar seus valores de habilidades, desenvolver suas perícias e escolher seus talentos. Afinal, essa classe é famosa por sua sabedoria.

Habilidades: Não há dúvidas sobre o assunto — o clérigo deve conseguir o maior valor de Sabedoria possível. Para conjurar as magias divinas de níveis mais elevados, será necessária uma Sabedoria 19, então provavelmente o guerreiro sagrado precisará gastar seus pontos de habilidade nela conforme adquire mais níveis. O Carisma e a Constituição são escolhas secundárias distantes.

Perícias: Nunca é possível ter graduações em demasia na perícia Concentração: as Classes de Dificuldade se tornam maiores à medida que o clérigo enfrenta inimigos mais poderosos (que causam mais pontos de dano) e precisa conjurar magias de níveis mais elevados. Como já foi mencionado antes, a perícia Cura será menos útil

conforme os personagens do grupo avançarem de nível e as magias de cura se tornarem mais eficazes. A partir do 9º nível, o clérigo deveria comprar graduações de Espionar (já que os clérigos podem conjurar *observação* neste nível). Neste ponto, Cura fica quase totalmente obsoleta.

Talentos: A seleção de talentos depende muito do estilo da campanha e dos objetivos de seu personagem. O talento Magias em Combate nunca é uma escolha ruim.

O jogador pode criar um clérigo especializado em talentos metamágicos ou de criação de itens, ou ainda selecionar o caminho da Expulsão Adicional e outros talentos correlacionados, para campanhas que apresentem vários mortos-vivos. Caso deseje um clérigo ávido por batalhas, deveria escolher talentos voltados ao combate como Ataque Poderoso, Esquiva e Especialização (além dos talentos que dependem deles).

É possível notar que os talentos Potencializar Magia e Maximizar Magia não funcionam muito bem com as diversas magias de cura (em média, *curar ferimentos graves* é melhor que a magia *curar ferimentos leves* potencializada, apesar de ocuparem o mesmo "espaço" no limite diário do clérigo; por sua vez, *curar ferimentos críticos* é melhor que a magia *curar ferimentos leves* maximizada.) Caso escolha esses talentos, utilize-os em magias que infligam dano, como *coluna de chamas*. Uma *coluna de chamas* potencializada é capaz de causar mais dano que as demais magias de 7º nível, embora *palavra sagrada*, *blasfêmia*, *ditado* e *palavra do caos* sejam boas alternativas. O dano causado por uma *coluna de chamas* maximizada é extremamente superior a magia *tempestade da vingança*, sua equivalente de 8º nível.

COMO INTERPRETAR UM PALADINO EFICAZ

Esse é um verdadeiro desafio. Muitos jogadores escolhem essa classe devido aos seus pontos fortes em combate. Ainda assim, muitos outros (e mesmo alguns Mestres) não gostam de paladinos e não se sentem a vontade usando-os. Caso seu personagem habitual seja um guerreiro que só sabe pilhar e destruir, então será preciso adaptar-se ou acostumar-se à limitação especial da tendência de um paladino. As chaves para interpretar um paladino eficaz são o domínio das habilidades especiais da classe e a sua relação com o grupo.

Onde os Paladinos se Destacam

Os integrantes dessa classe dispõem de uma infinidade de habilidades especiais ou únicas. As vantagens fornecidas por essas capacidades tornam os paladinos diferentes, e muitas vezes superiores, dos outros membros do grupo.

Detectar Maldade: Normalmente, o paladino não será o batedor do grupo, mas essa habilidade lhe permite alertar o grupo com antecedência sobre adversários malignos. Diferente de um clérigo, ele consegue *detectar maldade* sem limite diário a partir do 1º nível. Embora seja provável que ele tenha perícias diplomáticas excelentes, muitas vezes o paladino deverá recuar e sondar o alvo enquanto seus amigos prendem a atenção do indivíduo.

Graça Divina: Em função de seu código de conduta, sua natureza combativa e seu desejo de enfrentar o mal

frontalmente, os paladinos correm muitos riscos. Adicionar seu bônus de Carisma aos testes de resistência lhe fornece uma proteção indispensável. No entanto, certifique-se que assumir riscos desnecessários não irá privar o grupo de um paladino quando ele mais precisar.

Cura pelas Mãos: Semelhante à Expulsão, essa capacidade de cura deve ser reservada para os momentos em que o clérigo não está disponível ou exauriu suas magias de cura. Como essa habilidade é similar a magia, aplicá-la sobre um personagem que esteja numa área ameaçada provocará ataques de oportunidade; entretanto, usá-la para causar dano em mortos-vivos é considerado um ataque armado. O grupo precisa decidir se essa habilidade será utilizada para cura (deixando a proteção contra mortos-vivos a cargo da Expulsão) ou para causar dano a essas criaturas (tornando a recuperação do grupo responsabilidade única do clérigo).

Saúde Divina: Vários tipos de monstros transmitem doenças, portanto essa habilidade nunca se tornará supérflua. Embora seja fácil esquecer-la, já que ela não exige nenhuma decisão consciente do paladino, eles sempre devem se lembrar da sua existência. Quando uma epidemia assolar a região, os paladinos ainda serão capazes de se deslocar através dos campos para oferecer ajuda e esperança.

Remover Doenças: Ainda que essa habilidade somente esteja disponível no 3º nível, o paladino deve se lembrar da sua existência (similar a saúde divina). Um auxílio oportuno através de *remover doenças* poderá torná-lo merecedor de gratidão e respeito.

Aura de Coragem: A natureza destemida de um paladino representa simultaneamente uma benção e uma maldição. Na pior das hipóteses, ela o levará a enfrentar um desafio grande demais para o grupo. Na melhor das hipóteses, ela implica que o personagem e seus aliados num raio de 3 m não se importarão muito com o medo a partir do 2º nível. Contudo, os inimigos dotados de ataques de área podem utilizar essa oportunidade para atingir vários adversários de uma só vez. Esteja alerta a esses monstros, de modo a permitir que seus amigos tenham uma chance para se dispersar em segurança.

Destruir o Mal: Uma vez que essa habilidade somente pode ser ativada uma vez por dia, o paladino sempre deveria usar *detectar maldade* caso não tenha certeza da tendência do oponente. Não há sentido em desperdiçar sua única chance diária. Além disso, use o bom senso antes de ativá-la: destruir um goblin comum é um descaso com esse presente divino — esmagar o adepto da tribo talvez não seja.

Armas

O combate corporal é o ambiente de trabalho dessa classe. O paladino consegue infligir dano aos mortos-vivos através do toque e sua aura de coragem permite que seus aliados lutem contra esses monstros ao seu lado. Suas escolhas para armas brancas dependem da sua cultura e certamente não estão limitadas a espadas. O Mestre deveria indicar as armas mais apropriadas para seus jogadores.

Nenhum paladino bem preparado negligenciaria uma arma de combate à distância. Enquanto a maioria dos paladinos deixa a troca de disparos longos para os demais integrantes do grupo, alguns escolhem uma quantidade limitada de armas de arremesso de curta distân-

cia, como machados, azagaias e lanças; muitos confiam numa besta leve. Com frequência, a melhor tática é executar um único arremesso ou disparo e depois investir contra qualquer inimigo que ainda não percorreu a distância entre os grupos.

A partir do 3º nível, o paladino deve ter uma montaria, logo precisará de armas de combate montado — pelo menos uma lança. Conforme seu personagem adquire experiência, lembre-se que nem sempre ele será o combatente montado ou que investe contra os adversários. Muitos paladinos se curvam a uma humilde lança; é possível preparar uma meia-lança, uma lança curta ou um tridente contra ataques de Investida ou arremessá-las (quando não houver escolha). Embora a lança longa também possa ser preparada contra Investidas e seja uma arma de haste (um benefício significativo), é impossível arremessá-la.

Armaduras

É impossível subestimar os benefícios de uma armadura pesada. O paladino gasta a maior parte de seu tempo de aventuras em combates corporais; obviamente, deve conseguir a melhor armadura possível em qualquer circunstância. A agilidade e a facilidade de manobra são fatores secundários comparados à sua proteção. Esteja atento a materiais especiais, que reduzem o peso da armadura e a carga total — qualquer coisa que aumente seu deslocamento o tornará um guerreiro mais eficiente.

O Código

Com todas as vantagens relacionadas ao fato de ser um paladino, é difícil ser humilde. A tentação o seduzirá a abandonar seu fardo, obrigar os membros do grupo a seguir seu caminho e ostentar a glória de seus feitos. Qualquer outro indivíduo, incapaz de entender seus juramentos, talvez considere que o código exija essas atitudes (ou inevitavelmente conduza o paladino a realizá-las). Eles estão errados. Você deve saber que os paladinos lideram através do exemplo.

Diversos grupos desconfiarão ou evitarão os paladinos, para manter todas as suas opções disponíveis, inclusive mentiras, trapaças e a utilização de qualquer arma existente, até mesmo veneno. O paladino deve reconhecer que esses métodos plantam a fraqueza nas pessoas que os utilizam e, como qualquer ação maligna, trarão consequências futuras inevitavelmente danosas.

Entretanto, recusar-se a mentir, trapacear ou usar venenos não limita as opções do paladino (e seus aliados) a ataques frontais em plena luz do dia. Ele é um guerreiro treinado, capaz de empregar táticas inteligentes como: lançar um ataque de uma direção inesperada, atrair os oponentes até um terreno desfavorável, criar oportunidades para flanqueá-los, etc. Esteja pronto para analisar a situação tática e lembre-se de solicitar as sugestões dos seus companheiros — talvez eles o surpreendam.

Mesmo assim, a obrigação maior do paladino é auxiliar os necessitados e indefesos; aparentemente, essa missão representa uma distração aos demais personagens, ávidos para limpar e saquear a masmorra mais próxima. Talvez o restante do grupo sinta-se reduzido a função de auxiliares, sempre forçados a seguir seu desejo de ajudar os necessitados e punir os vilões que ferem ou ameaçam os inocentes. Esse problema será ainda mais

complicado se o paladino tiver uma missão urgente e houver inocentes em perigo.

Felizmente, o personagem não é obrigado a corrigir todos os erros do mundo pessoalmente, não importa quão pequeno seja — se tentar, apenas ficará louco. O paladino não existe num vácuo. Se ele não tiver um mentor de nível mais elevado (seja um clérigo, um superior em uma ordem religiosa ou um cavaleiro), solicite ao Mestre para conseguir um. Sempre que houver um problema na interpretação do seu código de conduta, tente procurar o mentor e esclarecer suas dúvidas de acordo com o contexto da campanha.

Acima de tudo, um paladino reconhece o valor da fé. Mesmo quando os eventos não se desenvolvem conforme suas expectativas, ele sabe que está sendo guiado por uma entidade superior. Cada teste que enfrenta o tornará mais forte.

Os paladinos não se associam durante muito tempo com personagens maus. O Mestre ou um mentor PdM podem oferecer conselhos adequados nesse assunto. Existem acontecimentos capazes de forçar uma cooperação temporária, mas essa é uma opção extremamente arriscada para o paladino. Em diversos casos, o jogador deverá comparar as vantagens em potencial — o sucesso de uma missão específica, a possibilidade de redimir um aventureiro, etc. — com as chances de corrupção pessoal. Um paladino agirá com mais facilidade em grupos compostos de heróis cuja tendência seja parecida com 'Leal e Bom' (ou seja, somente personagens de tendência 'Leal e Bom', 'Neutro e Bom' ou 'Leal e Neutro'), mas personagens Neutros também poderiam acompanhá-lo. Qualquer grupo que esconda propositalmente a tendência maligna de um integrante estará adiando um confronto em potencial muito perigoso com o paladino.

Táticas

O seguinte conjunto de estratégias é muito útil para criar um paladino eficaz.

Oponentes Voadores: Se o paladino é incapaz de voar, suas melhores opções contra oponentes voadores serão os ataques à distância e as magias. Encontre proteção dos ataques aéreos. Se não houver um abrigo disponível, procure um local estreito que force o adversário a confrontá-lo a partir de direções específicas. Caso o paladino consiga voar, lembre-se que todas as opções táticas normais, como ataque de Investida e flanquear, ainda se aplicam.

Muitos Oponentes: Contra quantidades avassaladoras de inimigos, as melhores opções são retiradas estratégicas. Lute durante uma ou duas rodadas, faça ajustes de movimento de 1,5 m e então corra. Os combatentes que tenham o talento Mobilidade são mais eficazes nesse tipo de batalha. Use bolsas de cola, estrepes, magi-

O Código e o Mestre

Como Mestre, você deve ser compreensivo com os desafios de interpretar um paladino e os conflitos de interesse que irão emergir durante a campanha. Tente utilizar esses fatores para criar oportunidades de interpretação, mas esteja disposto a reconsiderá-los se começarem a gerar problemas. Por exemplo, não coloque dezenas de plebeus em desgraça diante de um paladino em missão, a menos que fique claro que esses plebeus são a verdadeira missão.

O código de conduta não exige que os paladinos sejam celibatários, bebam apenas chá e durmam no chão. Eles devem evitar o excesso de álcool, pois ele reduz sua prontidão para combater o mal. Da mesma forma, eles deveriam evitar o uso excessivo de qualquer substância ou ação que altere sua percepção. A moderação é a palavra chave no assunto. Por exemplo, jogos de azar em excesso provavelmente criarão um débito volumoso — e os agentes do mal poderiam utilizar esse débito para influenciar o paladino.

Os deveres mais indiscutíveis de um paladino estão relacionados com a sua divindade. Muitas vezes, os interesses de autoridades mundanas, como reis ou superiores eclesiásticos, são capazes de contrariar o senso pessoal de bondade e justiça do paladino. Esse elemento de interpretação será muito aproveitado quando o jogador já tiver dominado as regras básicas da classe e começado a explorar seus elementos secundários.

as e armas de disparo para desencorajar as perseguições imediatas dos seus adversários.

Oponentes com Alcance Incomum: Aproximar-se de um oponente com alcance requer uma Classe de Armadura elevada. Se o paladino não dispõe de uma, ele deveria empunhar uma arma de haste. As magias e as armas de disparo podem fornecer cobertura e auxílio enquanto outros aventureiros tentam se aproximar do inimigo. Caso o paladino tenha um valor elevado de Destreza, o talento Mobilidade lhe fornecerá uma chance melhor de evitar o ataque de oportunidade para invadir o alcance do monstro.

Oponentes Imbatíveis: Aprenda a reconhecer as batalhas impossíveis de vencer e desenvolva perícias e habilidades que permitam escapar delas. Considerando a reputação de temerário e a função de campeão contra as forças do mal do paladino, esse conselho talvez pareça estranho. Ele provavelmente se tornará menos necessário em níveis mais elevados, conforme o poder e a capacidade do grupo aumenta. Porém, no início da carreira dos guerreiros sagrados, eles (e seus aliados) devem evitar confrontos suicidas. Tente adivinhar os poderes de seus inimigos.

Oponentes Mortos-Vivos: Apesar dos clérigos serem capazes de expulsá-los desde o início, e diversas vezes por dia, a melhor estratégia de um paladino ainda é servir como defesa. Uma vez que seus poderes de expulsão não serão tão eficientes, utilize suas tentativas para auxiliar o clérigo principal se houver oportunidade. Para combates corporais com mortos-vivos, escolha as armas que causam mais dano, já que os sucessos decisivos não afetam essas criaturas. Lembre-se: os ataques de toque dos mortos-vivos ignoram a armadura, portanto as armas de haste e de ataque à distância serão muito úteis. É provável que o paladino esteja no centro da batalha — e incapaz de utilizar a *cura pelas mãos* com segurança. Caso ele esteja liderando o grupo e espere encontrar vários mortos-vivos, tente abastecer a equipe com itens especiais capazes de afetar essas criaturas, como água benta, ácido e bolsas de cola.

Magias de Paladinos

Os paladinos não precisam competir com os clérigos na conjuração de magias — em geral, eles nem deveriam. A razão é simples: um paladino devotará a maioria dos seus ta-

lentos ao combate. Embora *discernir mentiras*, *dissipar o mal* e *arma mágica aprimorada* estejam disponíveis para essa classe como magias de 3º nível, e pertençam ao 4º nível para os clérigos, estes podem selecioná-las em níveis inferiores de personagem, portanto a diferença entre as duas classes nesse assunto é insignificante. Antes de preparar suas magias, o paladino deveria discutir sua seleção com o clérigo do grupo. A duplicação de magias importantes é uma excelente idéia — talvez o paladino seja capaz de escolher as magias que o clérigo pretende converter em efeitos de cura. Por outro lado, é possível que o grupo necessite de uma ampla variedade de magias e o paladino consiga aumentar o espectro de efeitos disponíveis.

Adivinhações: As magias *detectar mortos-vivos* e *detectar venenos* serão úteis logo que o paladino obtiver acesso a elas, no nível apropriado (pelo menos 4º). A magia *discernir mentiras* não estará disponível até o 11º nível, mas o aventureiro se defrontará com enganações e truques muito antes disso; existem diversas outras formas de lidar com isso. Apesar de um paladino muito autoconfiante ser capaz de desenvolver a perícia Sentir Motivação, não há nada de errado em confiar em seus companheiros de grupo. *Discernir mentiras* é uma magia de 4º nível para clérigos (que conseguirá selecioná-la no 7º nível de personagem). *Dissimular tendência*, que deverá estar disponível ao paladino no 8º nível, lhe permitirá cumprir missões secretas ou superar armadilhas e alarmes acionados mais facilmente conforme a tendência.

Magias Únicas:

O paladino tem acesso a várias magias únicas.

Abençoar arma estará disponível quando ele alcançar o 4º nível de personagem (caso tenha uma magia adicional). Combinada ao talento Sucesso Decisivo Aprimorado, ela

gera efeitos impressionantes — lembre-se apenas das (diversas) criaturas imunes a sucessos decisivos. Certamente, *curar montaria* é importante para qualquer paladino que

deseje conservar aquele animal sagrado que obteve com tanto sacrifício. *Espada sagrada* estará disponível aos paladinos de 15º nível (ou 14º para personagens de Sabedoria 18) — se o aventureiro espera combater o mal, deveria prepará-la com frequência. No entanto, uma *sagrada vingadora* é muito superior, e o paladino deveria realizar uma missão para obter um exemplar ou pagar a criação de uma dessas espadas.

Lembre-se que o paladino é incapaz de converter suas magias preparadas por efeitos de cura (como os clérigos), logo deveria selecioná-las com sabedoria.



Itens: Um paladino não deveria se esforçar para suplementar sua capacidade mágica com itens mágicos (poções e pergaminhos, por exemplo). Há uma boa razão para que ele tenha suas capacidades excepcionais. Um paladino com vários pergaminhos e poções amarrados ao seu cinto e algibeira teria uma aparência tola. Pior ainda, seria responsável por drenar os recursos do grupo. Na maioria dos casos, os clérigos, druidas, feiticeiros e magos do grupo serão conjuradores mais eficientes. O jogador deveria realizar o processo exatamente inverso — distribuir qualquer item mágico supérfluo entre os membros do grupo. Isso transformará seu personagem numa fonte de magia em potencial e evitará que a força mágica do grupo seja drasticamente reduzida caso um integrante seja incapacitado. Além disso, um pergaminho devino de *discernir mentiras* custa apenas 700 PO; caso esteja disponível, seria um investimento aconselhável para grupos de níveis mais baixos. As *poções de detectar pensamentos* são ainda mais baratas — custam 300 PO — e constituem uma defesa efetiva contra truques. Outros itens mágicos (como o *bastão da prontidão*, o *elmo da telepatia*, e o *medalhão dos pensamentos*) garantem poderes similares.

Expulsão

Com muita frequência, o clérigo será superior nessa tarefa. Apesar de um valor elevado de Carisma conseguir equilibrar essa diferença, um clérigo será mais eficiente com mais antecedência que o paladino, nas tentativas de Expulsão. Ainda que o paladino selecione talentos como Potencializar Expulsão e Acelerar Expulsão, a verdadeira força da classe repousa em outros aspectos.

Quando Usar a Expulsão: Assim que o clérigo do grupo exaurir sua última tentativa de Expulsão, o paladino deve estar pronto para assumir o controle. Se houver um clérigo maligno se opondo ao grupo, o paladino deveria combatê-lo francamente, para evitar uma reação às tentativas de Expulsão do clérigo aliado. O personagem também deve estar preparado para tomar a dianteira caso o clérigo do grupo seja nocauteado ou impedido magicamente de atuar. Discussões prévias com o grupo podem ser significativas, uma vez que o paladino deverá escolher entre a Expulsão e o confronto direto. Um grupo experiente irá protegê-lo caso ele seja obrigado a parar de lutar para concentrar-se nos mortos-vivos. A boa notícia é que a Expulsão não provoca ataques de oportunidade, pois é uma habilidade sobrenatural.

Prestando Ajuda: É possível utilizar a manobra "Prestar Ajuda" (pág. 135 do *Livro do Jogador*) durante uma tentativa de expulsão. Assim, durante o combate, o local mais vantajoso para um paladino se posicionar será em meio aos clérigos ou demais paladinos. As regras para utilizar essa manobra estão descritas sob Expulsão, na seção Como Interpretar um Clérigo Eficaz. Ela será especialmente útil se as capacidades isoladas do paladino forem incapazes de afetar um morto-vivo poderoso — nesse caso, ele poderia auxiliar o clérigo do grupo em sua própria tentativa.

Expulsão Adicional: A menos que sua especialidade seja enfrentar mortos-vivos, não há necessidade do paladino desperdiçar um talento selecionando Expulsão Adicional. Deixe essa função para os clérigos. O talento Grande Fortitude é muito melhor, pois auxilia na resistência contra os ataques especiais de vários mortos-vi-

vos, como drenar energia. Caso o grupo encontre ou compre um *amuleto da expulsão*, é melhor deixá-lo com o clérigo. Por exemplo, um paladino de 6º nível que empunhe esse amuleto afetaria os mortos-vivos como um clérigo de 8º nível; porém, um clérigo de 6º nível que tenha o amuleto afetaria os mortos-vivos como se pertencesse ao 10º nível de personagem.

Canalizar: Assim que o paladino conseguir expulsar mortos-vivos (a partir do 3º nível), ele também será capaz de canalizar energia positiva, assim como os clérigos. Consulte a seção Canalização, a seguir.

Responsabilidades

Diferente dos clérigos, um paladino não tem que integrar uma ordem de cavaleiros ou pertencer a um templo. Essas organizações impõem certas responsabilidades sobre o clérigo. Caso o personagem faça parte de qualquer instituição, além do grupo de aventureiros, deve contar com exigências similares. Conforme os integrantes das demais classes alcançam níveis mais elevados, eles serão capazes de atrair seguidores e parceiros, assumindo responsabilidades além do grupo de aventureiros. Essas oportunidades estarão disponíveis aos paladinos e clérigos muito antes. Caso escolha esse caminho, o jogador precisará se esforçar para equilibrar as obrigações de sua ordem e as responsabilidades com o grupo de heróis. Quando houver chance, talvez o paladino convide os outros membros do grupo a se tornarem parte das obrigações da ordem. No entanto, lembre-se que o grupo não é um bando de carregadores ansiosos para cumprir as missões da organização. Em vez disso, tente encontrar razões que tornem essas missões interessantes ao grupo. Novamente, é possível utilizar a perícia Diplomacia para convencer a ordem do valor da presença de um membro nesse grupo de aventureiros ou convencer os líderes da organização que o paladino conhece o grupo mais adequado para cumprir qualquer missão.

Progressão

Conforme o personagem adquire níveis, algumas escolhas serão mais vantajosas que outras. Algumas decisões perspicazes o conduzirão ao sucesso.

Habilidades: As duas habilidades mais importantes de um paladino (que exigem um aprimoramento maior) são Sabedoria e Carisma. A primeira afeta a conjuração e a última afeta a Expulsão. Caso a campanha envolva inúmeros mortos-vivos, então o Carisma será obviamente mais importante. A Força seria uma terceira escolha razoável, pois influi no combate corporal. Como a maioria dos paladinos adquire armaduras mais e mais pesadas conforme avançam em suas carreiras, geralmente a Destreza será a habilidade menos importante para a classe.

Perícias: A maioria dos paladinos deveria aprimorar suas graduações de Concentração, Diplomacia e Cavalgar. Como o personagem não dispõe de muitos pontos de perícia, será necessário se concentrar numa variedade menor de habilidades.

Talentos: Uma pequena lista de talentos que deve ser considerada pelos jogadores de paladinos inclui

Responsabilidades e o Mestre

É possível utilizar as responsabilidades alheias ao grupo do paladino como uma ferramenta para estabelecer seu lugar na campanha. Tenha cuidado para não frustrar o jogador com obrigações em demasia ou permitir que esses deveres obstruam o desenvolvimento do restante do grupo. Diversos Mestres exigem que os paladinos doem 10% de seus espólios de aventura para a ordem, igreja ou obras de caridade; um personagem muito zeloso poderia até mesmo duplicar esse valor.

Magias em Combate, Destruição Adicional, Sucesso Decisivo Aprimorado e todos aqueles relacionadas ao combate montado. Muitos oponentes terão alcance, logo Mobilidade será uma boa escolha caso o paladino atenda o pré-requisito de Destreza. Se o grupo enfrenta mortos-vivos com frequência, considere a resistência adicional contra drenar energia fornecida por Grande Fortitude. Cada campanha específica irá sugerir outros talentos imprescindíveis; este capítulo apresenta diversos talentos novos na seção pertinente (a seguir).

Montarias Especiais

Considerando o peso de sua armadura e suas armas, o paladino precisará de uma montaria forte. Entretanto, em uma campanha que enfatize a exploração de masmorras, essa montaria não será nada além de um símbolo de reconhecimento.

Pergunte ao seu Mestre se uma montaria especial terá alguma utilidade na aventura — se não tiver, o esforço necessário para invocar um animal sagrado será apenas desperdício. Se a montaria é usada somente para conduzi-lo até o início das aventuras (e trazê-lo de volta), os cuidados, a alimentação, a proteção e o abrigo necessários para mantê-la serão caros demais. Se o personagem gasta muito tempo com assuntos relacionados à sua montaria, o resto do grupo poderá irritar-se com a atenção que o paladino dedica ao seu cavalo (um cavalo superior, é verdade, mas ainda assim um cavalo).

Uma solução para esse problema em potencial seria a contratação de um criado ou cavaleiro. O paladino tomaria a dianteira e delegaria, a um empregado, a responsabilidade de defender sua montaria, enquanto ele estiver numa masmorra. O mais adequado seria empregar um mercenário nessa tarefa, se houver algum disponível. Esse indivíduo poderia trabalhar em troca de uma participação nos espólios, se o grupo não tiver dinheiro suficiente e concordar com o paladino (veja a Tabela 5-2: Preços por Serviços Prestados, no Capítulo 5 do *Livro do Mestre*). Nesse caso, os outros aventureiros deveriam ajudar, pois o cavaleiro protegeria as montarias de todos, não apenas o animal sagrado. Outra solução é aguardar até o 6º nível para convocar a montaria especial; o paladino selecionaria também o talento Liderança e tornaria seu parceiro ou escudeiro responsável pela segurança dos animais.

Quando o paladino tiver um animal especial, ele deve preparar a magia *curar montaria* logo que tiver acesso a sua conjuração (12º nível, ou 11º nível para personagens

de Sabedoria 16 ou superior). A aceitação da montaria no grupo é inversamente proporcional ao impacto que ela tem sobre os recursos dos heróis — como magias e itens de cura. Com certeza, na primeira vez que o grupo for atacado por monstros em campo aberto, ela se mostrará digna do esforço dedicado a sua defesa, alimentação e bem-estar.

Obviamente, se o paladino estiver mais envolvido em missões em território selvagem, sua montaria especial será parte integrante do grupo. Nessa situação, o personagem deveria investir em Combate Montado e nos talentos relacionados subseqüentes (Arqueirismo Montado, Atropelar, Investida Montada e Investida Implacável). Além disso, essa montaria será capaz de proteger e ajudar a vigiar os animais do restante do grupo enquanto eles estiverem no subsolo, especialmente se puder comandar outros de sua espécie.

Variação: Montarias Especiais

A partir do 5º nível, o paladino adquire a capacidade de convocar uma montaria especial, em geral um cavalo de guerra pesado (ou um pônei de guerra para paladinos Pequenos). O animal será uma besta mágica que recebe mais Dados de Vida, armadura natural, Força, Inteligência e habilidades especiais conforme o paladino alcança níveis mais elevados.

Contudo, nem todas as montarias especiais são cavalos de guerra. Caso o jogador esteja disposto a esperar além do 5º nível para convocar a montaria, o paladino será capaz de adquirir um unicórnio, uma águia gigante ou mesmo um leão atroz. Da mesma forma, se a montaria perecer, ele poderá invocar um animal mais poderoso depois (respeitando o período de um ano e um dia). O Mestre precisa decidir se essas montarias especiais estarão disponíveis.

É necessário ponderar sobre vários fatores antes de selecionar uma montaria especial tão diferente. Converse com seu Mestre para certificar-se que está fazendo uma escolha adequada.

Considerando uma criatura de nível básico, todas deverão ter as seguintes características:

- Capacidade e disposição para transportar seu cavaleiro de modo apropriado (um camelo é capaz e bem disposto. Um tigre pode ser capaz, mas geralmente não servirá como montaria. Um gigante pode estar disposto, mas não é muito capaz).
- Pertencer a uma categoria de tamanho superior ao paladino, no mínimo. Além disso, as montarias aladas não conseguem voar carregando nada mais pesado que sua carga leve. Nesse caso, essa regra substitui o disposto no *Livro dos Monstros* em relação a carga (ele diz que a capacidade de carga de uma criatura alada equivale ao seu limite para uma carga média).



TABELA 1-1: MONTARIAS ESPECIAIS (PALADINO MÉDIO)

Nível do Paladino	Montaria Especial	For	Voador?	Carga
5º	Camelo	18	Não	450 kg
	Cavalo de guerra, pesado	18	Não	450 kg
	Cavalo de guerra, leve	16	Não	345 kg
6º	Cavalo de guerra celestial, pesado	18	Não	450 kg
	Cavalo de guerra celestial, leve	16	Não	345 kg
	Lobo atroz	25	Não	1.200 kg
	Hipogrifo*	18	33 m (médio)	150 kg
		18	Não	450 kg
	Aranha monstruosa, Grande	15	Não	300 kg
7º	Tubarão, Grande**	17	Não	260 kg
	Unicórnio†	20	Não	600 kg
	Javali atroz	27	Não	1.560 kg
	Carcajú atroz	22	Não	780 kg
	Águia gigante	18	24 m (médio)	100 kg
	Coruja gigante	18	21 m (médio)	100 kg
	Pégaso*	18	36 m (médio)	150 kg
		18	Não	450 kg
8º	Rinoceronte	26	Não	1.380 kg
	Leão marinho**	19	Não	350 kg
	Leão atroz	25	Não	1.200 kg
	Grifo*	18	24 m (médio)	150 kg
		18	Não	450 kg

TABELA 1-2: MONTARIAS ESPECIAIS (PALADINOS PEQUENOS)

Nível do Paladino	Montaria Especial	For	Voador?	Carga
5º	Aranha monstruosa, Média	11	Não	57,5 kg
	Golfinho**	11	Não	57,5 kg
	Cachorro de montaria	15	Não	150 kg
	Tubarão, Médio**	13	Não	75 kg
	Pônei de guerra	15	Não	150 kg
6º	Cachorro de montaria celestial	15	Não	150 kg
	Pônei de guerra celestial	15	Não	150 kg
	Morcego atroz	17	12 m(bom)	86 kg
	Texugo atroz	14	Não	131 kg
	Arminho atroz	14	Não	131 kg
	Lagarto gigante	17	Não	195 kg

Nível do Paladino:

O nível mínimo para que a montaria especial indicada esteja disponível.

For: O valor de Força padrão (e mínimo) da montaria, conforme o *Livro dos Monstros*. As criaturas maiores (tamanho Grande, Enorme ou Imenso) terão um valor de Força mais elevado e, logo, uma capacidade de carga maior.

Voador: O deslocamento de voo da montaria, se a criatura puder fazê-lo.

Carga:

O valor da carga mais pesada que a montaria consegue suportar — o limite é a carga leve para um animal voador ou a carga máxima (limite de carga) para uma criatura terrestre.

* Uma montaria capaz de voar e deslocar-se no solo; utilize o peso limite da primeira linha quando ela tentar alçar voo. Para deslocamento terrestre, utilize a capacidade de carga da segunda linha da tabela.

** Apenas paladinos aquáticos.

† Tradicionalmente, os unicórnios somente aceitam amazonas humanas e élficas.

- Provavelmente, será um animal ou uma besta (um lobo atroz serviria, mas um verme da carniça não.) Além disso, algumas bestas mágicas (como o pégaso ou a coruja gigante) ou mesmo alguns insetos (como uma aranha monstruosa Grande) também serviriam.
- O Nível de Desafio da montaria será equivalente ao nível do paladino menos 3, no máximo (o limite é ND 5 no 8º nível). Para as montarias aladas, a ND será equivalente ao nível do paladino menos 4, no máximo (o limite é ND 4 no 8º nível).

O Mestre determinará se a montaria especial é adequada à campanha. Por exemplo, um Mestre que não aceite paladinos cavalcando aranhas monstruosas deixará isso claro. Lembre-se que várias montarias em potencial têm capacidades especiais muito superiores a maioria das criaturas do mesmo Nível de Desafio; essas nunca serão montarias apropriadas.

As Tabelas 1-1 e 1-2 apresentam diversos exemplos de montarias incomuns. Os paladinos Médios devem utilizar a Tabela 1-1, enquanto os Pequenos podem utilizar ambas.

Os paladinos Grandes ou maiores são raríssimos e encontrar montarias adequadas à sua categoria de tamanho será uma tarefa difícil (pois o ND das criaturas Enormes é elevado e tende a desequilibrar o jogo). Caso o Mestre precise de montarias Enormes e incomuns, ele deve usar as regras de progressão de criaturas do *Livro dos Monstros* e adaptar uma criatura Grande para a categoria de tamanho desejada.

O nível mínimo exigido do paladino para convocar a montaria influenciará na velocidade que ela adquire suas próprias habilidades especiais. Por exemplo, um camelo sagrado (possível de convocar no 5º nível, assim como um cavalo) adquire suas habilidades especiais com velocidade idêntica a uma montaria comum — um cavalo ou pônei de guerra. No entanto, um hipogrifo (possível de convocar a partir do 6º nível) receberá seus novos poderes mais lentamente. Consulte a Tabela 1-3: Habilidades das Montarias Especiais dos Paladinos (na próxima página) para verificar quando a montaria adquire cada poder especial. Se a Inteligência ou a Resistência à Magia natural da criatura for superior ao valor indicado na tabela, use a Inteligência ou a RM da montaria.

Montarias Velhas ou Aposentadas

As montarias envelhecem conforme sua espécie. Para a maioria das criaturas, isso representa 6 a 10 anos de vida útil depois de atingir a maturidade. Algumas delas podem viver mais tempo caso recebam um bom tratamento e não sejam submetidas à tensão e aos perigos de uma vida de aventuras. A Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento, pág. 93 do *Livro do Jogador* apresenta as consequências do envelhecimento. As montarias sofrem a perda no valor de suas habilidades em função da idade, mas adquirem somente o bônus de Sabedoria indicado. Considere que a montaria alcançou a meia-idade após três anos de serviço. Ela será considerada velha três anos depois. Finalmente, durante os três anos finais ela será tratada como venerável.

Cuidar de uma montaria sagrada inclui considerar os riscos que ela enfrentará. Talvez isso obrigue o paladino a aposentá-la no início de sua maturidade, simplesmente porque os perigos são grandes demais.

TABELA 1-3: HABILIDADES DAS MONTARIAS ESPECIAIS DOS PALADINOS

Nível do Paladino (conforme a disponibilidade da montaria)*				Dragão	DV de Bônus	Armadura Natural	Ajuste de Força	Int	Especial
5º**	6º	7º	8º						
5-7	6-8	7-9	8-10	5-12	+2	4	+1	6	Evasão Aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência
8-10	9-11	10-12	11-13	13-16	+4	6	+2	7	—
11-14	12-15	13-16	14-17	17-19	+6	8	+3	8	Comando de criaturas de sua espécie
15-20	16-20	17-20	18-20	20	+8	10	+4	9	Resistência à Magia

* Os números em **negrito** no cabeçalho da tabela (5º, 6º, 7º ou 8º) indicam o nível mínimo do paladino para que a criatura esteja disponível (equivalente a primeira coluna das Tabelas 1-1 e 1-2). Os números das colunas subsequentes, abaixo do cabeçalho, indicam os níveis do paladino para que a montaria adquira os benefícios relacionados nas linhas pertinentes, à direita.

** Esta coluna é idêntica à coluna esquerda da tabela Montaria dos Paladinos, pág. 43 do *Livro do Jogador*.

• Veja Montarias Draconianas, a seguir.

Exemplo: Um paladino halfling de 15º nível tem um lagarto gigante como montaria sagrada. Na tabela 1-2 (paladinos Pequenos), é possível verificar que o lagarto gigante estava disponível a partir do 6º nível. A coluna referente ao 6º nível da Tabela 1-3: Habilidades das Montarias Especiais dos Paladinos, indica que um lagarto gigante que serve como montaria de um paladino adquire as seguintes habilidades: +6 DV, +8 de Armadura Natural, +3 de Ajuste de Força, Int 8 e a capacidade de comandar outros de sua espécie.

Quando isso acontecer, a montaria deve ser aposentada com todas as honras.

Aposentar uma montaria acarreta uma responsabilidade financeira contínua, durante o resto da vida do animal. Embora um cavaleiro cobre apenas 15 PC por dia para tratar do animal (o Mestre pode determinar que uma montaria incomum custe mais), uma vaga num estábulo custa 5 PP ao dia.

Se o paladino abandonar sua montaria especial num momento oportuno, não precisará aguardar um ano e um dia para convocar outra. Entretanto, ignorar os efeitos da idade e recusar-se a aposentar sua montaria constitui um mau tratamento do animal. Maltratar uma criatura sagrada tem suas consequências (talvez ela até abandone do paladino).

Montarias Draconianas

Sem dúvida, um dragão é a montaria ideal para vários paladinos. Criar um dragão desde o nascimento até atingir um tamanho adequado para servir como montaria (o que depende do tipo do dragão e do tamanho do paladino) levará muitos anos. Apesar de alguns elfos ou anões estarem dispostos a empreender projetos tão demorados, os integrantes das demais raças precisarão de montarias muito antes. Supondo que o paladino não tenha um companheiro sagrado e consiga parar um dragão (e dialogar com ele), talvez seja capaz de persuadir a criatura a se tornar seu aliado e servir como montaria (veja Liderança e Montarias, a seguir). Oferecer recompensas imensas para o dragão em troca de sua ajuda também funcionará, de acordo com a espécie — mas esteja certo que conseguirá pagar a recompensa! Aguçar a curiosidade de um dragão é outro meio provável de adquirir sua parceria. Os dragões jovens, recém-separados de suas famílias, talvez sirvam em troca de experiência, educação e proteção.

O uso de magias (como *enfeitiçar monstros*) é um erro, uma vez que a duração eventualmente terminará e esse tipo de coerção enfurecerá o dragão. De modo similar, persuadir um dragão de tendência muito diferente a se juntar ao grupo fatalmente o levará a abandonar os aventureiros ou mesmo atacá-los.

Como Treinar um Dragão

Um dragão jovem é mais parecido com uma criança muito inteligente do que com um animal comum (o valor de

Inteligência varia entre 8 e 18, conforme a idade e a espécie) e geralmente é mais esperto que seu cavaleiro. A paciência e o tato geram resultados melhores que palavras duras e punições. Um dragão aprenderá rápido, mas ainda cometerá engano devido a sua falta de experiência. Como as crianças e os filhotes, os dragões se cansam — nesse caso, é melhor deixá-los descansar.

Como Sustentar um Dragão

Sempre conceda a recompensa prometida ao dragão. Sempre trate-o como um aliado digno em qualquer missão. Qualquer personagem que deseje um companheiro draconiano leal precisará defendê-lo tão energicamente quanto ele certamente fará.

A idéia de forjar uma aliança com uma montaria talvez pareça estranha, mas é a forma mais inteligente de se aproximar de um dragão. Eles são criaturas inteligentes e independentes, com suas próprias idéias. O Mestre deve tratar um dragão como um PdM, não como um animal comum. Um paladino sem um valor elevado de Carisma perderá muitas discussões com uma montaria desse porte. Os dragões envelhecem, mas geralmente não recebem pontos de experiência.

Abandonando um Dragão

Os dragões possuem uma memória excelente e adquirem vastos poderes com o tempo. Enfurecer um deles sempre trará consequências ruins. Chegará um momento em que a criatura desejará partir. Tentar mantê-lo nessa situação, embora seja possível, é um tremendo engano. Existem grandes possibilidades do aventureiro acumular experiência mais rapidamente que o dragão amadurece. Em pouco tempo, a criatura perceberá esse fator (em geral, quando o nível do paladino superar o ND do dragão +4) e partirá. Conforme a tendência e o relacionamento do dragão com o grupo, talvez ele discuta — ou somente avise — sobre a sua partida.

Caso o paladino cumpra suas promessas com o dragão e deixe-o partir quando ele desejar, é provável que seja mantido um laço de amizade. Se houver algum desentendimento ou rancor entre ambos, ele pode atacar abertamente ou conspirar secretamente durante anos antes de se vingar.

Liderança e Montarias

Os personagens mais sagazes podem usar o talento Liderança para obter um parceiro que servirá como montaria (veja Liderança, pág. 45 do *Livro do Mestre*). Este talento não atrairá uma criatura com Inteligência inferior a 4. Caso o personagem já disponha de uma montaria especial, um familiar ou um companheiro animal, ele sofrerá -2 de penalidade em seu valor de Liderança. A Tabela 2-27: Exemplos de Parceiros Especiais, do *Livro do Mestre*, apresenta vários seguidores capazes de servir como montaria; use esses exemplos como sugestões para criar variações.

Parceiros Draconianos

Caso o Mestre permita, é possível usar o talento Liderança para atrair um parceiro draconiano. Para definir o tipo e a idade do dragão que atenderá a convocação, consulte a Tabela 2-25: Liderança, no *Livro do Mestre* e determine o nível mais elevado do PdM que poderá responder ao chamado. É impossível atrair um parceiro de nível idêntico ou superior ao nível do personagem, mesmo considerando um Nível Equivalente (para parceiros especiais, determinados conforme a Tabela 2-27). Depois, consulte a Tabela 1-4: Parceiros Draconianos, para verificar o tipo e a idade do dragão, de acordo com o nível máximo do parceiro atraído. Em geral, apenas os dragões Leais e Bons, das espécies de bronze, prata, ou ouro, servirão como parceiros de paladinos. Os demais exemplos incluídos na Tabela 1-4 destinam-se a personagens de outras classes que desejem um parceiro draconiano.

A maioria dos parceiros draconianos será 'jovem' ou mais velha. Os dragões 'filhotes' ou 'muito jovens' ainda não amadureceram o suficiente para servir como parceiros e geralmente ainda estão sob os cuidados dos pais. Os dragões 'adultos' ou mais velhos não serão aliados adequados, pois nessa época, quase sempre estão a procura de um companheiro.

Talvez o paladino atraia um aliado draconiano muito pequeno para servir como montaria. Nesse caso, o dragão não adquire as habilidades especiais de montaria dos paladinos (veja a seguir).

Dragões como Montarias Especiais

Alguns paladinos desejam algo além da lealdade de sua montaria. Muitos querem um companheiro inteligente capaz de partilhar suas aventuras; um aliado severo contra as forças do mal, cujo poder cresça junto com a experiência do paladino. Para esses heróis, existe apenas uma escolha: um dragão que seja uma montaria sagrada.

Certamente, um dragão será uma montaria especial muito mais poderosa que qualquer criatura sagrada disponível ao paladino, mesmo considerando as regras apresentadas anteriormente nesse livro. O jogador deve esperar que qualquer Mestre disposto a permitir um dragão como montaria especial controle a evolução do paladino e da montaria (ou, na verdade, apenas da montaria) para evitar que o dragão se transforme no ponto central da campanha.

De fato, poucas cenas são mais imponentes que um paladino montado em um dragão poderoso, suas escamas reluzindo sob a luz do sol enquanto alça voo em busca da maldade para destruir. Se o paladino (e o gru-

TABELA 1-4: PARCEIROS DRACONIANOS

Dragões Leais e Bons	ND	Nível Equivalente
Dragão de bronze (jovem)*	6	11°
Dragão de prata (jovem)*	6	12°
Dragão de bronze (adolescente)	8	13°
Dragão de ouro (jovem)	8	13°
Dragão de prata (adolescente)	9	14°
Dragão de ouro (adolescente)	10	15°
Dragão de bronze (adulto jovem)	11	16°
Dragão de prata (adulto jovem)	12	17°
Dragões Caóticos e Bons	ND	Nível Equivalente
Dragão de latão (jovem)*	5	10°
Dragão de cobre (jovem)*	6	11°
Dragão de latão (adolescente)*	7	12°
Dragão de cobre (adolescente)*	8	13°
Dragão de latão (adulto jovem)	9	14°
Dragão de cobre (adulto jovem)	10	15°
Dragão de latão (adulto)	11	16°
Dragões Leais e Maus	ND	Nível Equivalente
Dragão verde (jovem)*	4	9°
Dragão azul (jovem)*	5	10°
Dragão verde (adolescente)	7	12°
Dragão azul (adolescente)	7	13°
Dragão verde (adulto jovem)	10	15°
Dragão azul (adulto jovem)	10	16°
Dragão verde (adulto)	12	17°
Dragões Caóticos e Maus	ND	Nível Equivalente
Dragão branco (jovem)*	3	8°
Dragão negro (jovem)*	4	9°
Dragão branco (adolescente)*	5	10°
Dragão negro (adolescente)*	6	11°
Dragão vermelho (jovem)	6	11°
Dragão branco (adulto jovem)	7	12°
Dragão negro (adulto jovem)	8	13°
Dragão vermelho (adolescente)	9	14°
Dragão branco (adulto)	9	14°
Dragão negro (adulto)	10	15°
Dragão vermelho (adulto jovem)	12	17°

* Suporta apenas cavaleiros Pequenos

po) estiver disposto a lidar com os problemas pertinentes, essa opção deve satisfazê-lo.

Em primeiro lugar, o paladino deve usar o talento Liderança para atrair um parceiro draconiano adequado. Apenas as espécies Leais e Boas servirão como montaria sagrada para um paladino, o que limita suas escolhas.

Em segundo lugar, a montaria deve ser capaz de sustentar o cavaleiro — idêntico as montarias comuns. O dragão deve pertencer a uma categoria de tamanho superior ao cavaleiro. Isso significa que os paladinos Pequenos podem obter um parceiro draconiano antes de seus aliados Médios! A montaria deve ser forte o bastante para alçar voo carregando o personagem. Como um quadrúpede, um dragão suporta mais peso que uma criatura típica de seu tamanho e Força (veja Força, pág. 10 do *Livro dos Monstros*); contudo, essas criaturas somente conseguem voar carregando um peso equivalente a sua carga leve, no máximo.

Em terceiro lugar, o personagem deve conseguir um covil adequado para o dragão. Mesmo um dragão de prata, que sirva como uma montaria leal, não viverá no estábulo com os outros animais. O *Livro dos Monstros* descreve os tipos de habitação prediletos dos dragões; qualquer dragão impedido de construir um covil apropriado certamente se rebelará contra o paladino.

Em quarto lugar, será necessário fornecer algum tesouro para o dragão manter em seu covil. Uma quantia mínima comum equivale a 1.000 PO por Dado de Vida do dragão; os tipos de tesouros variam conforme a cor e as preferências da criatura. Os dragões de bronze, por exemplo, adoram pérolas. O dragão não estará simplesmente mantendo o tesouro em segurança para o grupo — ele lhe pertencerá e a criatura não pretende dividi-lo cordialmente.

Finalmente (e talvez mais importante), o paladino deve tratar o dragão com o respeito exigido por uma criatura com sua Inteligência, poder e estatura. Ele não é uma besta estúpida resignada a acatar ordens, tampouco um assecla servil. Mesmo os dragões Leais e Bons são criaturas obstinadas, com seus próprios desejos e necessidades, e o paladino colocará sua vida em risco caso esqueça disso.

Se o personagem atender todos esses pré-requisitos e obtiver sucesso na convocação de um parceiro draconiano para servir como montaria, a criatura adquire todas as habilidades especiais de uma montaria especial de paladino; no entanto, ela os receberá mais lentamente que as demais criaturas. Consulte a coluna "Dragão" da Tabela 1-3: Habilidades das Montarias Especiais dos Paladinos. Além disso, o personagem se torna imune à presença aterradora de sua montaria (enquanto o dragão permanecer leal ao paladino).

Como os dragões adquirem habilidades naturalmente à medida que envelhecem, o grupo pode ficar tentado a se manter fora da ação durante um longo período, até a criatura se tornar mais poderosa. Essa manobra é especialmente tentadora para as raças de vida mais longa, como os anões e os elfos. Embora um descanso ocasional da sequência de aventuras faça parte do jogo, essas 'férias estratégicas' são uma tentativa desonesta de obter vantagem. Os Mestres desencorajam esse tipo de comportamento — o negócio do grupo é aventurar-se, não permanecer sentado esperando que a velhice se aproxime. Além disso, um dragão convocado como montaria sagrada não estará interessado em perder de tempo, mas irá pressionar o grupo a levar o combate até a sombra da maldade.

CANALIZAÇÃO

De acordo com o *Livro do Jogador*, um clérigo é capaz de realizar um teste de Expulsão para gerar efeitos diferentes de Expulsar ou

Fascinar Mortos-vivos. Outras utilizações possíveis para a energia positiva ou negativa são apresentadas a seguir.

Proteger um Santuário: O *Livro do Jogador* cita o exemplo de uma porta mágica usada para guardar um local sagrado. A porta somente abrirá caso um clérigo bom consiga canalizar energia positiva suficiente para expulsar um morto-vivo com 3 DV, embora seja destru-

ída se um clérigo maligno realizar um teste de expulsão similar. Esse é um desafio adequado para um clérigo de 1º nível; ele precisará de um resultado 16 ou superior em seu teste de Expulsão. Os lugares mais importantes serão protegidos por defesas melhores, que exigirão resultados mais elevados no teste de Expulsão.

Selar um Portal: No centro do sagrado templo de Pelor, onde antes ficava o altar, agora profanado, uma coluna de fogo infernal ergue-se do solo e golpeia a cúpula superior. Diversos demônios caminham desde Baator até o Plano Material, atravessando a coluna flamejante, no intuito de propagar sua maldade. Jozan, pisando no cadáver de um osyluth, brande seu símbolo sagrado e canaliza o poder de Pelor de volta ao templo abandonado. Enquanto o suor escorre por sua face, a energia positiva atravessa seu corpo, forçando o fechamento do portal extra-planar.

Um portal como esse exigiria energia positiva suficiente para afetar um morto-vivo de 10 DV ou mais, dependendo do poder da conexão. Esse é um desafio adequado para um clérigo de 7º nível; ele precisará de um resultado 19 ou superior em seu teste de Expulsão. Certamente, um portal até Baator estará rodeado por um efeito similar a *profanar*, que eleva a dificuldade do teste de Expulsão. Um clérigo que pretenda selar o portal deveria conjurar a magia *consagrar* (para anular o efeito de *profanar*), e então realizar a tentativa de expulsão sem penalidades.

Um clérigo maligno efetivamente conseguiria ampliar o mesmo portal, elevando a dificuldade do teste de Expulsão de um clérigo Bom para selar a passagem. Essa manobra funcionaria de maneira semelhante à habilidade de fortalecer mortos-vivos.

Novos Talentos: Muitos talentos novos permitem que os clérigos e os paladinos usem a energia positiva de formas diferentes: para aprimorar seus testes de resistência, aumentar o dano infligido em combate, reduzir o dano causado por algumas formas de energia, aumentar seu deslocamento e Constituição, auxiliar outros conjuradores e causar dano a mortos-vivos e aos objetos que tenham conexões com a energia negativa. Os clérigos Maus e os algozes têm acesso a maioria desses talentos, mas empregam a energia negativa no lugar da positiva. Esses talentos estão descritos na seção Talentos, mais adiante nesse capítulo.

INTERVENÇÃO DIVINA

Em campanhas de fantasia, onde os panteões caminham sobre a terra e desenvolvem um interesse concreto nos assuntos mortais, os personagens clérigos e paladinos deveriam assumir que suas divindades superiores sejam capazes de ouvi-los quando há muita necessidade. Caso o personagem rogando por auxílio pertença a um nível elevado e seja fiel aos princípios de sua religião (ou tendência), haverá ao menos uma pequena chance dos deuses ouvirem suas orações e responderem de alguma forma.

A forma mais justa para o Mestre determinar se uma divindade ouvirá e responderá as súplicas do personagem é decidir o melhor para a aventura e a campanha. Se a alternativa é a morte inevitável (do suplicante, seus companheiros, ou ambos), a conclusão mais satisfatória para a aventura resultará em algum tipo de intervenção divina. Caso os personagens tenham os meios para su-

Tendências Neutras e Canalização

Para os clérigos Neutros, a possibilidade de canalizar energia positiva ou negativa é determinada por outros fatores, como sua divindade (nenhuma classe consegue canalizar os dois tipos de energia). Canalizar energia positiva é uma ação boa, enquanto canalizar energia negativa é uma ação maligna.



perar os obstáculos a sua disposição, devem utilizar essas alternativas. Caso se encontrem em grandes apuros devido a estupidez ou imoralidade imensuráveis (um grupo diante de uma multidão de cidadãos furiosos depois de uma sucessão de roubos usando Punga, por exemplo), deveriam sofrer as consequências de suas ações.

Mesmo que a intervenção seja apropriada, ela nunca envolverá a aparição de um ser divino. Em vez disso, a divindade pertinente enviará um servo celestial ou abissal, com poderes apropriados para a situação e a importância relativa (nível) do clérigo ou paladino. Como regra geral, a divindade enviará uma entidade disponível através da magia *invocar criaturas* de um nível superior à magia conhecida por um clérigo do nível dos personagens. Dessa forma, um paladino de 5º nível receberia a ajuda de um arconte luminar (um clérigo de 5º nível pode conjurar *invocar criaturas III*, mas precisaria de *invocar criaturas IV* para obter um arconte luminar). Um paladino de 15º nível receberia o auxílio de um lammasu (um clérigo de 15º nível pode conjurar *invocar criaturas VIII*, mas precisaria de *invocar criaturas IX* para obter um lammasu). Os personagens bons de 17º nível ou superior talvez justifiquem a intervenção de um planetário, enquanto as divindades malignas enviariam diabos ou demônios substancialmente mais poderosos.

Os agentes enviados para auxiliar os PJs não se envolvem necessariamente na frente de batalha (como um monstro invocado). Com frequência, eles permanecem disfarçados ou invisíveis, ao menos quando surgem, e utilizam poderes similares a magia — como *ajuda* e *curar ferimentos leves* — antes de oferecer uma assistência mais direta. Em geral, os agentes divinos são abençoados

com valores de Inteligência muito elevados e podem avaliar rapidamente a situação, fornecendo o auxílio necessário para os personagens derrotarem seus inimigos. Em determinadas ocasiões, eles não farão nada até que os PJs caiam inconscientes no campo de batalha, mas depois cuidarão de seus ferimentos e os transportarão até um lugar seguro para descansar, como um templo da divindade pertinente.

Os clérigos de níveis mais elevados são capazes de forçar uma intervenção divina utilizando a magia *portal* ou outra semelhante. Nenhuma delas conseguiria obrigar a própria divindade a vir em auxílio do grupo, mas esta poderia enviar um servo através do *portal*, seja para ajudar ou punir o conjurador. Os clérigos de nível suficiente para abrir um *portal* geralmente são dignos da atenção divina e muitas vezes recebem a ajuda de um agente poderoso o bastante para lidar com quaisquer obstáculos existentes — um deva astral ou mesmo um planetário.

Finalmente, uma intervenção divina pode substituir uma das funções da igreja ou de outra organização na campanha: enviar os personagens dos jogadores em tarefas relacionadas aos propósitos da divindade no mundo. Talvez um clérigo ou paladino de nível elevado seja convocado por sua divindade para realizar missões importantes — um agente celestial surgiria em labaredas de glória e proclamaria o objetivo que a divindade almeja aos PJs, ou uma voz demoníaca o entregaria em sussurros durante o sono dos personagens. De certa forma, esses métodos são exagerados, mas encorajam os jogadores a sentir que seus aventureiros são parte integrante dos eventos cósmicos. Obviamente, a natureza da missão também contribuirá para essa sensação — se um

arconte mensageiro surgir e ordenar que seu clérigo fiel arranque as ervas daninhas do jardim do Grande Templo, o efeito terá um impacto menor.

É claro que nem sempre os agentes divinos serão tão diretos, mesmo quando os meios para o cumprimento da missão sob sua responsabilidade estiverem predestinados. Os mensageiros celestiais que surjam em toda sua glória a personagens mortais dificilmente serão ignorados — mas os personagens (e seus jogadores) talvez se sintam manipulados caso sejam enviados numa jornada sem nenhuma razão aparente. Por essa razão, os emissários muitas vezes se disfarçam sob uma aparência comum. Esse enfoque apresenta muitas vantagens em relação ao método mais direto de entregar uma tarefa sagrada aos aventureiros. O fator mais importante é a sutileza, pois ele não atrairá atenções indesejáveis para a aventura. Se um eladrin aparecer envolto em chamas e ordenar ao grupo que parta numa missão sagrada no deserto, a notícia se espalhará rapidamente, e as forças do mal logo estarão a caminho do deserto para impedir que os heróis cumpram suas ordens. Por outro lado, se um mercador anônimo entregar um mapa do tesouro e uma bolsa de moedas a um grupo de estrangeiros, dentro de uma taverna lotada, quase ninguém prestará atenção e os PJs serão capazes de cumprir a missão em relativa paz. Ninguém — nem mesmo os próprios aventureiros — precisa saber que o mercador é o mesmo eladrin, disfarçado sob a magia *alterar-se*.

CONVERTIDOS

Conforme descrito no *Livro do Jogador*, se um clérigo violar de modo grave o código de conduta do seu deus, ele perderá todas as suas magias e habilidades de classe e não poderá adquirir níveis como clérigo dessa divindade até que faça uma penitência.

Mas, e se o indivíduo não quiser a redenção? O que aconteceria se um clérigo de Hextor descobrisse um novo sentido e propósito a serviço de Heironeous, após uma experiência dramática de conversão? Não é necessário que esse personagem reinicie sua jornada a partir do 1º nível (como um "clérigo de Heironeous" multiclasse). Em vez disso, a nova divindade restabeleceria seus poderes de clérigo — assim que provasse sua lealdade, talento e capacidade.

Geralmente, um clérigo que troque seu patrono divino precisará cumprir uma missão e provar sua devoção à nova divindade. Ele deve aceitar voluntariamente a conjuração da magia *tarefa/missão* sobre si, executada por um clérigo de nível superior da nova igreja. A natureza da tarefa varia conforme a divindade e sempre reflete claramente os objetivos, as crenças e a tendência desse deus (consulte o Capítulo 2 para obter mais detalhes sobre as doutrinas e ideais das igrejas de acordo com sua tendência). Durante o cumprimento dessa missão, o clérigo não terá acesso às suas magias ou habilidades de classe (exceto pelos talentos Usar Armas Simples e Usar Armaduras).

Quando completar a missão, o clérigo recebe os benefícios da magia *penitência*, conjurada por um servo da nova divindade. Nesse momento, o personagem se torna um clérigo do novo deus (com todas as cerimônias pertinentes, elaboradas pelo Mestre), adquirindo os poderes e habilidades equivalentes ao seu nível anterior

na classe. Ele seleciona dois domínios e recebe os poderes concedidos da nova divindade.

PERÍCIAS

As perícias são um componente vital durante a construção de um aventureiro ousado e bem-sucedido. Conforme avança de nível, o seu clérigo ou paladino adquire pontos de perícia; talvez você passe superficialmente pelo processo de seleção e distribuição de perícias. Nós temos uma dica muito útil: jamais cometa esse engano. Muitas vezes, escolher cuidadosamente suas perícias pode significar a diferença entre o sucesso e o fracasso (ou a vida e a morte) do seu personagem.

Novas Profissões e Ofícios

Descrevemos a seguir três novos campos de especialização que podem ser úteis aos clérigos e paladinos (ou demais personagens). Com a aprovação de seu Mestre, é possível criar novas subcategorias das perícias Ofícios e Profissão.

- **Ofícios (escultura):** relacionado a estátuas, elementos arquitetônicos decorativos, armas de pedra e símbolos sagrados.
- **Ofícios (carpintaria):** relacionado a máscaras, pentes, móveis, símbolos sagrados e carrancas.
- **Profissão (astrólogo):** abrange conhecimentos sobre astronomia, horóscopos e mapas astrais. Particularmente útil para clérigos que usam magias de adivinhação com frequência.

As Mesmas Perícias, Novas Utilizações

A seguir, apresentamos alguns exemplos de utilizações especiais das perícias existentes voltadas aos clérigos e paladinos.

- A perícia **Cura** envolve familiaridade com anatomia e fisiologia. Ela pode ser utilizada em assuntos judiciais, como para determinar há quantos dias uma pessoa morreu ou a causa genérica da morte, a partir do exame do cadáver. O Mestre pode permitir um teste (contra uma CD elevada) capaz de revelar detalhes sobre a causa da morte — o exame de um ferimento talvez indicasse a altura do atacante.
- O **Conhecimento (Planos)** abrange informações sobre seres infernais — como diabos, demônios e criaturas dos planos abissais — assim como sobre criaturas divinas, como celestiais, arcontes e nativos dos planos superiores.
- O **Conhecimento (religião)** é a perícia mais adequada para revelar informações sobre religiões mortas ou que foram praticadas por raças ou culturas extintas. Ela também abrange as religiões atuais, seguidas por clérigos monstruosos.
- O **Conhecimento (mortos-vivos)** envolve a identificação da natureza e das táticas específicas dessas criaturas.
- O **Conhecimento (guerra)** abrange dados sobre as máquinas de cerco, minar o adversário, táticas de cerco e estratégia de guerra. Essa perícia foi mencionada originalmente no livro *Punhos e Espadas: Um Livro de Referência para Guerreiros e Monges*.

TABELA 1-5: TALENTOS

Talentos Gerais	
Ataque com Escudo Aprimorado	Pré-requisito Força 13+ Ataque Poderoso
Investida com Escudo	Força 13+ Ataque Poderoso Ataque com Escudo Aprimorado
Talentos Divinos	
Escudo Divino	Pré-requisito Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Carisma 13+ Força 13+ Ataque Poderoso Ataque com Escudo Aprimorado
Força Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Carisma 13+ Força 13+ Ataque Poderoso
Purificação Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Carisma 13+ Expulsão Adicional
Resistência Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Expulsão Adicional Purificação Divina
Tolerância Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Carisma 13+ Expulsão Adicional
Vingança Divina	Expulsar/Fascinar Mortos-vivos Expulsão Adicional Expulsão Adicional
Talentos Metamágicos	
Magia de Alcance	Pré-requisito —
Magia Sagrada	—
Talentos Especiais	
Acelerar Expulsão	Pré-requisito Clérigo ou paladino Carisma 13+ Expulsão Adicional
Destruição Adicional	4º nível ou maior de uma classe de personagem
Expulsão Adicional*	Clérigo ou paladino
Elevar Expulsão	Clérigo ou paladino Carisma 13+ Expulsão Adicional
Potencializar Expulsão	Clérigo ou paladino Carisma 13+ Expulsão Adicional

* Descrito no Livro do Jogador

NOVOS TALENTOS

Os talentos representam um elemento novo e fascinante de *D&D*. Essa seção descreve opções ainda mais recentes, voltadas para os clérigos e paladinos (embora qualquer personagem qualificado possa selecioná-las).

Talentos Virtuais

Caso você tenha adquirido um talento em função da classe do seu personagem ou de uma habilidade especial, poderá usá-lo como um talento virtual para adquirir outros talentos que o exijam como pré-requisito. O que isso significa? Por exemplo, caso você tenha um talento ou habilidade de classe que afirme: "equivalente ao talento Ataque Poderoso", deve assumir que já tem Ataque

Poderoso se quiser selecionar o talento Ataque com Escudo Aprimorado. Caso seu personagem perca esse pré-requisito virtual, também perderá acesso a quaisquer talentos adquiridos em decorrência de sua existência. Um talento virtual, adquirido em função de habilidades especiais ou característica de classe, não concede ao aventureiro os benefícios de seus pré-requisitos.

Talentos Divinos

Os talentos inclusos nessa nova categoria partilham de algumas características. Em primeiro lugar, todos exigem a capacidade de Expulsar (ou Fascinar) mortos-vivos. Logo, eles estarão disponíveis aos clérigos, paladinos de 3º nível ou superior e quaisquer classes de prestígio que tenham essa 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 usa uma ação padrão, ativar qualquer talento desse tipo também usará.

Finalmente, é impossível utilizar o talento Acelerar Expulsão para aumentar a velocidade de ativação de um talento divino.

Acelerar Expulsão [Especial]

Você consegue Expulsar ou Fascinar Mortos-vivos muito rapidamente e de modo reflexo.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Expulsão Adicional.

Benefício: O personagem consegue Expulsar ou Fascinar Mortos-vivos como uma ação livre, mas sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de Expulsão e dano de Expulsão. É possível realizar apenas uma tentativa de Expulsão por rodada.

Esse talento somente pode ser ativado para *efetivamente* Expulsar ou Fascinar Mortos-vivos; ele não funciona para ativar talentos divinos.

Ataque com Escudo Aprimorado [Geral]

Você é capaz de empurrar seus oponentes com golpes de seu escudo.

Pré-Requisito: Ataque Poderoso.

Benefício: Sempre que o personagem atingir um oponente usando um escudo (pequeno ou grande), ele afetará o alvo como se tivesse realizado a manobra Enconção. O personagem não invade realmente a área ocupada pelo adversário e não provoca ataques de oportunidade; além disso, não consegue deslocar a vítima mais de 1,5 m para trás, nem se mover com o defensor. É impossível usar esse talento com um broquel.

Destruição Adicional [Especial]

Você consegue desferir mais ataques para destruir o mal.

Pré-Requisitos: 4º nível ou superior, Destruir o Mal.

Benefício: Quando o personagem seleciona esse talento, ele adquire uma utilização adicional de 'destruir o mal' por dia. Essa tentativa extra aplica-se a qualquer habilidade de 'destruir o mal' (de paladinos, libertadores sagrados ou clérigos com acesso ao domínio Destruição). É possível escolher esse talento diversas vezes.

Elevar Expulsão [Especial]

Você consegue Expulsar ou Fascinar Mortos-vivos mais poderosos que o normal.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Expulsão Adicional.

Benefício: O personagem poderá escolher um valor igual ou inferior ao seu nível de clérigo e adicionar esse valor como bônus no seu teste de Expulsão. O mesmo valor será aplicado como penalidade na jogada de dano de Expulsão. Caso não seja um clérigo, esse valor será limitado por seu nível efetivo nessa classe (por exemplo, um paladino tem um nível efetivo de clérigo igual ao seu nível -2). Quando uma classe de prestígio aumentar seu nível de expulsão efetivo, considere o novo valor.

Escudo Divino [Divino]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para tornar seu escudo mais eficiente — na defesa e no ataque.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Força 13+, Ataque Poderoso, Ataque com Escudo Aprimorado.

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 ao modificador de Carisma do personagem. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

Força Divina [Divino]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar o dano que causa em batalha.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Força 13+, Ataque Poderoso.

Benefício: O personagem adiciona seu bônus de Carisma a todas as suas jogadas de dano com armas, durante uma quantidade de rodadas equivalente ao seu modificador de Carisma. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

Investida com Escudo [Geral]

Você causará dano adicional se utilizar um escudo como arma durante uma Investida.

Pré-Requisitos: Ataque Poderoso, Ataque com Escudo Aprimorado.

Benefício: Quando o personagem executar a manobra Investida e utilizar seu escudo como arma, ele causará o dobro do dano normal.

Magia de Alcance [Metamágico]

Você é capaz de conjurar magias de toque sem encostar no alvo.

Benefício: O personagem pode lançar uma magia que tenha alcance "Toque" a até 9 metros de distância. Efetivamente, a magia se torna um raio; o conjurador precisará realizar um teste de ataque de toque à distância para afetar o alvo desejado. Uma magia de alcance alterado ocupa o espaço de uma magia dois níveis superiores ao padrão.

Magia Sagrada [Metamágico]

Suas magias de dano são carregadas de poderes divinos.

Benefício: Metade do dano causado por qualquer magia sagrada é alimentada diretamente pelas entidades divinas, portanto não será afetada por efeitos como su-

portar elementos ou magias similares. A outra metade do dano da magia deve ser tratada normalmente. Uma magia sagrada ocupa o espaço de uma magia dois níveis superiores ao padrão. Somente conjuradores divinos podem selecionar esse talento.

Potencializar Expulsão [Especial]

Você consegue expulsar ou fascinar mais mortos-vivos na mesma tentativa.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Expulsão Adicional.

Benefício: O personagem consegue afetar mais mortos-vivos que o normal, mas tem dificuldade para influenciar as criaturas que tenham muitos Dados de Vida. Ele pode aceitar -2 de penalidade em seu teste de Expulsão para adicionar 2d6 na jogada de dano de Expulsão.

Purificação Divina [Divino]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar a sua resistência — e de seus aliados — contra venenos e maldições.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Expulsão Adicional.

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]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para reduzir temporariamente o dano causado por algumas fontes contra você e seus aliados.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Expulsão Adicional, 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 até o final do próximo turno do usuário. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

Tolerância Divina [Divino]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para aumentar seu deslocamento e sua Constituição.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Carisma 13+, Expulsão Adicional.

Benefício: O personagem aumenta seu deslocamento básico em 3 metros e recebe +2 de bônus de aprimoramento no valor de Constituição. 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 Divina [Divino]

Você é capaz de canalizar a energia sagrada para causar dano de combate adicional aos mortos-vivos.

Pré-Requisitos: Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, Expulsão Adicional.

Benefício: O personagem adiciona 2d6 pontos de dano sagrado a todos os ataques bem-sucedidos contra mortos-vivos, usando armas brancas, até o final de sua próxima ação. A ativação usa uma ação padrão e uma tentativa de Expulsão.

TABELA 1-6: EQUIPAMENTO SAGRADO

Item	Custo	Peso	Item	Custo	Peso	Item	Custo	Peso
Abafador/Acendedor	6 PO	2kg	Candelabro,			Porta-Altar,		
Aspersório,			8 velas, prata	20 PO	0,5kg	abeto	20 PO	2,5kg †
ferro	5 PO	1,5kg †	Castiçal			granito	40 PO	20kg †
ouro	45 PO	1,5kg †	de mão, ouro	3 PO	0,5kg	Símbolo sagrado de		
prata	20 PO	1,5kg †	de mão, prata	5 PP	125 g	bronze	10 PO	0,5kg
Braseiro externo,			Castiçal de			ouro	50 PO	1kg
bronze	4 PO	2,5kg	ouro	20 PO	1kg	Toalha de Altar,		
prata	15 PO	3kg	prata	12 PO	0,5kg	brocada em ouro	40 PO	*
Braseiro grande,			Incenso			linho	15 PO	*
bronze	30 PO	35kg	comum	5 PO	0,5kg	pequena	3 PO	*
ouro	110 PO	80kg	exótico	15 PO	*	seda	35 PO	*
prata	70 PO	40kg	Incensório de			tingida	+5 PO	*
Braseiro médio,			latão	1 PO	0,5kg	veludo	30 PO	*
bronze	17 PO	12,5kg	ouro	5 PO	2kg	Vela de		
ouro	70 PO	30kg	prata	3 PO	1kg	12 horas	5 PP	125 g
prata	30 PO	15kg	Livro ou escritura de orações	10 PO	1,5kg †	contagem de tempo	1 PO	125 g
Candelabro,			Livro ou escritura de orações, compacto	15 PO	0,5kg †	templo (por m)	1 PO	250 g
16 velas, ouro	45 PO	3kg				vigília	10 PO	250 g
16 velas, prata	25 PO	1,5kg						
8 velas, ouro	35 PO	1kg						

* Consulte a descrição

† Esses itens pesam um quarto do valor indicado para criaturas Pequenas.

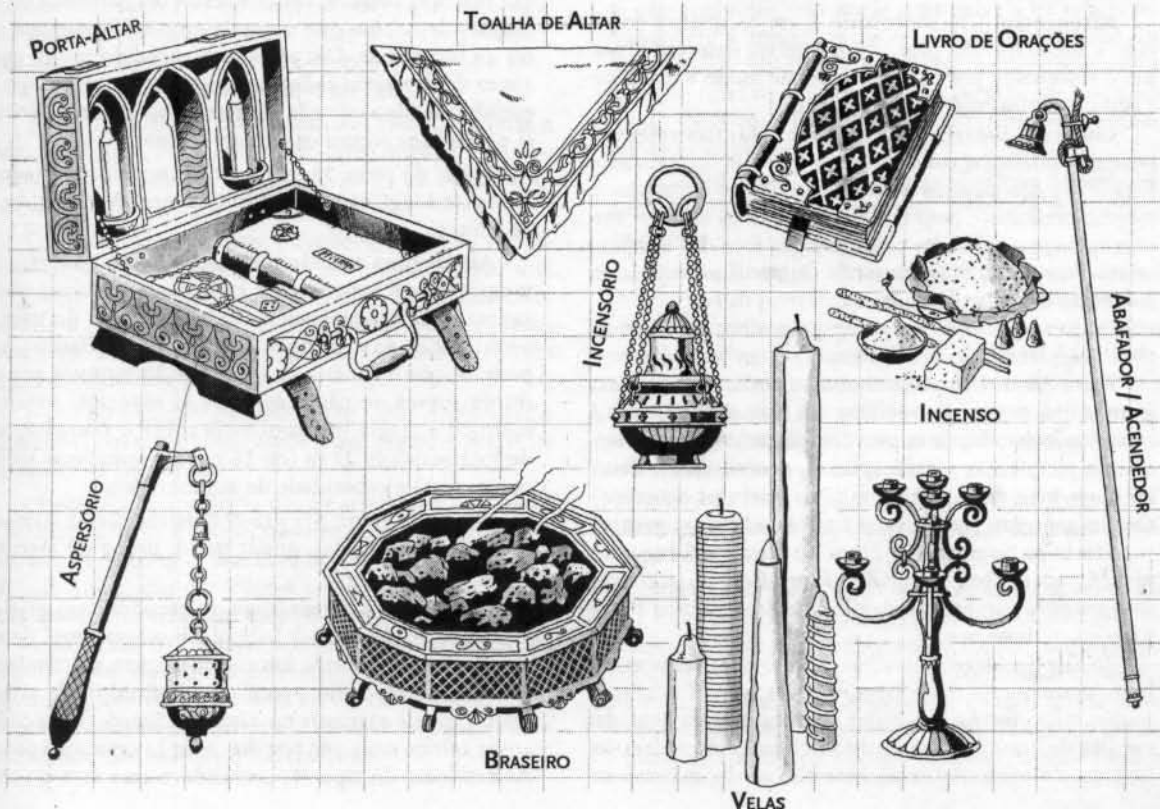
EQUIPAMENTO SAGRADO

Geralmente, os clérigos e paladinos usam certos tipos de equipamentos que não interessam ou são carregados por membros de outras classes. A Tabela 1-6: Equipamento Sagrado, apresenta esses objetos, cuja descrição encontra-se a seguir.

Abafador/Acendedor: Um abafador/acendedor é um bastão de 1,2 m de comprimento, com dois apêndices: um pavio para acender velas e uma chávina inver-

tida para apagar as mesmas velas. É possível utilizar um acendedor para incendiar óleo ou outros produtos inflamáveis.

Aspersório: Esse instrumento de metal leve é semelhante a uma pequena clava ou uma maça leve. Ele contém um reservatório que comporta até 1,5 l de água benta (em três frascos). Usando uma ação padrão, o portador consegue agitar o aspersório e borrifar um frasco de água benta num único alvo, dentro do alcance de combate corpo a corpo. Essa ação é um ataque de toque



à distância (que não provoca ataques de oportunidade). Um aspersório não requer nenhum talento para ser utilizado. Muitos aventureiros preferem esse instrumento para aspergir a água benta, em vez de arremessar ou derramar o conteúdo a partir de um frasco.

Braseiro: Um braseiro é uma caldeira de metal, usada para comportar carvão em brasa, fornecer calor, luz e consumir incenso e outros itens como sacrifício. Esse instrumento é muito conveniente para queimar o incenso usado como componente material de várias magias.

Um *braseiro grande* (de ouro, prata ou bronze) tem 2 m de diâmetro e é esculpido com vários adornos, muito adequado para os grandes templos.

Um *braseiro médio* (de ouro, prata ou bronze) tem 1,2 m de diâmetro, é um pouco menos ornamentado e direcionado para utilização em capelas ou santuários.

Um *braseiro externo* (de prata ou bronze) tem 45 centímetros de diâmetro e é bem simples, mas é possível carregá-lo facilmente e utilizá-lo em orações e cerimônias religiosas na estrada (um *braseiro de comandar elementais do fogo* é um braseiro externo de bronze).

Candelabro: Os candelabros são forjados para suportar oito ou dezesseis velas, distribuídas de modo esteticamente agradável. Um candelabro com oito velas consegue iluminar um raio de 4,5 m, enquanto dezesseis velas iluminam um raio de 6 m.

Castiçal: Os castiçais comuns têm 30 cm de altura e comportam velas de 2,5 a 7,5 cm de diâmetro. Um castiçal de mão tem 20 cm de altura e inclui um pequeno aparador que impede a cera derretida de atingir a mão do portador.

Incenso: Um componente de magia comum, o incenso é encontrado na maioria das bolsas de componentes a venda. Os preços indicados na Tabela 1-6 correspondem a ½ quilo de incenso comum ou 30 g de incenso exótico; essas quantidades geralmente são usadas apenas em templos.

Incensório: Um incensório é um recipiente enfeitado e desenvolvido para comportar incenso em brasa. Ele é sustentado por uma corrente, de modo a dispersar a fumaça do incenso numa área maior.

Livro ou Escritura de Orações: Muitas religiões possuem textos sagrados, orações e rituais formalizados para o uso dos clérigos e praticantes. Esses livros têm o mesmo tamanho e peso dos grimórios, mas existem versões menores, utilizadas pelos clérigos fora dos templos, seja durante aventuras em terras distantes ou em visitas a doentes do outro lado da rua.

Os livros ou escrituras compactos são resumos da obra completa, mas cabem dentro de um porta-altar.

Porta-Altar: Um porta-altar ou altar-baú é uma caixa estreita que se abre para formar um santuário portátil. A caixa é grande o bastante para comportar pequenos utensílios e recipientes sagrados, uma pequena toalha de altar e um livro de orações compacto (inclusos no preço). Geralmente, um porta-altar é feito de abeto ou granito.

Símbolo Sagrado: O *Livro do Jogador* fornece os preços para símbolos sagrados de madeira ou prata. Os personagens também podem adquirir símbolos feitos de ouro ou bronze.

Toalha de Altar: As toalhas de altar mais comuns são brancas e têm 1,8 m de largura por 4,20 m de comprimento, e são tecidas em linho, veludo, seda ou brocadas em fios de ouro. Por um custo adicional, elas podem ser tingidas de vermelho, azul, amarelo, verde, marrom ou

preto. Uma toalha de altar pequena tem 0,5 m² e serve exatamente num porta-altar.

Velas: As velas dos templos são versões eclesiásticas (diferentes das velas pequenas, simples, feitas de gordura e descritas sob Equipamento de Aventura no *Livro do Jogador*). Elas são feitas de cera e têm entre 30 cm e 2 m de comprimento, com 7,5 cm de diâmetro. As velas dos templos queimam durante 2 horas a cada 2,5 cm de comprimento — essa medida também é utilizada para registrar a passagem de tempo no subterrâneo.

Uma vela de contagem de tempo queima durante 12 horas ininterruptas e têm 15 cm de comprimento, marcados para indicar a passagem de cada hora.

Uma vela de vigília é moldada com uma mistura de cera e ervas aromáticas. Ela queima durante 8 horas. Qualquer personagem que tenha a perícia Cura e queime uma vela de vigília enquanto atende uma pessoa ferida durante a noite receberá +1 de bônus de circunstância nos testes dessa perícia.

ITENS MÁGICOS

Essa seção descreve vários itens novos, de diversos tipos. Muitos deles serão especialmente úteis para os clérigos e os paladinos.

Descrições das Armaduras e Escudos

Essas habilidades especiais complementam aquelas encontradas no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

Absorção: As armaduras e escudos com esse encantamento sempre são pretos e sem brilho e parecem ter uma profundidade impossível de existir. Um conjunto de armadura ou escudo desse tipo absorve ataques que drenam habilidades ou níveis. O item consegue afetar uma quantidade de pontos de dano em habilidades ou níveis a cada dia equivalente ao seu bônus de melhoria. Ele também permite realizar testes de Fortitude contra ataques desse tipo que normalmente não permitem testes de resistência. Um teste bem-sucedido indica que o efeito do dreno foi reduzido à metade. As armaduras ou escudos de *absorção* não alteram os testes de resistência já permitidos contra os demais ataques.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **restauração;** **preço de mercado:** +4 de bônus.

Alada: Uma armadura ou escudo com esse encantamento parece forjado com milhares de plumas iridescentes. Essa característica não afeta o peso do item, as penalidades da armadura ou demais estatísticas, mas permite que o usuário *voe* durante 50 minutos por dia, ininterruptos ou não. Em todos os aspectos, o efeito é idêntico à magia *voo conjurada* sobre o portador, com deslocamento de 27 m (ou 18 m para armaduras médias ou pesadas) e capacidade de manobra boa.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **andar no ar;** **preço de mercado:** +2 de bônus.

Antipatia: As armaduras ou escudos com esse encantamento adquirem a habilidade sobrenatural de afetar as criaturas levando em consideração a sua tendência ou seu tipo específico, conforme definido pelo criador (veja a magia *antipatia* no *Livro do Jogador*). É possível ativar o item uma vez por dia, usando uma ação padrão. As criaturas do tipo especificado numa área de 18 m

TABELA 1-7: HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMADURAS E ESCUDOS

Habilidade Especial	Modificador de Preço de Mercado*
Absorção	+3 de bônus
Alada	+2 de bônus
Antipatia	+4 de bônus
Aquática	+2 de bônus
c/ respirar na água	+3 de bônus
Cegante	+1 de bônus
Comando	+2 de bônus
Controlar Mortos-vivos	+4 de bônus
Convocação	+1 de bônus
Drenar Energia	+2 de bônus
Etérea, contato	+4 de bônus
Etérea, pessoal	+3 de bônus
Feitiço	+3 de bônus
Glacial	+3 de bônus
Luminosa	+2 de bônus
Romper Mortos-vivos	+2 de bônus
Sagrada	+2 de bônus
Terror	+2 de bônus
Velocidade	+3 de bônus

TABELA 1-8: ARMADURAS E ESCUDOS ESPECÍFICOS

Armadura	Preço de Mercado
Azul das Montanhas da Névoa Cristalina	20.960 PO
dô Cavaliário de Dragão Vermelho	10.670 PO
Avental Dourado	35.200 PO
Cota de Talas da Estabilidade	22.200 PO
	5.845 PO

TABELA 1-9: ARMAS

Arma	Preço de Mercado
Aguilhão do domínio	20.980 PO
Bastão de batalha	35.712 PO
Flecha da visão longínqua	3.507 PO
Virote da demolição	3.157 PO

TABELA 1-10: BASTÕES

Bastão	Preço de Mercado
Bastão da autoridade	20.576

TABELA 1-11: ITENS MARAVILHOSOS

Item	Preço de Mercado
Amuleto da memória	36.000 PO
Amuleto do portal	64.000 PO
Bacia da contemplação	44.800 PO
Bainha sagrada	6.400 PO
Braceletes do aprisionamento	10.800 PO
Braço de Nyr	12.800 PO
Elmo da visão	91.600 PO
Espelho da revelação	48.000 PO
Manto da floresta	39.392 PO
Marca da apostasia	38.880 PO
Máscara da morte	23.400 PO
Símbolo sagrado maior	5.040 PO
Tapa-olho negro	8.800 PO

* Some ao bônus de melhoria da Tabela 8-3: Armaduras e Escudos, do Livro do Mestre para determinar o preço final de mercado.

devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 24) ou fugirão do portador e não retornarão voluntariamente durante 2 horas. As criaturas afetadas que permanecerem na área sofrem -4 de penalidade de Destreza. A área de efeito se desloca com o usuário do item. Se o portador se mover e aproximar-se de uma criatura que havia fugido anteriormente, ela terá direito a realizar outro teste de resistência.

Nível do item: 15º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *antipatia*; **preço de mercado:** +4 de bônus.

Aquática: As armaduras e escudos com esse encantamento são polidos e emitem um brilho esverdeado. Um conjunto de armadura ou escudo *aquático* permite que o usuário se desloque livremente na água sem a necessidade de testes de Natação. As regras de afogamento ainda se aplicam (veja a Regra de Afogamento, pág. 85 do Livro do Mestre), a menos que o item também seja encantado com *respirar na água*.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *movimentação livre*, *respirar na água*; **preço de mercado:** +2 de bônus, ou +3 de bônus com *respirar na água*.

Cegante: As armaduras e escudos com esse encantamento emitem lampejos de luz duas vezes por dia, conforme o desejo do usuário. Todas as criaturas num raio de 6 m, exceto o usuário, precisam obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou ficarão cegas durante 1d4 rodadas.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *cegueira/surdez*, *luz cegante*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Comando: A aparência dessas armaduras e escudos é sempre radiante e limpa, não importa as condições do ambiente ou qualquer tentativa de manchá-las ou obscurecê-las. Cobiçados por líderes militares de todas as facções, esses itens irradiam uma poderosa aura que concede +4 de bônus de competência ao Carisma e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade de qualquer aliado num raio de 9 m. O encantamento também faz o usuário chamar muita atenção, impondo -6 de penalidade nos testes de Esconder-se.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, 5 níveis de classes de conjurador; **preço de mercado:** +2 de bônus.

Controlar Mortos-vivos: O usuário dessa armadura ou escudo é capaz de controlar até 26 DV de mortos-vivos por dia, similar a magia *controlar mortos-vivos*. Ele perderá o controle de qualquer morto-vivo sob sua influência ao amanhecer de cada dia. Os itens com esse encantamento parecem ser feitos de ossos; essa característica é apenas decorativa e não tem nenhum outro efeito.

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *controlar mortos-vivos*; **preço de mercado:** +4 de bônus.

Convocação: Esse poderoso encantamento permite que o usuário pronuncie uma palavra de comando e transporte a armadura ou escudo até ele usando uma ação padrão. As armaduras aparecem corretamente vestidas no final da ação; os escudos surgem no braço adequado. Nos demais aspectos, as armaduras ou escudos parecem totalmente normais.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *teletransporte*; **preço de mercado:** +1 de bônus.

Drenar Energia: Uma armadura ou escudo com esse encantamento permite que o usuário absorva níveis dos oponentes com um ataque de toque (para armaduras) ou um encontrão (para escudos). O efeito é idêntico a magia *drenar temporário*, conjurada por um mago de 7º nível, exceto pela necessidade do ataque de toque. Esses itens sempre têm a imagem de um vampiro ameaçador esculpida na parte frontal.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, *drenar temporário*; **preço de mercado:** +2 de bônus.

Etérea: As duas variações desse encantamento afetam somente armaduras e escudos. A primeira gera um efeito semelhante a magia *passeio etéreo*, conjurada por um clérigo de 9º nível, mas afeta somente o usuário. A segunda gera um efeito semelhante a magia *forma etérea*, conjurada por um clérigo de 11º nível, afetando o usuário e qualquer criatura em contato com ele. As armaduras ou



escudos parecem translúcidos e sem substância, exceto no Plano Etéreo, onde lembram os itens comuns.

Pessoal: *Nível do item:* 9º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *passeio etéreo;* *preço de mercado:* +3 de bônus.

Contato: *Nível do item:* 11º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *forma etérea;* *preço de mercado:* +4 de bônus.

Feitiço: As armaduras e escudos com esse encantamento são projetados para serem funcionais e bonitos. O desenho da armadura aprimora a beleza física de qualquer usuário. Caso um oponente tente golpear o usuário da armadura ou do escudo, ele precisa obter sucesso num teste de resistência contra a magia *enfeitiçar* adequada (*enfeitiçar monstros* ou *enfeitiçar pessoas ou animais*), conforme o tipo de oponente. Se o oponente atingir o usuário em combate corpo a corpo, ele recebe +4 de bônus nesse teste de resistência.

Nível do item: 7º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *enfeitiçar monstros*, *enfeitiçar pessoas ou animais;* *preço de mercado:* +3 de bônus.

Glacial: Uma armadura ou escudo com esse encantamento parece forjado de gelo puro. O encantamento gera dois efeitos. Primeiro, ele simula a magia *lentidão* conjurada por um mago de 5º nível; esse efeito atinge os primeiros cinco oponentes que se aproximarem a 9 m ou menos do usuário. Segundo, o portador é capaz de conjurar um *raio de gelo* como um mago de 5º nível até cinco vezes por dia. O raio é disparado da parte frontal da armadura ou do escudo.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lentidão*, *raio de gelo;* *preço de mercado:* +3 de bônus.

Luminosa: Uma armadura ou escudo com esse encantamento emite o brilho equivalente a magia *luz do dia* durante 30 minutos por dia, divididos ou ininterrupta-

mente. Com apenas um comando, a magia é ativada ou desativada; essa palavra de comando geralmente está gravada no interior da armadura ou do escudo. A menos que estejam ativos, esses itens parecem totalmente normais.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *luz do dia;* *preço de mercado:* +2 de bônus.

Romper Mortos-Vivos: Os usuários dessas armaduras ou escudos são capazes de atacar mortos-vivos quatro vezes por dia com a magia *romper mortos-vivos*, conjurada por um mago de 5º nível. Esses itens geralmente exibem o símbolo sagrado de uma divindade boa com muita proeminência.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *romper mortos-vivos;* *preço de mercado:* +2 de bônus.

Sagrada: Uma armadura ou escudo com esse encantamento não terá nenhum efeito a menos que o usuário seja capaz de *Expulsar* ou *Fascinar Mortos-vivos*. Nesse caso, o personagem utilizará essa habilidade de classe como se tivesse dois níveis a mais que o normal. Esses itens sempre são forjados para servos de uma divindade específica e apresentam seu símbolo sagrado em destaque.

Nível do item: 8º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *Expulsar/Fascinar Mortos-vivos;* *preço de mercado:* +2 de bônus.

Terror: Uma armadura ou escudo do *terror* gera uma aura de medo em volta do usuário, semelhante a magia *medo* conjurada por um mago de 7º nível. Essa aura afeta todos os oponentes num raio de 12 m do portador. Esses itens parecem completamente normais, exceto para os adversários que fracassarem no teste de resistência — nesse caso, o usuário assumirá a forma ilusória dos piores medos do oponente.

Nível do item: 7º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *medo;* *preço de mercado:* +2 de bônus.

Velocidade: Esse encantamento concede ao usuário +4 de bônus de velocidade na CA e uma ação parcial extra por rodada, similar a magia *velocidade*. Essas armaduras vibram constantemente, e sua aparência é sempre embaçada.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *velocidade;* *preço de mercado:* +3 de bônus.

Descrições de Armaduras Específicas

Os itens a seguir são encantados exatamente com as qualidades descritas aqui.

Armadura Azul das Montanhas da Névoa Cristalina: Quando for encontrada pela primeira vez, aparentemente essa armadura estará ajustada para anões. De longe, seu material lembrará as escamas de um dragão azul. Na verdade, ela é uma brunea (obra prima) adornada para simular esse material raro. Ela concede +3 de bônus de melhoria na Classe de Armadura (além dos +4 de bônus comum, totalizando +7) e o usuário adquire resistência à eletricidade 15.

Nível do item: 9º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *resistência a elementos;* *preço de mercado:* 20.960 PO.

Armadura do Cavaleiro: Esse item é uma armadura de batalha primorosamente forjada para combatentes montados. Ela fornece +2 de bônus de melhoria na

Classe de Armadura (somados aos +8 de bônus da armadura, totalizando +10), +1 de bônus de competência em todos os testes de Cavalgar do cavaleiro; além disso, concede +2 de bônus de aprimoramento na Destreza e +3 m adicionais no deslocamento da montaria (um bônus de competência).

Nível do item: 6º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas; **preço de mercado:** 10.670 PO.

Armadura do Dragão Vermelho: Apesar de sua aparência, essa armadura não é feita com escamas de dragão vermelho. Ela é uma brunea (obra prima) com placas esmaltadas em vermelho vivo. Ela concede +3 de bônus de melhoria na Classe de Armadura (além dos +4 de bônus comum, totalizando +7) e o usuário adquire resistência a fogo 15.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **resistência a elementos;** **preço de mercado:** 35.200 PO.

Avental Dourado: Esse item é uma benção para os trabalhadores de forjas. Ele parece um avental de couro comum, mas emite um estranho brilho metálico quando exposto diretamente à luz. O avental concede +2 de bônus de deflexão na Classe de Armadura do usuário. Um gnomo que o utilizar adquire redução de dano 5/+1 e +2 de bônus em todos os testes de resistência contra fogo e calor.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Alquimia, **escudo arcano;** **preço de mercado:** 22.200 PO.

Cota de Talas da Estabilidade: Essa armadura é idêntica a uma cota de talas normal, exceto quando usada por personagens Neutros. Nesse caso, o usuário será preenchido por um sentimento de calma e confiança; a armadura será uma *cota de talas* +2 que também concede +2 de bônus de resistência a todos os testes de resistência.

Nível do item: 7º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas; **resistência;** **preço de mercado:** 5.845 PO.



Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas; **clariaudiência/clarividência,** **preço de mercado:** 3.507 PO; **Peso:** —.

Virote da Demolição: Esse é um virote de besta (obra prima) muito pesado e de ponta romba. Devido ao seu tamanho e peso, ele somente pode ser disparado com uma besta pesada. Caso atinja um alvo vivo, causará 3d6 pontos de dano e o alvo sofrerá a manobra Encontro (considere que o virote é Grande, tem Força 25 e recebe +2 de bônus na manobra). Caso atinja um objeto inanimado, irá ignorar os primeiros 5 pontos de dureza do objeto e causará 3d6 pontos de dano. Se atingir uma porta, o virote tentará arrombá-la como se fosse um personagem com Força 29. O virote é destruído depois de atingir qualquer alvo.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **força do touro, telecinésia;** **preço de mercado:** 3.157 PO; **Peso:** ½ kg.

Descrições de Bastões Específicos

Bastão da Autoridade: Esses itens têm várias utilidades, são protegidos com zelo e presenteados apenas àqueles com cargos ou autoridade permanentes na igreja ou àqueles em missões vitais. O usuário consegue canalizar energia positiva ou negativa como se pertencesse a quatro níveis superiores ao seu — um efeito muito útil para Expulsar/Fascinar Mortos-vivos e abrir portas trancadas por fechaduras divinas. Além disso, três vezes por dia o portador é capaz de conjurar a magia *comando* como um clérigo de 9º nível.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, **comando;** **preço de mercado:** 20.576 PO; **Peso:** 3 kg.

Descrições de Armas Específicas

Aguilhão do Domínio: Esse bastão de ferro tem 90 cm e permite ao portador *falar com animais* sem limite diário enquanto o empunhar. Se o personagem estiver montado e usando esse item, sua montaria recebe +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência. O *aguilhão do domínio* também serve como uma *maça pesada* +1, mas apenas se o usuário estiver montado.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Armaduras e Armas Mágicas, **falar com animais;** **preço de mercado:** 20.980 PO; **Peso:** 4 kg.

Bastão de Batalha: Esse bastão de adamantite tem 90 cm e serve como uma *maça pesada* +1. Ele concede +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de *medo* a todos os aliados num raio de 9 m e permite que o usuário entregue mensagens a qualquer conhecido num raio de 15 km, similar a magia *vento sussurrante*.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, **vento sussurrante;** **preço de mercado:** 35.712 PO; **Peso:** 4 kg.

Flecha da Visão Longínqua: Os rangers, batedores, espiões e muitos elfos adoram essas flechas. Usando uma ação de rodada completa para se concentrar, o usuário será capaz de enxergar os acontecimentos nos arredores da flecha, semelhante a magia *clarividência*. Cinco minutos depois de disparada contra um alvo e ativada, a flecha será reduzida a cinzas. Além disso, ela é uma *flecha* +1 em todos os demais aspectos.

Descrições de Itens Maravilhosos Específicos

Amuleto da Memória: Uma vez por dia, o usuário desse amuleto é capaz de recuperar até seis níveis de magias divinas já conjuradas. É possível recuperar somente as magias preparadas e conjuradas no mesmo dia.

Nível do item: 6º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso; *preço de mercado:* 36.000 PO; *Peso:* —.

Amuleto do Portal: Esse amuleto permite que o usuário retorne ao seu plano natal. O portador não tem controle sobre o local onde aterrissará. Se o personagem já estiver em seu plano natal, o amuleto é inútil.

Nível do item: 9º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *viagem planar*; *preço de mercado:* 64.000 PO; *Peso:* —.

Bacia da Contemplação: Essa bacia concede 100% de chance de obter uma resposta correta a qualquer personagem que conjure *adivinhação* usando-a.

Nível do item: 6º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso; *preço de mercado:* 44.800 PO; *Peso:* 1 kg.

Bainha Sagrada: A aparência desse item varia muito. Quando for encontrado, há 25% de chances de ser uma bainha de adaga, 25% de chances de ser uma capa para machado e 50% de chances de ser uma bainha para alguma espada. No entanto, o usuário descobrirá que uma *bainha sagrada* é capaz de se adaptar a qualquer adaga, espada ou machado encaixado nela, inclusive sofrendo alterações para comportar armas duplas. Esse item manterá qualquer arma limpa e afiada. Além disso, o usuário pode embainhar sua arma, pronunciar a palavra de comando e conjurar *abençoar arma* sobre ela três vezes por dia.

Nível do item: 4º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *abençoar arma*; *preço de mercado:* 6.400 PO; *Peso:* ½ kg.

Braceletes do Aprisionamento: Esses itens não são muito diferentes das outras braceadeiras mágicas. Com apenas um comando, os braceletes se juntam violentamente e permanecem atados até que outra palavra de comando seja pronunciada. Para se libertar dos *braceletes do aprisionamento*, considere-os com Força 30; a CD para o teste de Arte da Fuga será 35.

Nível do item: 3º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *tornar inteiro*; *preço de mercado:* 10.800 PO; *Peso:* ½ kg.

Braço de Nyr: Esse braço artificial é feito de mitral e pode repor o braço perdido de um personagem Bom. Ele não funcionará com personagens Neutros. Qualquer personagem Mau que tente atar o braço sofrerá 1d4 pontos de dano temporário na Destreza. Quando usado como substituto, o braço concede +2 de Força, +2 de Destreza e +2 de bônus de deflexão na Classe de Armadura. Em geral, 70% desses itens serão braços esquerdos e 30% serão braços direitos, mas existem rumores de exemplares raros que se adaptam ao usuário.

Nível do item: 6º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*, *escudo arcano*; *preço de mercado:* 12.800 PO; *Peso:* —.

Elmo da Visão: Esse elmo de metal parece inútil externamente, pois encobre os olhos do usuário. Porém, qualquer criatura que vestir o elmo será capaz de enxergar com perfeição. O elmo concede ao usuário os efeitos da magia *visão da verdade* e +1 de bônus intuitivo na Classe de Armadura.

Nível do item: 9º; *pré-requisitos:* Criar Armaduras e Armas Mágicas, *visão da verdade*; *preço de mercado:* 91.600 PO; *Peso:* 1,5 kg.

Espelho da Revelação: Caso um extra-planar maligno seja refletido por esse espelho pequeno e octogonal, o item *dissipará* quaisquer magias ou efeitos de ilusão que ocultem a verdadeira natureza da criatura. Esse efeito é idêntico a *dissipar magia* conjurada por um clérigo de 10º nível. Caso o extra-planar esteja alerta ou tente desviar seu olhar do reflexo no espelho, considere a ação como um ataque visual (consulte a pág. 72 do *Livro do Mestre*).

Nível do item: 10º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *dissipar magia*; *preço de mercado:* 48.000 PO; *Peso:* 250 g.

Manto da Floresta: Esse item élfico é um manto verde com ornamentos em couro marrom. Quando é vestido por um elfo, ele concede +4 de bônus de competência em testes de Equilíbrio e Escalar e permite o uso da magia *caminhar em árvores* três vezes por dia.

Nível do item: 9º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *caminhar em árvores*; *preço de mercado:* 39.392 PO; *Peso:* 1 kg.

Marca da Apostasia: Muitas vezes, as divindades malignas marcam um indivíduo como um dos seus servos. Uma marca da apostasia pode ser feita com qualquer material, mas geralmente utiliza a mesma matéria prima da arma predileta do deus. Ela é um símbolo grande, com aproximadamente 20 cm, e gera vários efeitos: por um lado, é instantaneamente reconhecida por qualquer um como uma marca do mal; por outro, aumenta a habilidade de Fascinar Mortos-vivos do personagem, concedendo-lhe o talento Elevar Expulsão e permitindo que conjure a magia *medo* três vezes por dia como um mago de 10º nível. É impossível criar uma marca da apostasia: ela é um "presente".

Nível do Conjurador: n/d; *pré-requisitos:* n/d; *preço de mercado:* 38.880 PO; *Peso:* ½ kg.

Máscara da Morte: Essa máscara horripilante recobre completamente o rosto do usuário, tornando-o semelhante à face de um cadáver em decomposição. Enquanto usá-la, o personagem será capaz de *falar com os mortos*, independentemente do idioma, três vezes por dia.

Nível do item: 5º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *compreensão de linguagens*, *falar com mortos*; *preço de mercado:* 23.400 PO; *Peso:* —.

Símbolo Sagrado Maior: Forjado com metais e gemas preciosas, esse item foi imbuído de poder divino por um servo da divindade pertinente. Um *símbolo sagrado maior* concede ao seu portador o talento Potencializar Expulsão, que pode ser utilizado sem limite diário.

Nível do item: 4º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso, *Expulsar/Fascinar Mortos-vivos* como clérigo de 4º nível, *participação de uma criatura celestial*, *abissal* ou *extra-planar* a serviço da divindade pertinente; *preço de mercado:* 5.040 PO; *Peso:* ½ kg.

Tapa-olho Negro: Essa venda de couro preto não gera nenhum efeito extraordinário, exceto àqueles com sangue orc nas veias. Qualquer orc ou meio-orc que usar esse tapa-olho sobre uma órbita ocular vazia ou um olho cego adquire +2 de bônus de competência em ataques a distância e testes de resistência contra ilusões.

Nível do item: 6º; *pré-requisitos:* Criar Item Maravilhoso; *preço de mercado:* 8.800 PO; *Peso:* —.

CAPÍTULO 2: IGREJAS E ORGANIZAÇÕES

Para os aventureiros da maioria das classes, tornar-se membro de uma organização é uma escolha atraente, capaz de adicionar profundidade e interesse a qualquer personagem. Além de discutir as igrejas genéricas conforme a tendência, esse Capítulo também apresenta algumas organizações especiais.

A FUNÇÃO DAS IGREJAS

Os clérigos se distinguem das outras classes em relação a organizações, pois geralmente pertencem a pelo menos uma, desde o início — a igreja dedicada ao seu deus patrono. Eles não são apenas membros desta organização: de certa forma, eles também são seus líderes. É possível que um paladino comande uma igreja Leal e Boa ou seja membro de uma ordem de cavaleiros que apóiem a lei e a ordem, independente de qualquer religião específica.

Em todo caso, a igreja é uma parte importante — senão a parte mais importante — da vida de qualquer clérigo ou paladino.

Atendendo ao Chamado da Igreja

Para muitos personagens, tornar-se parte de uma organização é um passo importante em seu desenvolvimento. De modo a usufruir os benefícios dos integrantes dessa sociedade, eles se esforçam para atender às suas exigências. Os clérigos, e com frequência os paladinos, não precisam de tanto esforço: em geral, já fazem parte de uma igreja quando iniciam suas carreiras de aventureiros. Qualquer exigência para a sua admissão já foi atendida. No entanto, para conservar as boas graças da igreja, o clérigo ou paladino deve se manter fiel a sua tendência e as doutrinas de sua divindade.

Um aventureiro que já tenha alguma experiência poderia se unir a uma igreja adquirindo níveis de clérigo ou paladino. Esta conversão pode ser motivada por diversos fatores: gratidão pela cura oferecida por outro clérigo, ódio pela igreja inimiga ou retribuição depois de uma ressurreição bem-sucedida. Por outro lado, talvez ela seja simplesmente a continuação natural dos interesses e inclinações do personagem.

O Mestre tem autoridade para controlar essa aquisição de classes conforme as necessidades da sua campanha. Caso o aprendizado das habilidades de classe exija treinamento, um período de estudo na estrutura social da igreja seria adequado para incorporar o novo clérigo ou paladino à organização. Por outro lado, o aventureiro poderia receber uma bênção divina (ou aceitar um chamado superior) sem o envolvimento da igreja. Nesse caso, a associação do personagem com essa organização seria mais lenta e gradual. Algumas igrejas poderiam recebê-lo de braços abertos (talvez mediante as visões dos clérigos de postos mais elevados, prevendo a chegada de um herói repleto de bênção divina). Outras pode-

riam suspeitar de um aventureiro operando além de sua hierarquia e regras estabelecidas. É possível que essas últimas estabeleçam exigências para o ingresso de novos clérigos, desde graduações na perícia Conhecimento (religião) até uma iniciação extensa ou mesmo uma missão prolongada.

A Estrutura da Igreja

Diversas igrejas (em especial as Leais) têm hierarquias rígidas, onde cada clérigo reconhece seu lugar e não o abandona, enquanto outras são mais parecidas com uma rede informal de clérigos e fiéis, cujo relacionamento é menos estruturado e rígido. A maioria das organizações está situada entre esses extremos, com hierarquias bem estruturadas, mas com agentes — como os personagens dos jogadores — que, até certo ponto, estão além das autoridades.

Não importa a estabilidade da hierarquia (ou falta de) da igreja, é provável que os clérigos dos jogadores tenham um superior imediato, alguém de posto elevado na organização, responsável pela sua conduta e seu treinamento. A abordagem e as exigências desse superior não devem ser opressivas (embora isso seja possível, em especial nas igrejas malignas). Mais frequentemente, ele será um mentor amigável ou com uma relação cordial de trabalho.

Como os jogadores não têm muita escolha a não ser afiliar-se a essas organizações, os Mestres deveriam certificar-se que pertencer à igreja não será um fardo pesado demais para o personagem — e o jogador. Ele precisa conversar com o jogador do clérigo e definir a natureza da relação do aventureiro com a igreja e qual a função do superior na vida do personagem. Tente responder a todas as questões a seguir:

- O superior do clérigo é um aventureiro como o personagem ou um sacerdote estabelecido em algum templo?
- Quais as responsabilidades do personagem com seu superior? Ele deveria entregar relatórios sobre suas aventuras? Espera-se que ele revele ao superior qualquer detalhe que possa ser do interesse do templo (as operações de uma igreja inimiga, a criação de um grande número de mortos-vivos, a descoberta de um certo tipo de monstro)? O superior envia o personagem em missões?
- Quais as responsabilidades do superior com o personagem? Se o Mestre exige que os aventureiros passem por treinamento antes de adquirir novos níveis ou aprimorar perícias, o superior do clérigo será responsável por esse treinamento? Ele será gratuito?

Um clérigo que pertença a níveis médios ou elevados poderia conseguir subalternos na própria igreja. Quando o aventureiro alcançar o 6º nível, tornado possível a seleção do talento Liderança, provavelmente ele terá obtido algum respeito dentro da sua organização eclesi-

Como Usar Esse Capítulo

As sugestões em relação à natureza das igrejas conforme a tendência e quais as classes de prestígio encontradas em cada organização são deliberadamente genéricas. Esperamos que os Mestres sejam encorajados a criarem suas próprias variações locais e ordens específicas na sua campanha. Se o Mestre decidir que qualquer combinação ou afiliação não existe, então ela não existirá (claro, nada impede o jogador de tentar encontrar essa ordem como seu objetivo na história).

ástica. Caso o personagem escolha Liderança, talvez um clérigo de nível inferior seja indicado como seu parceiro (esse nível é limitado pelo Valor de Liderança do aventureiro), ou inicie a formação do núcleo de um novo templo ao seu redor, atraindo seguidores. Para clérigos e paladinos, assume-se que os parceiros e seguidores pertençam à mesma tendência do PJ, além de venerarem a mesma divindade.

Missões Para a Igreja

Não importa qual a relação do personagem com a igreja, com frequência os clérigos e os paladinos serão convocados para executar tarefas específicas em benefício da igreja ou ordem e o avanço de seus objetivos no mundo. Os clérigos e os paladinos aventureiros são agentes ideais — obviamente, muito mais adaptados a esse tipo de função que um sacerdote sedentário de paróquia, que não brande sua maça há quase dez anos.

Os tipos de missões atribuídas aos PJs pela igreja dependem da natureza de cada organização — não somente da sua tendência, mas da função da divindade patrona e do modo que a igreja atinge seus objetivos. Por exemplo, um templo de Pelor dedicado ao extermínio de mortos-vivos poderia enviar um clérigo ou paladino numa dessas missões:

- Destruir um lich, vampiro ou outro morto-vivo poderoso.
- Infiltrar-se e dissolver um culto dedicado a deuses como Nerull ou uma conspiração de necromantes.
- Encontrar um *amuleto da expulsão*, uma *lâmina do sol*, uma *arma do rompimento* ou qualquer outro item ou artefato mágico útil contra mortos-vivos (talvez parte do planejamento de outra missão).
- Destruir um artefato associado a mortos-vivos, como a *Mão* ou o *Olho de Vecna*.

Por outro lado, um templo de Pelor que enfatize o aspecto de cura da divindade poderia enviar um clérigo ou paladino numa dessas missões:

- Encontrar um pergaminho de *ressurreição verdadeira*, um *rosário da oração (cura)* ou um *cajado da vida* para utilização da igreja.
- Destruir um homem-rato, uma múmia, uma bruxa da noite, um barbazú (diabo), um otyugh, clérigos com o domínio Pestilência ou qualquer outra criatura responsável pela propagação de doenças.
- Liderar um grupo de jovens clérigos e curandeiros até uma zona de guerra para estabelecer um hospital e cuidar dos feridos.

Contatos na Igreja

As igrejas podem ser as organizações mais difundidas em qualquer campanha, com templos em quase todos os lugares. Caso a divindade de um clérigo seja popular, haverá aliados em potencial em qualquer cidade de tamanho razoável. Os PdMs dos templos locais representam uma excelente fonte de auxílio para um clérigo, paladino ou seus aliados.

Mas que tipo de ajuda um clérigo ou paladino seria capaz de solicitar a seus companheiros de fé? Quase sempre, os sacerdotes das paróquias estão cientes da maioria dos rumores da cidade, uma vez que ouvem

muitas conversas no decorrer de um dia normal de trabalho. Eles podem confirmar ou desmentir boatos, fornecer informações úteis sobre os costumes, a política ou as figuras importantes da região ou contar velhas histórias e lendas a respeito daquela fortaleza na colina. Com frequência, os templos mantêm registros históricos — especialmente os mais comuns, como datas de nascimento, casamento e óbito.

Além do fornecimento de informações, os clérigos do Mestre são uma fonte confiável de magias, que podem ser conjuradas para o grupo ou sobre os aventureiros. Os servos da mesma divindade não recebem necessariamente um desconto nos preços indicados no *Livro do Mestre*, mas os sacerdotes muitas vezes não conjuram magias para qualquer indivíduo que não compartilhe sua fé.

O Apoio da Igreja

Que tipo de apoio a igreja fornece aos clérigos e paladinos aventureiros?

Hospedagem: Quando uma hospedagem segura ou uma casamata é necessária, um templo local é capaz de fornecê-la.

Conjuração de Magias: Embora os sacerdotes dos templos normalmente exijam donativos para conjurar magias, eles tendem a ser mais favoráveis com os grupos de aventureiros quando há um membro da igreja entre eles. Além disso, os clérigos quase sempre conjuram magias de cura gratuitamente sobre os indivíduos encarregados de realizar missões para a organização. É possível que eles lancem outras magias sobre os integrantes do grupo, sem custo algum, ou cobrem somente os componentes materiais e 5 PO por ponto de experiência exigido na conjuração.

Equipamento: O templo poderia fornecer equipamentos normais para os clérigos ou paladinos com um pequeno desconto (entre 10% e 20%). Caso o personagem tenha a mesma tendência da igreja e esteja numa missão apoiada pelo sacerdócio, talvez este equipamento seja concedido gratuitamente. É possível que haja itens mágicos, pergaminhos ou poções disponíveis, de acordo com o tamanho do templo e da cidade em questão. Nesse caso, o sumo-sacerdote emprestaria os itens aos integrantes da igreja entre os aventureiros, com a ressalva que fossem devolvidos ou pagos no final da missão.

Dinheiro: Um templo local seria capaz de emprestar dinheiro aos seus clérigos ou paladinos. A quantidade de dinheiro disponível varia conforme o tamanho da organização. Se o credor irá cobrar o débito — ou juros — depende da sua tendência e da situação.

Pessoal e Informações: Caso um serviço, informação ou item não esteja disponível no templo, os sacerdotes poderiam sugerir locais onde encontrá-los. Por exemplo, eles podem indicar a localização de um conjurador arcano quando necessário. Uma paróquia geralmente possui registros e arquivos acessíveis aos clérigos, paladinos ou mesmo outros aventureiros. Seria adequado que o personagem apresentasse motivos capazes de justificar a necessidade dessas informações e a sua relação com a importância da missão.

Custos do Apoio: Na maioria dos casos, uma igreja que fornece apoio também exigirá algum tipo de compensação em troca. Normalmente, as organizações de deuses Bons estão dispostas a aceitar pagamentos na

forma de favores, que serão cobrados posteriormente. As igrejas Neutras podem aceitar esses acordos, indicar uma tarefa de imediato ou solicitar reembolso. Em geral, as igrejas malignas exigem pagamento adiantado, nos termos mais vantajosos para a organização. Os sacerdotes de divindades Leais podem insistir na elaboração de contratos escritos, assinados e com testemunhas. As igrejas caóticas quase sempre confiam num simples aperto de mão.

Igrejas e Outras Organizações

O restante desse capítulo discute, em termos genéricos, as igrejas das nove tendências. Caso sua campanha utilize as divindades padrão (descritas no *Livro do Jogador*), você encontrará informações sobre a doutrina de cada divindade na referência da organização que compartilha a tendência desse deus. Caso seu cenário não utilize essas divindades, considere as sugestões fornecidas e aplique-as aos deuses com tendências idênticas ou semelhantes da sua campanha.

Logo após as descrições das nove igrejas, são apresentadas diversas outras organizações: ordens de paladinos e grupos compostos por integrantes de várias religiões. Finalmente, há algumas sugestões para os clérigos e paladinos dispostos a comandar suas próprias organizações.

Algumas descrições das igrejas e organizações incluem um mapa do templo e as estatísticas de suas figuras importantes.

LEAL E BOM

As igrejas Leais e Boas são organizadas como unidades militares. Suas missões estão relacionadas com a erradicação do mal e a propagação do bem. As divindades Leais e Boas impõem regras de comportamento simples, que devem ser obedecidas rigorosamente pelos fiéis. Essas leis promovem a vida harmônica em comunidade e o bem-estar de todos; elas ensinam que a felicidade advém do progresso da sociedade. Essas igrejas encorajam seus seguidores a integrar a milícia local, a guarda da cidade ou a trabalhar em prol do governo da região. Essas organizações também encorajam seus fiéis a agir como exploradores, a conquistar novos territórios e substituir o caos pela ordem e o mal pelo bem.

Os templos Leais e Bons tendem a ser construções simétricas, repletas de ornamentos e símbolos. Eles podem ser elaborados ou austeros, mas seus clérigos sempre projetam construções auxiliares para complementar seu desenvolvimento. O tamanho do templo indica seu lugar na hierarquia da organização. As cerimônias religiosas providenciam eventos cuidadosamente planejados aos fiéis congregados e tentam fortalecer o senso de comunidade entre os adoradores.

Dogma: As igrejas Leais e Boas promovem a ordem e apoiam as autoridades legítimas. Elas se concentram principalmente no código de ética de seus seguidores e, muitas vezes, são malvistas em cidades e vilarejos sem escrúpulos. Caso essa igreja reúna provas contundentes sobre ações desonrosas ou ilegais das autoridades locais, seus clérigos incitarão a congregação a utilizar o sistema legal existente para entronizar uma nova autoridade, mais honrada e justa.

Heironeous: Os ensinamentos de Heironeous concentram-se na promoção do bem através do poderio mi-

litar. O dogma da igreja fornece exemplos de justiça, cavalaria, bravura e honra para serem aplicados no cotidiano. Os templos possuem arsenais e estoques de suprimentos. Regularmente, as autoridades eclesiásticas inspecionam as unidades menores para manter a prontidão militar. Espera-se que todos os fiéis tenham alguma função na milícia local; muitos servem como juizes ou conselheiros para as autoridades legais.

Moradin: Os adoradores de Moradin acreditam que seus ensinamentos aprimoram a raça dos anões, mostrando-lhes como viver em comunidade, defender seu povo e manusear o aço e as pedras. Como um anão é capaz de viver quase 500 anos, a maioria considera as regras de vida comunitária de Moradin a parte mais importante de seu código. Seus templos representam as extraordinárias capacidades dos anões responsáveis por sua construção. Entre os artesãos da raça, é uma grande honra ser escolhido para erigir um novo local de adoração. Todos os templos incluem salas de aula para os jovens e saguões de registro para guardar a antiqüíssima árvore genealógica dos anões.

Yondalla: As regras ditadas por Yondalla concentram-se na organização dos clãs dos halflings e distinguem claramente a divisão entre as unidades nômades e fixas. Seus ensinamentos incluem normas para a interação com as demais raças e regras sobre o comportamento durante visitas a terras alheias. Mesmo quando os templos de Yondalla são erigidos como edifícios permanentes, eles lembram carroças de nômades. De fato, os templos itinerantes são construídos sobre esses transportes, com aberturas para as cerimônias religiosas.

Clérigos: Os clérigos aventureiros das igrejas Leais e Boas têm lugares pré-determinados na hierarquia da organização. Em geral, elas consideram esses agentes como a primeira linha ofensiva contra as forças do caos e da maldade. Quando os clérigos aventureiros atraírem parceiros e seguidores, a igreja poderá enviar clérigos e paladinos de níveis inferiores para estudar e adquirir experiência com os veteranos. Os aventureiros das igrejas Leais e Boas se submetem voluntariamente a investigação e ao questionamento de seus superiores. Eles sabem que seu estilo de vida nômade representa uma distração para os afazeres das igrejas locais e se esforçam para impedir essa influência negativa. A maioria dos clérigos das igrejas Leais e Boas faz parte de um templo específico e cumpre funções pré-definidas.

Outros Personagens: Os templos Leais e Bons das cidades ou comunidades maiores sempre estão relacionados a uma ordem de paladinos. Vários monges bondosos estocam e protegem relíquias e documentos nesses locais. Embora tenham a mesma tendência, as diferentes religiões atraem tipos distintos de personagens.

Dependendo da natureza da igreja, os seguidores podem incluir arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, cavaleiros do cálice, cavaleiros do círculo médio, contemplativos, dançarinos das sombras, devotos da guerra, exorcistas sagrados, hospitalários, inquiridores consagrados, inquisidores da igreja, mestres do conhecimento, oráculos divinos, punhos sagrados e templários. Os templos dos anões geralmente apoiam ordens de anões protetores. Sempre vigilantes contra a propagação do caos e do mal, essas igrejas servem como local de reunião para aventureiros dispostos a empreender missões em favor da causa da ordem e da bondade.

NEUTRO E BOM

As igrejas Neutras e Boas estão menos interessadas na organização, pois se concentram na bondade. Elas apoiam esforços individuais ou coletivos nesse sentido, desviando seus recursos para o método mais eficaz. A postura informal das religiões Neutras e Boas confunde as pessoas que esperam a rigidez da hierarquia Leal, enquanto suas regras, apesar de escassas, embarçam os indivíduos acostumados com a atitude vaga do Caos. As divindades Neutras e Boas incitam os fiéis a servir de exemplo para as demais crenças, além de admoestar seus seguidores a estarem prontos, e vigilantes, contra os esforços do mal. As igrejas Leais e Caóticas consideram as organizações Neutras excelentes aliados na causa do bem — e estas últimas apreciam essa postura.

As igrejas Neutras e Boas não respeitam um padrão único. Elas alteram qualquer estrutura existente para se adaptar à necessidade da organização. Geralmente, os templos Neutros e Bons incluem hospitais, albergues ou dormitórios para os sem-teto, ou salões de jantar para os pobres. O tamanho de um templo NB indica a quantidade de fiéis da comunidade, mas nem sempre a sua importância dentro da hierarquia da religião.

Dogma: As igrejas Neutras e Boas se concentram na propagação do bem. Os ensinamentos da paróquia destinam-se à vida cotidiana e à interação com o próximo, ainda que este tenha pontos de vista diferentes. Muitas vezes, essas organizações enfrentam dificuldades com as autoridades locais em função de sua negligência com a lei. De modo similar, elas criam controvérsias internas quando seus fiéis passam a enfrentar o mal sem respeitar as leis responsáveis pela manutenção da paz.

Ehlonna: Um templo de Ehlonna pode ser um altar simples numa trilha da floresta, uma clareira entre as árvores, grande o suficiente para congregar os fiéis, ou uma construção real. Nesse último caso, a estrutura nunca será erigida de modo a agredir o ambiente — ela estará mesclada à natureza do local. Os ensinamentos de Ehlonna se concentram no cuidado com a terra e a vida nativa, o reconhecimento dos sinais do mal quando este invade as regiões selvagens e as formas de combatê-lo. Ela incita seus fiéis a manterem a calma e considerar suas ações para que sejam mais eficientes.

Carl Glittergold: Os clérigos de Carl Glittergold sempre parecem estar sorrindo. Suas expressões são um reflexo direto dos ensinamentos de sua divindade, que buscam encontrar felicidade e humor no mundo ao seu redor e espalhar alegria onde for mais necessário. No entanto, eles não são meros palhaços; seu humor ensina a cultura e as perícias dos gnomos aos fiéis, além das formas para enfrentar o mal expondo-o ao ridículo público e ao escárnio.

Pelor: Em geral, os templos de Pelor são locais grandes, com muitas janelas que permitem a entrada da luz do sol. Essa divindade prega que a força do bem deve ser propagada através da caridade e da modéstia. A espinha dorsal de seu dogma afirma que os fortes não precisam demonstrar seu poder. Pelor também incita seus clérigos e seus fiéis a realizarem atos de bondade expansivos, de modo a não sobrar nenhum espaço para o mal criar raízes; entretanto, ele reconhece a necessidade de confrontar o mal diretamente em certas ocasiões.

Clérigos: As igrejas Neutras e Boas apoiam os clérigos aventureiros quase com a mesma veemência das organizações Caóticas e Boas. Durante suas viagens, esses servos eclesiais realizam tarefas voluntárias nos templos locais. Com frequência, esse tipo de personagem busca grupos de aventureiros interessados em eliminar o mal de uma localidade ou região.

Outros Personagens: Os templos Neutros e Bons sustentam as ordens de paladinos com satisfação, pois estimam sua dedicação na erradicação do mal. Os aventureiros que adquiram reputação por combater o mal ou defender os inocentes serão bem-vindos nos templos NB, a despeito de suas classes. Os druidas muitas vezes se associam a essas organizações; os inquisidores da igreja e os libertadores sagrados também encontram conforto e apoio nesses templos, mas geralmente não pertencem à sua hierarquia. Outras classes de prestígio associadas com as religiões Neutras e Boas incluem os arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, cavaleiros do círculo médio, contemplativos, dançarinos das sombras, exorcistas sagrados, hospitalários, mestres do conhecimento, oráculos divinos, punhos sagrados e templários.

O Solarium (Templo de Pelor)

1. Salão da Cura: Localizado na parte externa do complexo do Solarium, esse saguão é um local de recuperação para os necessitados. A maioria dos assistentes é composta de fiéis do templo. Luthas Keller, o curandeiro chefe, supervisiona todas as atividades em nome da igreja. Ele simpatiza com a ética de trabalho do sumo-sacerdote, portanto solicita aos seus pacientes que realizem tarefas no saguão, na lavanderia ou nos alojamentos, conforme a capacidade de cada um.

2. Alojamento Público: O salão do alojamento está disponível a qualquer pessoa que precise de um lugar para dormir. Os usuários do alojamento e do Salão da Cura auxiliam na limpeza e na manutenção do edifício, sob a coordenação de um ou mais membros entre os fiéis. Dois integrantes da congregação do Solarium atuam como monitores durante a noite.

3. Arsenal: Quando o templo precisa recorrer à força para proteger os fracos e derrotar o mal, utiliza as armas e armaduras guardadas nesse local. Os equipamentos pessoais dos clérigos também são estocados aqui, além de armas adicionais para a milícia da igreja. Os ferreiros da congregação local regularmente limpam e conservam os itens do arsenal.

4. Sacristia: As vestimentas cerimoniais e a mobília sagrada da igreja — como candelabros, incensórios, braseiros e toalhas do altar — são guardadas aqui.

5. Jardins: Esse espaço iluminado e verdejante é a entrada principal do Solarium, e serve para encontros informais e exercícios simples na recuperação dos feridos.

6. Solarium: Esse salão enorme é mais alto que o restante do complexo, de modo a brilhar sob o sol durante o dia todo. Há espelhos móveis, ajustados para focalizar a luz sobre o altar, dispensando as *chamas contínuas* que iluminam o santuário durante o crepúsculo. O local nunca fica no escuro. O chão, as paredes e os pilares são feitos de mármore branco. Painéis de madeira com dobradiças são encaixados no teto de ardósia e removidos para permitir a entrada da luz solar.

7. Capela Privativa: Os integrantes e qualquer fiel que deseje realizar suas orações diárias podem usar esse local.

8. Armazém: As ferramentas e instrumentos necessários ao complexo são armazenados aqui.

9. Alojamento do Curandeiro: Luthas Keller dificilmente estará aqui, a menos que esteja descansando. Quando está acordado (e, muitas vezes, quando *deveria* estar dormindo) ele gasta seu tempo atendendo os feridos, doentes e enfermos no Salão da Cura.

10. Alojamento dos Clérigos da Missão: Além de reunir informações para as missões e cruzadas contra o mal, Brewek Duff controla assuntos mais cotidianos como o dormitório. Ele também administra missões de catequização para converter pessoas à religião de Pelor.

11. Alojamento do Sumo-sacerdote: Gair Vellan mantém uma cama e uma escrivaninha aqui, separadas do restante do quarto por uma cortina comprida. Um pequeno altar foi colocado sobre uma janela adornada, como uma área de meditação. Uma mesa redonda e quatro cadeiras fornecem espaço para reuniões.

➤ **Luthas Keller:** Humano; Clr6; ND 6; Humanóide Médio; DV 6d8+12; 42 PV; Inic. -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 20 (toque 9, surpresa 20); Corpo a corpo: maça pesada (obra-prima) +6 (dano 1d8+1); ou à distância: besta leve +3 (dano 1d8; dec. 19-20/x2); AE Expulsar Mortos-vivos 4/dia; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +2, Von +11; For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Cura +12, Identificar Magia +9; Escrever Pergaminho, Maximizar Magia, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Magias Preparadas: (5/5/5/4; CD base = 13 + nível da magia): 0 — criar água, guia, ler magias, resistência, virtude; 1º nível — benção, escudo da fé, resistência a elementos*, santuário, visão da morte; 2º nível — acalmar emoções, esquentar metal*, remover paralisia, restauração menor, retardar envenenamento; 3º nível — luz cegante*, oração*, remover doença, remover maldição.

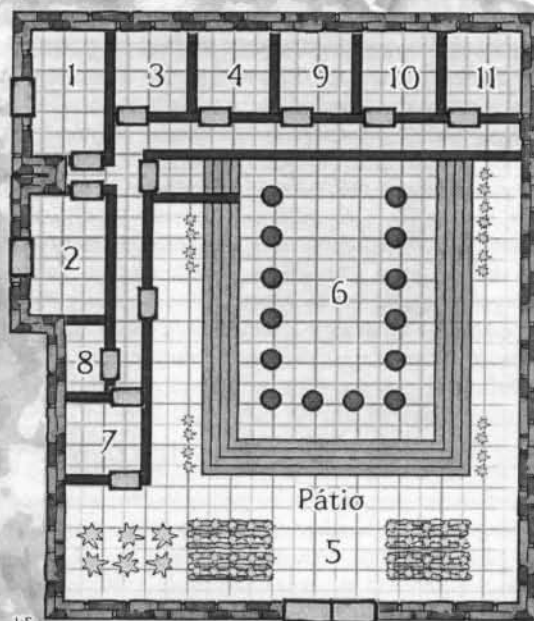
*Magias de domínio. **Divindade:** Pelor. **Domínios:** Cura (conjura magias de cura como um clérigo de 7º nível), Sol (1/dia: Expulsão Aprimorada — destrói os mortos-vivos que seriam expulsos pelo clérigo).

Pertences: Armadura de batalha +1, escudo grande de aço, maça pesada (obra-prima), besta leve, 10 virotes comuns, pergaminhos de proteção contra elementos, 5 pergaminhos de curar ferimentos leves, 1 pergaminho de silêncio, poção de nublado, poção de levitação, poção de vôo, manto da resistência +1, varinha de curar ferimentos leves.

➤ **Brewek Duff:** Clériga Halfling; Clr4; ND 4; Humanóide Pequena; DV 4d8+8; 29 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 20 (toque 11, surpresa 20); Corpo a corpo: maça leve (obra-prima) +5 (dano 1d6); ou à distância: besta leve +4 (dano 1d8; dec. 19-20/x2); AE Expulsar Mortos-vivos 4/dia; QE Traços raciais dos halflings; Tend. NB; TR Fort +8, Ref +3, Von +9; For 11, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +9, Escalar -5, Furtividade -5, Identificar Magia +7, Ouvir +5, Saltar -5; Escrever Pergaminho, Magias em Combate.

Qualidades Especiais: Halfling (pés-leves): +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, +2 de bônus racial em testes de Escalar, Saltar e Furtividade, +2 de bônus de moral em testes de resistência contra medo,



O Solarium

+1 de bônus racial nas jogadas de ataques com armas de arremesso.

Magias Preparadas: (5/5/4; CD base = 13 + nível da magia): 0 — consertar, guia, luz, purificar alimentos, resistência; 1º nível — auxílio divino, benção, pedra encantada, proteção contra o mal, resistência a elementos*, 2º nível — ajuda*, explosão sônica, força do touro, proteger outro.

*Magias de domínio. **Divindade:** Pelor. **Domínios:** Bem (conjura magias do bem como um clérigo de 5º nível), Força (1/dia: Proeza de força — adquire For 15 durante 1 rodada, ativada como ação livre).

Pertences: Armadura de batalha, escudo pequeno de aço, maça leve (obra-prima), besta leve, 10 virotes comuns, pergaminho de proteção contra elementos, 5 pergaminhos de curar ferimentos leves, poção de nublado, poção de levitação, poção de vôo, manto de resistência +1.

➤ **Gair Vellan:** Meio-elfo; Clr10; ND 10; Humanóide Médio (elfo); DV 10d8+20; 68 PV; Inic. -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 22 (toque 10, surpresa 22); Corpo a corpo: maça pesada (obra-prima) +9/+4 (dano: 1d8+1); ou à distância: besta leve +6 (dano 1d8; dec. 19-20/*2); AE Expulsar Mortos-vivos 4/dia; QE Traços raciais dos meio-elfos; Tend. NB; TR Fort +10, Ref +3, Von +12; For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +15, Identificar Magia +13, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +1; Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Magias em Combate, Preparar Poção.

Qualidades Especiais: Meio-elfo: +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar (incluídos nas estatísticas); Visão na penumbra; Imunidade a sono; +2 de bônus racial em testes de resistência contra encantamentos.

Magias Preparadas (6/6/6/5/5/3; CD base = 14 + nível da magia): 0 — consertar, detectar magia, guia, luz, purificar alimentos, resistência; 1º nível — auxílio divino, benção, comando, compreensão de linguagens, pedra encantada, proteção contra o mal*; 2º nível — acalmar emoções, ajuda, descanso tranquilo, explosão sônica, força do touro*, proteger outro; 3º nível — círculo mágico contra o mal*, dissipar magia, falar com os mortos, luz do dia, mão opífera; 4º nível — adivinhação, destruição sagrada*, idiomas, restauração, transferência de poder divino; 5º nível — círculo da cura, força dos justos*, visão da verdade.

*Magias de domínio. **Divindade:** Pelor. **Domínios:** Bem (conjura magias do bem como um clérigo de 11º nível), Força (1/dia: Proeza de força — adquire For 23 durante 1 rodada, ativada como ação livre).

Pertences: Armadura de batalha +1, escudo grande de aço +1, maça pesada (obra-prima), besta leve, 10 virotes comuns, pergaminho de proteção contra elementos, 5 pergaminhos de curar ferimentos leves, pergaminhos de silêncio, neutralizar venenos, reviver os mortos e passeio etéreo (1 de cada), poção de nublar, poção do heroísmo, poção de levitação, poção do voo, poção de patas de aranha, manto da resistência +1, varinha de curar ferimentos leves, anel de proteção +1, varinha de imobilizar pessoas, periapto de Sabedoria +2.

CAÓTICO E BOM

As igrejas Caóticas e Boas funcionam como uma cadeia pouco organizada, sem hierarquias rígidas. Podem existir diversos altares de divindades caóticas e boas espalhados na região rural, que servem para a adoração, congregação, troca de informações e propagação de histórias entre os clérigos e outros fiéis. Essa cadeia representa um sistema incrivelmente eficaz para espalhar a informação necessária.

As reuniões de adoração desses altares não são conduzidas de maneira formal. Um clérigo pode reunir uma pequena congregação para ouvi-lo recitar uma lenda sagrada ou outro conto, mas as preces e os demais atos eclesiásticos são realizados individualmente. Os clérigos sempre estão presentes para fornecer cuidados e educação aos fiéis, mas eles não comandam a congregação.

Dogma: As igrejas Caóticas e Boas concentram-se em promover a felicidade, a segurança e a liberdade. Elas se opõem a governantes tirânicos ou opressores e combatem ferozmente os agentes do mal, não importa onde estejam — embora nem sempre demonstrem o zelo de um paladino ou uma igreja Leal e Boa. Elas pregam o valor da vida, o respeito pela natureza e a celebração da beleza e da arte. Suas divindades encaram os mortais como parceiros na criação e desenvolvimento do mundo, não como servos a serem explorados.

Corellon Larethian: A religião élfica prega que a magia e as demais artes são agentes espirituais poderosos, capazes de elevar a alma além do mundano, aproximando-a da divindade. A beleza sempre perece quando é restrita por regulamentos e convenções — o espírito também morre sob essas condições.

Kord: A igreja d'O Lutador afirma que a libertação do espírito somente é obtida através da perfeição do corpo — de fato, os clérigos de Kord insistem que a distinção entre corpo e alma é falsa, pois um é totalmen-



te dependente do outro. Alguns devotos de Kord praticam o rompimento de correntes (um teste de Força com CD 26!) para demonstrar sua perfeição corporal e simbolizar sua liberdade espiritual.

Clérigos: Geralmente, os clérigos das igrejas Caóticas e Boas são largados a sua própria sorte, livres para cumprir os propósitos de suas divindades no mundo conforme seus pontos de vista particulares. Eles podem aconselhar-se mutuamente ou formar associações e alianças, mas a estrutura e a hierarquia dessas organizações nunca se aproxima da rigidez de uma igreja Leal. Caso um clérigo propague o mal, ou contrarie os ideais de sua divindade enquanto supostamente está a serviço de uma religião Caótica e Boa, seus irmãos de fé irão procurá-lo e submetê-lo a um tribunal justo, onde será julgado e, provavelmente, poderá se arrepender.

Nessas religiões, dificilmente os clérigos são indicados para servir em altares ou templos. É possível que um deles escolha erigir um santuário para sua divindade numa região que não contenha nenhum, mas cabe a ele decidir se ficará no local e cuidará do altar. Quando podem, esses clérigos passam algum tempo nos lugares sagrados da sua fé — quase sempre educando os fiéis, conjurando magias, coletando e distribuindo informações ou realizando tarefas úteis.

Outros Personagens: Devido a sua natureza, as igrejas Caóticas e Boas não patrocinam ordens de cavaleiros, templários e outros grupos. No entanto, não é incomum que um integrante de uma classe específica se associe a uma religião, templo ou santuário distinto. Estes incluem guerreiros, bárbaros, bardos, rangers, magos, feiticeiros e até mesmo ladinos. Obviamente, não existem paladinos e monges Caóticos e Bons. Os libertadores sagrados (que precisam assumir essa tendência para se qualificarem à classe de prestígio) frequentemente se associam com essas religiões. Outras classes de prestígio facilmente en-

contradas incluem os arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, contemplativos, dançarinos das sombras, devotos da guerra, exorcistas sagrados, mestres do conhecimento, oráculos divinos e punhos sagrados.

LEAL E NEUTRO

As igrejas Leais e Neutras são hierarquias rígidas, desinteressadas em qualquer assunto não relacionado à manutenção da ordem. Suas divindades interagem com os fiéis entregando-lhes regras de conduta inquestionáveis, que são cuidadosamente codificadas e interpretadas por seus clérigos. Com o tempo, essas leis promovem o bem-estar e a felicidade, mas seu propósito primário é reforçar a tradição e a disciplina.

Os templos leais e neutros tendem a ser construções elaboradas, simétricas e carregadas de simbolismo. Os próprios santuários ocupam lugares pré-determinados na hierarquia da igreja: os edifícios maiores são destinados aos clérigos de postos mais elevados. A adoração é uma obrigação comunitária, realizada conforme arranjos pré-estabelecidos, com alguma participação da congregação e muitos discursos e leituras efetuadas pelo clero.

Dogma: As igrejas Leais e Neutras estão interessadas na manutenção da ordem e na sustentação da autoridade legítima. Elas podem se concentrar primariamente no código de ética de seus seguidores, exigindo um estilo de vida ordenado e até ascético, ou tentar impor seus pontos de vista sobre uma sociedade ordenada ao mundo como um todo.

St. Cuthbert: Os ensinamentos de St. Cuthbert se concentram na punição adequada aos transgressores da lei numa sociedade civilizada e estável. A religião acredita que, através de regulamentos meticulosos, punições rápidas e firmes contra os criminosos e uma vida moderada, a sociedade será aperfeiçoada em benefício de todas as criaturas inteligentes.

Wee Jas: A ênfase dos ensinamentos de Wee Jas apóia-se na disciplina individual, em particular no estudo e na prática da magia. Por meio de uma vida disciplinada de estudo e aprimoramento, seus seguidores aprendem a controlar as energias mágicas e, usando-as, serão capazes de impor a ordem ao mundo.

Clérigos: Todos os clérigos aventureiros das igrejas Leais e Neutras têm um lugar estabelecido dentro da sua hierarquia, com superiores definidos e, provavelmente, servos ou empregados. Essas religiões nutrem suspeitas acerca dos clérigos aventureiros, uma vez que seu estilo de vida nômade representa uma ameaça para a manutenção da ordem na organização. Enquanto esses indivíduos reconhecerem sua posição na estrutura e obedecerem as regras da igreja, eles serão tolerados, embora os transgressores sejam punidos com severidade. Qualquer membro da organização deve esperar superiores com uma disciplina inexorável.

Normalmente, os clérigos dessa tendência são designados para servirem em um templo específico como parte de suas obrigações com a igreja. Para os PdMs, isso significa viver em um santuário e auxiliar a congregação. Por outro lado, espera-se que os clérigos aventureiros simplesmente informem seu templo periodicamente (um relatório anual por escrito é a exigência mínima). Entretanto, mesmo esses sacerdotes nômades recebem

intimações para residir nos templos durante um certo período — em especial quando estão sendo disciplinados por qualquer transgressão.

Outros Personagens: Geralmente, as organizações afiliadas com as igrejas Leais e Neutras são bem definidas, separadas entre os defensores do templo (guerreiros, paladinos, monges e templários) e os eruditos (que podem ser magos ou feiticeiros). Os inquisidores da igreja quase sempre são parte integrante dessas religiões. Os anões protetores, arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, contemplativos, dançarinos das sombras, devotos da guerra, hospitalários, inquiridores consagrados, mestres das mortalhas, mestres do conhecimento, oráculos divinos e punhos sagrados também são associados comuns.

O Mausoléu (Templo de Wee Jas)

Localizado sobre a colina central de um extenso cemitério, o Mausoléu tem dois propósitos: ele é um espaço destinado a realização dos serviços funerários e sagrados antes do sepultamento dos mortos, além de um centro de adoração a Wee Jas. Há dois santuários no mausoléu; o maior serve à função pública, enquanto um espaço muito menor abriga uma capela privativa, destinada aos clérigos e magos que veneram Wee Jas.

Embora o Mausoléu seja um templo pequeno, cada sacerdote é encarregado de tarefas distintas e todos são organizados numa hierarquia clara. O sumo-sacerdote Haufn Maerdyl é o responsável pela organização: ele lidera as funções eclesásticas e administra todos os assuntos do templo. O superintendente Ardell Wash, um clérigo/necromante, é responsável pela biblioteca do templo e por manter os segredos arcanos longe dos ignorantes. O capelão Oberd Malloom controla grande parte dos assuntos cotidianos, inclusive a relação com o mundo externo.

1. O Grande Salão: Esse saguão tem um teto alto e arqueado, colunas elaboradas e entalhadas por todo seu comprimento e foi desenvolvido para impressionar os visitantes. As colunas apresentam Wee Jas em seu aspecto mais brando, pastoreando as almas dos mortos.

2. A Capela Pública: Esse espaço amplo é utilizado na adoração pública de Wee Jas — principalmente em funerais. Na parede diante da entrada há um ataúde, que sustenta o caixão durante o velório. Ao lado dele há dois pedestais menores, que ostentam flores, candelabros e outras decorações. Dois braseiros médios ficam no chão diante do ataúde, queimando incensos e outras oferendas. As paredes são entalhadas em baixo relevo e mostram Wee Jas escoltando as almas dos mortos até seus destinos finais. Uma enorme porta dupla conduz ao Grande Salão, enquanto uma porta menor, do lado oposto, conduz ao cemitério.

3. A Capela Privativa: Esse espaço menor da capela é utilizado pelos três clérigos e qualquer seguidor de Wee Jas em visita (normalmente magos e eruditos consultando a biblioteca), presentes durante as orações diárias. Um altar triangular cobre um dos cantos de uma sala com o mesmo formato; as paredes mostram entalhes com aspectos mais sinistros, ou no mínimo desconfortáveis, da deusa. Essa capela é protegida pela magia *proibição*, que impede a entrada das criaturas de qualquer tendência, exceto Leal e Neutra.

4. Arcanium: Essa é a biblioteca do templo, uma fonte de conhecimento arcano e necromântico que atrai eruditos de muitos lugares.

5. Sala de Reuniões/Cozinha: Os clérigos usam esse aposento para realizar reuniões internas e também consultas com o público. A sala tem um pequeno recesso que serve de cozinha. Magda, uma pobre viúva que vive na região, e suas filhas comparecem ao Mausoléu diariamente e preparam a comida dos clérigos.

6. Sacristia: Essa sala, na verdade um vestíbulo, guarda as vestimentas e os acessórios cerimoniais: candelabros, incensórios, pequenos braseiros, toalhas de altar e outros equipamentos sagrados.

7. Armazém: Semelhante à sacristia, esse aposento é um estoque para itens menos sacros: comida, papel e tinta, candeeiros a óleo e afins.

8. Quarto do Capelão: Esse é o quarto de Oberd Mallom; usando a mobília escassa, ele dorme e estuda aqui. Além da cama e da escrivaninha, o aposento contém um pequeno altar sobre o assoalho, que serve como um local de meditação.

9. Quarto do Superintendente: Ardell Wash mora nessa sala. Sua mobília é idêntica à do aposento 8.

10. Quarto do Sumo-sacerdote: Haufn Maerdyll dorme e trabalha nesse quarto. A cama e a escrivaninha são separadas do restante do quarto por uma cortina longa. O aposento tem um pequeno altar, semelhante aos demais, além de uma mesa redonda com quatro cadeiras, usadas em reuniões e audiências privativas.

➤ Haufn Maerdyll: Meia-elfa; Clr10/Contemplativo2; ND 12; Humanóide Médio; DV 10d8+10 mais 2d6+2; 67 PV; Inic. +1 (Des); Desl.: 9 m; CA 23 (toque 13, surpresa 22); Corpo a corpo: *maça pesada* +2 +10/+5 (dano: 1d8+2); ou à distância: *besta leve* +9 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2); AE Fascinar Mortos-vivos 6/dia; QE Saúde divina, traços raciais dos meio-elfos, mente escorregadia; Tend. LN; TR Fort +8, Ref +4, Von +15; For 11, Des 13, Con 16, Int 14, Sab 20, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Concentração +16, Conhecimento (Arcano) +8, Conhecimento (Religião) +15, Cura +10, Diplomacia +5, Espionar +8, Identificar Magia +17, Observar +6, Procurar +3, Sentir Motivação +7; Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Liderança, Potencializar Magia.

Qualidades Especiais: Saúde Divina: imune a todas as doenças; Traços raciais dos meio-elfos: imune a sono, +2 de bônus racial em testes de resistência contra encantamentos, visão na penumbra; Mente Escorregadia: permite um segundo teste de resistência contra encantamentos na rodada subsequente.

Magias Preparadas: (6/8/6/6/5/5/3; CD base = 15 + nível da magia); 0 — *detectar magia*, *detectar venenos*, *guia*, *ler magias*, *resistência*, *virtude*; 1º nível — *auxílio divino*, *causar medo**, *comando*, *desespero*, *detectar mortos-vivos*, *escudo da fé*, *maldição menor*, *visão da morte*; 2º nível — *arma espiritual*, *cativar*, *despedaçar*, *drenar força vital**, *explosão sônica*, *imobilizar pessoas*; 3º nível — *círculo mágico contra o caos*, *criar mortos-vivos menores**, *escuridão profunda*, *proteção contra elementos*, *proteção contra energia negativa*, *rogar maldição*; 4º nível — *arma da divindade**, *cólera da ordem**, *proteção contra a morte*, *veneno*, *vigor (potencializada)*; 5º nível — *círculo da destruição*, *curar ferimentos graves (potencializada)*, *matar**, *praga de insetos*, *vi-*



O Mausoléu

são da verdade; 6º nível — *barreira de lâminas*, *drenar força vital (acelerada)*, *sondar pensamentos**.

*Magias de domínio. **Divindade:** Wee Jas. **Domínios:** Morte (1/dia: Toque da morte — jogue 10d6; caso o resultado supere os pontos de vida atuais da criatura tocada, ela morrerá imediatamente), Ordem (conjura magias da Ordem como um clérigo de 11º nível), Mente (+2 em testes de Blefar, Diplomacia, Ler Lábios, Mensagens Secretas, Sentir Motivação e testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos de encantamento).

*Novas magias, descritas no Capítulo 4 deste livro.

Pertences: Cota de malha élfica +5, *maça pesada* +2, *anel de proteção* +2, *rosário de oração (carma)*.

➤ Ardell Wash: Humano; Clr3/Nec4; ND 7; Humanóide de Médio; DV 3d8+6 mais 4d4+11; 53 PV; Inic. +2 (Des); Desl.: 9 m; CA 14 (toque 12, surpresa 12); Corpo a corpo: *adaga* +1 +5 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2); ou à distância: *adaga* +1 +7 (dano: 1d4+1; dec. 19–20/x2); AE Fascinar Mortos-vivos 7/dia; TR Fort +6, Ref +4, Von +9; Tend. LN; For 11, Des 14, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 11.

Perícias e Talentos: Alquimia +11, Concentração +12, Conhecimento (Arcano) +13, Conhecimento (Religião) +13, Espionar +9, Identificar Magia +13; Escrever Pergaminho, Expulsão Adicional, Foco em Magia (necromancia), Magia Penetrante, Vitalidade.

Magias de Clérigo Preparadas (4/4/3; CD base = 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *guia*, *resistência*, *virtude*; 1º nível — *causar medo**, *desespero*, *maldição menor*, *santuário*; 2º nível — *drenar força vital**, *imobilizar pessoas*, *profanar*.

*Magias de domínio. **Divindade:** Wee Jas. **Domínios:** Morte (1/dia: Toque da morte — jogue 3d6; caso o resultado supere os pontos de vida atuais da criatura tocada, ela morrerá imediatamente), Magia (capaz de ativar per-

gaminhos, varinhas e outros itens de complemento de magia e ativação como um mago de 5º nível).

Magias de Mago Preparadas (5/5/4; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *mãos mágicas, pascar, raio de gelo, romper mortos-vivos** (x2); 1º nível — *causar medo**, *misséis mágicos, raio do enfraquecimento**, *sono, toque macabro**; 2º nível — *escuridão, flecha ácida de Melf, mão espectral**, *toque do carnicar**.

Grimório: 0 — *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pascar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos*; 1º nível — *causar medo**, *escudo arcano, misséis mágicos, raio do enfraquecimento**, *resistência a elementos, sono, toque macabro**; 2º nível — *aterrorizar**, *escuridão, flecha ácida de Melf, mão espectral**, *suportar elementos, toque do carnicar**.

*Essas magias pertencem à escola de Necromancia, especialidade do personagem. Escola proibida: Ilusão. Devido ao Foco em Magia, a CD base para as magias de Necromancia será 14 + nível da magia.

Pertences: *adaga +1, braçadeiras da armadura +2, varinha de misséis mágicos.*

➤ **Oberd Mallom:** Humano; Clr2; ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+7; 19 PV; Inic. +2 (Des); Desl.: 9 m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); Corpo a corpo: *adaga (obra-prima) +2* (dano 1d4; dec. 19–20/x2); ou à distância: *besta leve (obra-prima) +4* (dano 1d8; dec. 19–20/x2); AE Fascinar Mortos-vivos 3/dia; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +2, Von +5; For 11, Des 14, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 11.

Perícias e Talentos: Concentração +7, Conhecimento (Religião) +8, Diplomacia +5, Identificar Magia +8, Intimidar +2, Sentir Motivação +4; Escrever Pergaminhos, Resistência.

Magias Preparadas (4/4; CD base = 12 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, luz*; 1º nível — *comando, detectar mortos-vivos, proteção contra o caos**, *santuário*.

*Magia de domínio. **Divindade:** Wee Jas. **Domínios:** Ordem (conjura magias da Ordem como um clérigo de 3º nível), Magia (capaz de ativar pergaminhos, varinhas e outros itens de complemento de magia e ativação como um mago de 1º nível).

Pertences: *Camisão de cota de malha +1, adaga (obra-prima), besta leve (obra-prima), 50 virotes comuns.*

NEUTRO

Os clérigos e as congregações de algumas igrejas Neutras adotam "o caminho do meio". Eles não são indecisos — esse modo de vida almeja a moderação em todas as coisas, encoraja o respeito pela natureza e o direito alheio e prega a meditação antes da ação. As demais se concentram na dedicação a uma idéia ou atitude, excluindo os confrontos morais.

Como as igrejas Neutras se recusam em "tomar partido", as autoridades e governos mundanos as consideram suspeitas (na melhor das hipóteses) ou as desprezam abertamente (na pior). A hierarquia dessas organizações varia muito: várias delas obedecem a uma estrutura cuidadosa, enquanto outras não têm nenhuma.

As instalações das igrejas Neutras refletem suas filosofias. Aquelas voltadas ao "caminho do meio" têm estruturas modestas — nem austeras, tampouco elabora-

das. As estruturas daquelas vinculadas a uma idéia ou atitude refletem a dedicação a esse aspecto. Por exemplo, uma igreja Neutra dedicada à "filosofia natural" (conhecida atualmente como ciência) teria bibliotecas, laboratórios e observatórios. Um templo relacionado com a natureza seria feito de matéria orgânica.

Dogma: Não há muitos princípios dogmáticos comuns a todas as igrejas Neutras. Os fiéis dessas religiões ostentam sua fé como um distintivo. Realizando atividades em sua comunidade e sendo fracos a respeito de sua fé, eles tentam superar a imagem popular de "indecisos" dos Neutros. Eles ensinam a importância da igreja e da fé na escolha de um curso de ação em vez de uma postura moral.

Boccob: Os templos de Boccob guardam e protegem todos os registros históricos com igualdade, uma vez que rejeitam a validade das posturas morais e éticas — e as autoridades seculares respeitam essa atitude. Normalmente, seus templos contêm estoques para registros, bibliotecas e câmaras de pesquisa e experimentação arcana. A adoração envolve a leitura de relatórios, quando os clérigos registram novos conhecimentos. Boatos não são tolerados! A igreja busca somente fatos comprovados. Qualquer indivíduo que entregue informações sem embasamento acerca de outras pessoas ou com frequência, logo estará em audiências privativas com o clericato.

Fharlanghn: Qualquer altar na beira da estrada ou nas encruzilhadas é adequado para as cerimônias dessa crença. Fharlanghn enfatiza a necessidade de viajar e os benefícios de uma mente aberta e horizontes pessoais ampliados. Embora o sacerdócio viaje durante toda a sua carreira, os fiéis realizam peregrinações regulares e depois retornam para casa, compartilhando o que aprenderam com os demais. Quase não existe hierarquia na igreja. Os clérigos respeitam-se com base na experiência e na necessidade.

Obad-Hai: A hierarquia dos clérigos de Obad-Hai é semelhante aos círculos druidicos da Flanaess. Os templos são áreas naturais particularmente belas, mas existem construções urbanas. Esses centros de adoração citadinos incluem pequenos bosques e jardins crescendo sem controle. Com frequência, as cerimônias eclesásticas incluem instruções específicas sobre a vida selvagem e as plantas da região.

Clérigos: Os clérigos Neutros almejam posições de "equilíbrio". O desequilíbrio pode representar a necessidade de um templo ou uma invasão goblin. Esses sacerdotes lutam para restaurar o equilíbrio e então seguem adiante, exceto se a sua viagem permitir o retorno do caos. Os clérigos Neutros se unem a grupos de aventureiros para concluir missões em nome de suas religiões e dedicam todas as suas perícias e magias ao sucesso do grupo. Raramente eles ficarão com o mesmo grupo depois do término da tarefa, mas existem missões que requerem anos de esforço para serem concluídas.

Outros Personagens: As igrejas Neutras encorajam "debates ativos" entre as tendências diferentes. Os indivíduos são aceitos conforme suas realizações, suas metas ou sua função, nunca sua tendência. Por exemplo, as ordens de druidas e rangers são comuns nos templos de Obad-Hai, pois sua meta é a proteção da natureza. Há diversas escolas de magos e feiticeiros nos templos de Boccob, devido à contribuição dessas classes para a Arte.

Os ladinos freqüentemente obtêm conhecimentos secretos ou esotéricos, portanto são bem recebidos nesses santuários. Muitas escolas dos mestres do conhecimento são abrigadas em templos Neutros. As ordens de cavaleiros do cálice, contemplativos, inquiridores consagrados, inquisidores da igreja e libertadores sagrados também são comuns. Conforme o dogma da igreja, é possível haver outras ordens, compostas por arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, devotos da guerra, hospitalários, mestres das mortalhas, oráculos divinos, punhos sagrados ou templários.

CAÓTICO E NEUTRO

As igrejas Caóticas e Neutras não são religiões amplas e unidas, mas congregações distintas e extremamente individuais. O único dogma que mantém seu vínculo é a crença esmagadora na liberdade pessoal. Os integrantes dessas igrejas obedecem à lei quando é conveniente ou quando estão em desvantagem numérica contra as autoridades. Uma vez que seus líderes eclesiásticos raramente concordam sobre qualquer rumo de ação, a maioria dos governantes não as encara como uma ameaça, mas somente como um estorvo.

Normalmente, os templos Caóticos e Neutros são pequenos santuários nas zonas rurais. Eles servem como locais para adoração, preces e troca de informações. Embora pequenos grupos se reúnam ao sacerdote para ouvir discursos, lendas ou histórias sagradas, cada fiel conduz seus próprios rituais. Os clérigos se encarregam dos santuários de uma região extensa, viajando entre eles conforme necessário ou apenas quando desejam. Muitas vezes, um adorador sente-se compelido a erigir uma estrutura maior, talvez para salvaguardar relíquias sagradas. Esses edifícios refletem a capacidade e o estilo do seu construtor. Em geral, alas ou seções distintas, construídas em épocas diferentes, apresentam estilos muito contrastantes.

Dogma: Essas religiões consideram que o dogma é capaz de restringir a liberdade de pensamento, logo elas não o pregam. No entanto, os adoradores das divindades Caóticas e Neutras partilham características genéricas. Para todos eles, o bem e o mal são conceitos secundários, cada qual sustentando uma posição idêntica, subordinada à individualidade e à liberdade pessoal. Como qualquer pessoa, os membros dessas organizações apreciam a fraternidade e a companhia, mas as reuniões de adoração não são obrigatórias, como nas igrejas Leais. Quando os verdadeiramente Caóticos se reúnem, todos são semelhantes.

Olidammara: "Coma, beba e divirta-se, pois ninguém sabe o que lhe reserva o amanhã" — esse é o melhor resumo da filosofia de Olidammara. Em vez de distribuir ordens inquestionáveis, ele lidera por meio do exemplo. Sua adoração é um evento espontâneo, freqüentemente realizado quando seus seguidores se encontram. Em respeito a sua fama de Mestre dos Disfarces, quase sempre seus altares permanecem ocultos e seus templos ocupam espaços internos, ou subterrâneos, de construções existentes.

Clérigos: Os clérigos Caóticos e Neutros podem atender os fiéis enquanto se aventuram, com a mesma facilidade que o fariam se estivessem estabelecidos num santuário. Em geral, eles integram os grupos que obedecem

ao consenso em vez de seguir um líder. A religião ensina os adoradores a questionar as autoridades e os modos de vida tradicionais; conseqüentemente, ela encoraja as invenções e o progresso. Como não existe nenhuma igreja Caótica e Neutra organizada, não há autoridades superiores para comandar os sacerdotes.

Outros Personagens: Obviamente, as igrejas Caóticas e Neutras não têm espaço para monges ou ordens de paladinos. Quase sempre, os membros dessas classes interessados em se afastar do mundo e comungar com sua divindade se tornam contemplativos. Há rumores de grupos de dançarinos das sombras que se reúnem em templos Caóticos e Neutros. Quando a igreja confronta a tirania ou a opressão, ela agrega seguidores de qualquer classe de personagem. Elas toleiram os libertadores sagrados e são capazes de fornecer-lhes auxílio ou socorro, mas qualquer organização dessa classe é virtualmente desconhecida. Os arqueiros arcanos, caçadores dos mortos, devotos da guerra, mestres das mortalhas, mestres do conhecimento, oráculos divinos, punhos sagrados e templários operam com facilidade nessas igrejas.

LEAL E MAU

As igrejas Leais e Más são organizações implacáveis, dedicadas à própria supremacia. Como não existe nenhum escrúpulo moral capaz de impedir o confronto entre seus integrantes, uma hierarquia rígida mantém o controle sobre as divergências internas. Essas organizações encaram o "bem" como uma doutrina fraca e sem convicção.

Os templos Leais e Maus são projetados de forma a impressionar os visitantes; seus símbolos, cores e magias são cuidadosamente tecidos durante a construção, para deixá-los carregados de presságios e ameaças. Esses locais são considerados demonstrações do poder da organização pelos fiéis, que adquirem confiança e força através do medo inspirado nas pessoas por essas construções.

Dogma: Não existem direitos individuais nas igrejas Leais e Más. A organização (ou o estado, quando são entidades distintas) é suprema, e todos os esforços dos adoradores devem ser voltados à sua manutenção. A religião prega a facilidade de obter sucesso sem a obstrução da misericórdia ou da compaixão. O sucesso pessoal somente é tolerado quando o indivíduo disponibiliza "contribuições" proporcionalmente maiores ao avanço da igreja.

Hextor: Celebrando a batalha e o confronto direto, Hextor ordena que seus seguidores organizem milícias regionais. Embora elas aparentemente mantenham a ordem, a paz e a segurança nas áreas habitadas, essas organizações são os campos de treinamento dos exércitos de Hextor, aguardando o dia da convocação para conquistarem as terras onde vivem. Essa divindade encoraja seus adoradores a aprimorar seu conhecimento tático e estratégico, além de utilizar artifícios e truques no lugar da força bruta.

Clérigos: Embora não apoiem qualquer autoridade legítima (exceto a sua), com freqüência os clérigos Leais e Maus integram o grupo de conselheiros do governante, pois o equilíbrio que demonstram em qualquer negociação é muito valorizado. Os clérigos aventureiros enfrentam questionamentos severos entre suas

missões, para assegurar que não fraquejaram em sua devoção ou dedicação. Esses clérigos despendem grande parte do seu tempo em meio a congregação, investindo as vidas dos fiéis e castigando o menor sinal de misericórdia ou compaixão.

Outros Personagens: Não existem rangers ou paladinos entre as religiões Leais e Más. Por outro lado, os punhos sagrados de Hextor defendem a igreja e confrontam os opositores da sua fé brutal. Os assassinos e os inquiridores consagrados caçam os inimigos da organização, enquanto os algozes lideram as tropas leais e más. Em certas sociedades malignas da raça, os anões protetores se organizam nas igrejas dessa tendência. Existem ordens de arqueiros arcanos, contemplativos, dançarinos das sombras, devotos da guerra, hospitalários, mestres das mortalhas, mestres do conhecimento, oráculos divinos e templários nessas religiões.

NEUTRO E MAU

Existem duas variações principais entre as igrejas Neutras e Más. Uma prega a satisfação e a gratificação pessoal como objetivos primários. Não importa quem será ferido no processo, contanto que o fiel alcance suas metas. A outra ensina que o poder e a gratificação pessoal advém do castigo intencional aos demais. Ambas consideram a hierarquia e a liberdade pessoal irrelevantes. Dessa forma, dois templos da mesma divindade podem interferir nos assuntos mútuos ou lutarem abertamente. As congregações não aceitam novos adoradores, pois isso significa que eles se importam com esses indivíduos. Entretanto, os clérigos estão sempre dispostos a converter novos fiéis.

Geralmente, as igrejas neutras e más devem operar em segredo. Talvez elas se ocultem no submundo, entre mercadores legítimos ou realizem suas cerimônias em armazéns convenientemente abandonados. Nos lugares onde atuam abertamente, elas ostentam poder, riqueza e crueldade. O santuário quase sempre contém altares de sacrifício e jaulas para as vítimas. Com frequência, as filiais devotadas a causar sofrimento têm câmaras e instrumentos de tortura ritual entre seus objetos sagrados.

Dogma: A vida do adorador é a única coisa importante numa igreja Leal e Má. Todos acreditam serem as pessoas mais imprescindíveis e essenciais do mundo. A religião apóia essa atitude com ensinamentos que pregam o sucesso através da exploração alheia, traição e centralização nos desejos individuais. Os deuses Neutros e Maus incitam seus fiéis a encontrar oportunidades de influenciar as pessoas vulneráveis ou fracas. O objetivo de todos os seguidores é a satisfação das próprias necessidades, em detrimento do bem-estar da sua comunidade, seus amigos e sua família.

Nerull: Os seguidores de Nerull são um exemplo de pessoas que buscam ativamente ferir os demais e adquirir poder e gratificação no processo. Ele não prega que a morte é parte do ciclo natural do mundo — ele considera a própria vida uma aberração. Seus adoradores somente devem permanecer vivos por tempo suficiente para cumprir sua quota de assassinatos. Nerull envia servos abissais para corromper os loucos homicidas, impelindo-os a cometer crimes maiores e mais horrendos. Muitos adoradores fazem acordos com necromantes para serem erguidos dos mortos e continuar a servir

sua terrível divindade. A maior realização de um servidor de Nerull é conseguir ser transformado num lich.

Vecna: A religião de Vecna é um exemplo de uma igreja Neutra e Má disposta a atingir seus objetivos a qualquer custo, não importa quem seja prejudicado. Um templo de Vecna terá muitos livros e pergaminhos, repletos de informações arcanas e mundanas. Cada seguidor tem suas próprias metas, sejam humildes ou grandiosas. Eles utilizam a informação armazenada nesses santuários para alcançar esses objetivos, sem preocupar-se com os demais envolvidos. Qualquer novidade descoberta enquanto o adorador executa sua escalada rumo ao poder e a gratificação deve ser entregue ao templo.

Clérigos: Os clérigos Neutros e Maus veneram deuses que pregam o egocentrismo, além de um interesse simultâneo no próximo. Esta falsa compaixão permite que esses sacerdotes liderem suas congregações e influenciem os fiéis em potencial. Embora não sejam úteis por suas habilidades de cura, muitas vezes os clérigos Neutros e Maus são bem recebidos em grupos de aventureiros, devido a sua capacidade de infligir dano mágico aos adversários e obter conhecimento secreto em seus templos. Esses personagens geralmente ocultam suas crenças para evitar a perseguição; isso lhes concede a oportunidade de aconselhar seus aliados e conhecidos sem revelar suas motivações legítimas. Invariavelmente, esses conselhos induzem à crueldade e à satisfação impassível de desejos mesquinhos.

Outros Personagens: Os templos Neutros e Maus planejam ativamente o assassinato de paladinos e nunca sustentam essas ordens. Por outro lado, as guildas de assassinos quase sempre estão associadas a essa religião. Além disso, grupos de dançarinos das sombras frequentam esses templos. Os monges e bárbaros estão muito envolvidos no confronto entre ordem e caos para se relacionarem com religiões genuinamente malignas. Muitas igrejas sustentam os bardos em função de sua capacidade de influenciar sutilmente as pessoas, enquanto outras hospedam ordens de druidas ou rangers. Com frequência, as guildas de ladrões erigem santuários Neutros e Maus, ou vice-versa. Alguns algozes, arqueiros arcanos, assassinos, contemplativos, devotos da guerra, hospitalários, mestres das mortalhas, mestres do conhecimento, oráculos divinos, punhos sagrados e templários também integram essas religiões.

CAÓTICO E MAU

É quase impossível chamar as igrejas Caóticas e Más de religiões organizadas. Em geral, elas obedecem a um desses padrões — mas, como são caóticas, muitas vezes ignoram qualquer padrão. O modelo mais comum é um pequeno culto secreto, liderado por um indivíduo carismático e poderoso. O segundo envolve um sacerdote tribal, no comando dos integrantes de sua comunidade (sejam humanos bárbaros ou humanóides como os orcs ou os gnolls) e a serviço de uma divindade Caótica e Má.

Apesar desses cultos se dedicarem a uma entidade superior, geralmente não mantêm contato com os outros seguidores dessa religião. Quando um clérigo de nível elevado da mesma divindade chega numa nova região, é mais provável que haja uma divergência entre o líder atual e o visitante. É possível que eles pretendam cooperar, mas secretamente tentarão eliminar o outro,

aniquilando o que consideram uma ameaça ao seu poder e cargo. Via de regra, os membros comuns do culto serão apenas ferramentas usadas para manter o posto do líder atual — perante sua divindade e também nos aspectos mais mundanos.

Os templos elaborados são irrelevantes para as igrejas Caóticas e Más, pois sua única utilidade será servir como alvo para os ataques dos benfeitores do mundo. Essas religiões reúnem-se em altares secretos, construídos em porões ou esgotos, escondidos em bosques além das muralhas urbanas ou em mausoléus e catacumbas. As tribos humanóides ou bárbaras que veneram deuses Caóticos e Maus realizam cerimônias em campos de batalha, ao redor de fogueiras enormes ou em cavernas nas montanhas.

Dogma: As igrejas Caóticas e Más pregam que qualquer coisa pertence aos seus seguidores — caso eles sejam fortes o bastante para reclamá-la para si. O poder está destinado àqueles com a coragem de tomá-lo e com a força para mantê-lo. Os fiéis dessa religião são orientados a eliminar qualquer pessoa capaz de impedir a satisfação de seus desejos. As aspirações alheias não devem ser consideradas — exceto quando um indivíduo almeja a posição do adorador; nesse caso, ele é uma ameaça e deve ser aniquilado. A autoridade somente deve ser respeitada enquanto tiver poder o bastante para impor sua vontade.

Erythnul: A igreja de Erythnul prega que não basta satisfazer seus desejos — deve-se causar a maior quantidade possível de destruição no processo. A importância do sucesso do servo de Erythnul precisa ser demonstrada através do pranto e dos gritos das vítimas que permitiram seu êxito.

Gruumsh: Os seguidores de Gruumsh acreditam que o destino sagrado dos orcs é sobrepular todas as formas de vida existentes. Todos eles devem contribuir na obtenção dessa meta elevando sua força e seu poder individual. Não haverá lugar para os fracos no mundo governado pela raça e não existe covardia em reivindicar o que lhes pertence por direito — ou seja, tudo! E lembre-se: o caminho para o domínio orc será facilitado quando não houver mais elfos atrapalhando....

Clérigos: Geralmente, os clérigos Caóticos e Maus assumem seu lugar de direito como líderes de pequenos cultos, mesmo em níveis baixos. Um sacerdote desse tipo poderia ter um mentor — um clérigo de nível elevado da mesma religião — ou formar sua paróquia através de um cisma numa congregação existente (e então se dedicar imediatamente à eliminação do grupo rival). No entanto, é mais provável que esse clérigo seja um místico que tenha uma interpretação pessoal dos objetivos de sua divindade, seja abençoado por uma entidade superior e aja de forma independente para propagar sua crença. Nada será capaz de controlar ou prever o comportamento desse tipo de clérigo — exceto uma intervenção divina.

Obviamente, conforme esses personagens alcançam níveis mais elevados e adquirem acesso espiritual a magias poderosas, também acumulam poder mundano sobre cultos maiores e mais influentes. Quase sempre, os devotos serão criminosos e psicóticos atraídos pela visão do clérigo sobre a divindade venerada e por seu carisma; eles tendem a ser fanáticos em sua devoção ao sacerdote e ao deus.

Outros Personagens: Semelhante às demais organizações caóticas, as igrejas Caóticas e Más não formam ordens estruturadas de seguidores. Talvez os bárbaros cumpram funções importantes, em geral nos cultos tribais. Os guerreiros, ladinos e assassinos são atraídos por esses cultos e podem desempenhar papéis essenciais na organização. Os algozes lideram essas religiões com a mesma frequência que os clérigos, mas estes últimos quase sempre são mais fanáticos. Outras classes de prestígio tipicamente associadas a igrejas Caóticas e Más incluem os arqueiros arcanos, contemplativos, dançarinos das sombras, devotos da guerra, mestres das mortalhas, mestres do conhecimento, oráculos divinos, punhos sagrados e templários.

A Taça de Sangue (Templo de Erythnul)

A Taça de Sangue é um santuário para Erythnul, escondido na adega de vinhos de uma taverna muito popular, em meio à vizinhança mais abastada de uma grande cidade. O proprietário da taverna, Kelim Marsten, não é membro do culto e prefere não descobrir nenhum detalhe sobre suas atividades, embora seja um homem maligno e não tenha qualquer objeção moral a respeito das reuniões.

O líder do culto é Dror Thelgin, um antigo clérigo de Pelor que caiu em desgraça após um encontro infeliz com uma súcubo. A extra-planar o conduziu ao serviço de Erythnul e agora ele comanda uma organização média e bem-sucedida.

Thelgin tem dois clérigos subordinados: um gnoll chamado Basta Foln e um meio-orc chamado Kor. Ele mantém uma vigilância constante sobre as atividades de ambos, mas confia na sua capacidade para eliminá-los caso ameacem sua posição.

Nenhum dos clérigos ou integrantes do culto residem no santuário, embora suas casas fiquem nas proximidades da taverna. Cada sacerdote é responsável pela administração das tarefas de alguns membros. Kor lidera uma gangue de capangas meio-orcs que aterroriza o distrito portuário. Basta Foln comanda um grupo heterogêneo de terroristas e assassinos. O próprio Dror Thelgin coordena um bando de destruidores — guerreiros de elite dedicados à propagação do caos e da destruição em honra a Erythnul. Ele mantém todos os grupos sob vigilância cerrada, assegurando-se que nenhum deles acumulou poder suficiente para ameaçá-lo — qualquer membro promissor nos grupos sob responsabilidade dos outros clérigos é recrutado para integrar os destruidores e vários seguidores são remunerados como espíões, relatando as atividades dos demais grupos.

1. Adega de Vinhos: Há prateleiras no canto dessa sala fria, que guardam o suprimento de vinhos medíocres da taverna. Há vários barris enormes, amontoados na parede oposta. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15) revelará que a parede atrás desses barris é perceptivelmente mais nova que o restante do aposento. Outro teste de Procurar bem-sucedido (CD 20) permitirá que o aventureiro descubra uma porta secreta, camuflada como a parte dianteira dos barris inferiores, à direita. Uma passarela apertada se abrirá caso a torneira do barril seja girada, revelando o santuário.

2. Santuário: Esse aposento interno é dominado por uma estátua grotesca de Erythnul: ele tem um corpo musculoso, de aparência brutal, rudemente pintado de vermelho claro e vestido com indumentárias escarlates. A cabeça da estátua chega ao teto, com 2,10 m de altura. O restante do quarto está vazio: as paredes são lisas, o assoalho é frio e sujo e o teto não tem forro, mostrando as vigas de sustentação. Quando os seguidores de Erythnul se reúnem aqui, eles permanecem sentados ou ajoelhados em torno da estátua, enquanto realizam suas preces ou tratam dos assuntos do templo.

Esse santuário é protegido pela magia *proibição*, que impede a entrada das criaturas de qualquer tendência, exceto Caótica e Má, e pela magia *conspurar* vinculada a um efeito de *medo* que afeta qualquer criatura que não sirva Erythnul.

3. Armário: Toda a parafernália ritual de Erythnul está amontoadada nesse pequeno armazém: um cajado feito com um fêmur humano, uma adaga de sacrifício curvada, uma bacia de bronze e um aspersório usado para abençoar os fiéis — não com água benta ou profana, mas com o sangue dos sacrifícios.

➤ **Dror Thelgin:** Humano Clr12; ND 12; Humanóide Médio; DV 12d8+24; 73 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 22 (toque 10, surpresa 22); Corpo a corpo: *maça-estrela profana* +1 +12/+7 (dano: 1d8+2; +2d6 contra criaturas Boas); AE Fascinar Mortos-vivos 10/dia; Tend. CM; TR Fort +11, Ref +7, Von +13; For 12, Des 10, Cons 14, Int 10, Sab 18, Car 16.

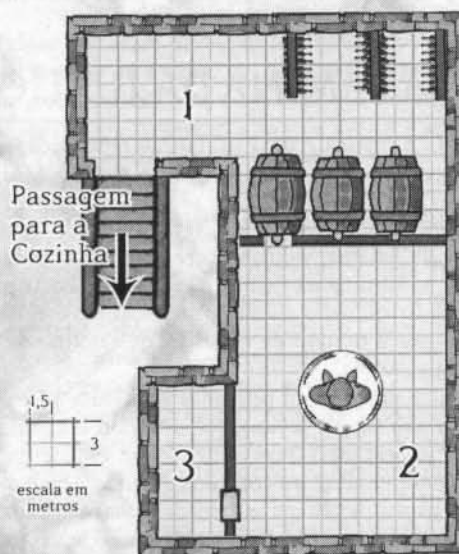
Perícias e Talentos: Concentração +12, Cura +12, Esconder-se +4, Espionar +9, Identificar Magia +9, Intimidação +7; Expulsão Adicional, Foco em Arma (maça-estrela), Magia sem Gestos, Magias em Combate, Potencializar Expulsão, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos.

Magias Preparadas (6/7/6/6/5/4/3; CD base = 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, ler magias, resistência, virtude*; 1º nível — *ação aleatória, auxílio divino, causar medo, detectar o bem, escudo entrópico, maldição menor, proteção contra o bem**; 2º nível — *ação aleatória (sem gestos), arma espiritual*, despedaçar, drenar força vital, imobilizar pessoas, vigor*; 3º nível — *círculo mágico contra o bem*, dissipar magia, escuridão profunda, praga, purgar invisibilidade, rogar maldição*; 4º nível — *envenenamento, força do touro (potencializada), nuvem profana*, poder divino, verme gigante*; 5º nível — *círculo da destruição, coluna de chamas, dissipar o bem*, praga de insetos*; 6º nível — *barreira de lâminas*, coluna de chamas (sem gestos), nuvem profana (potencializada)*.

*Magias de domínio. **Divindade:** Erythnul. **Domínio:** Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 13º nível), Guerra (foco em arma: maça-estrela).

Pertences: *maça-estrela profana* +1, *armadura de batalha das sombras* +1, *escudo grande de aço* +1, *manto de resistência* +1.

➤ **Basta Foln:** Clérigo Gnoll; Bbr4/Clr2; CR 7; Humanóide Média; DV 2d8+6 mais 4d12+12 mais 2d8+6; 86 PV; Inic. +1 (Des); Desl.: 9 m; CA 19 (toque 11, surpresa 19); Corpo a corpo: *espada larga* +1 +11/+6 (dano: 2d6+7; dec. 19–20/x2); AE Fascinar Mortos-vivos 2/dia; QE Visão no Escuro 18 m, Fúria 2/dia, Esquiva Sobrenatural; Tend.



A Taça de Sangue

CM; TR Fort +10, Ref +5, Von +5; For 18, Des 13, Cons 16, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Blefar +1, Concentração +4, Esconder-se -1, Intimidar +3, Observar +3, Ouvir +5, Saltar +5, Sobrevivência +5; Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso.

Qualidades Especiais: Fúria: 102 PV, CA 17, Corpo a corpo: *espada larga* +1 +13/+8 (dano: 2d6+9; dec. 19–20/x2), Fort +12, Von +7, For 22, Cons 20. Esquiva sobrenatural: conserva o bônus de Destreza mesmo quando surpreendida.

Magias Preparadas (4/4; CD base = 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, guia, infligir ferimentos mínimos, resistência*; 1º nível — *ação aleatória, auxílio divino, causar medo, transformação momentânea**.

*Magias de domínio. **Divindade:** Erythnul. **Domínios:** Mal (conjura magias do Mal como um clérigo de 3º nível), Enganação (Blefar, Disfarce e Esconder-se são perícias de classe).

Pertences: *cota de malha* +2, *espada larga* +1.

➤ **Kor:** Meio-orc; Clr2; ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+6; 16 PV; Inic -2 (Des); Desl.: 6 m; CA 17 (toque 8, surpresa 17); Corpo a corpo: *maça-estrela (obra-prima)* +7 (dano: 1d8+4); AE Fascinar Mortos-vivos 2/dia; QE Visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +6, Ref -2, Von +5; For 18, Des 7, Cons 17, Int 6, Sab 14, Car 9.

Perícias e Talentos: Concentração +8; Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça-estrela).

Magias Preparadas (4/4): 0 — *detectar magia, guia, resistência, virtude*; 1º nível — *ação aleatória, arma mágica*, causar medo, maldição menor*.

*Magia de domínio. **Divindade:** Erythnul. **Domínios:** Caos (conjura magias do Caos como um clérigo de 3º nível), Guerra (foco em arma: maça-estrela).

Pertences: Meia-armadura (obra-prima), maça-estrela (obra-prima), escudo grande de aço (obra-prima), poção de nublur, poção de força do touro.

A LÂMINA DA JUSTIÇA

A Lâmina da Justiça é uma ordem de paladinos, mas seus integrantes não se enquadram no padrão. Muitos guerreiros sagrados aspiram os ideais imponentes da nobreza — cavalaria, uma montaria elegante usando armadura de batalha, riqueza e uma boa educação. Os membros da Lâmina da Justiça não têm paciência para obter essas frivolidades — eles provam que o cotidiano dos paladinos é repleto de batalhas, que muitas vezes os conduz a sarjeta.

De um modo geral, os paladinos associados à Lâmina da Justiça não são os jovens que ouviram o chamado divino na adolescência. Eles nunca foram escudeiros de paladinos mundialmente conhecidos, nem cavaleiros educados para atuar na corte; muitos sequer são capazes de utilizar uma gramática correta. Há pouco em comum entre eles — alguns são ex-monges ou clérigos, enquanto outros eram ladinos ou mesmo bárbaros. Muitos são especialistas de meia-idade com várias graduações em Profissão (padeiro), mas nenhuma em Conhecimento (religião). A maioria é humana, mas existem anões, halflings, elfos e meio-orcs que encontraram um lar na Lâmina. Para ser claro, esses paladinos são um bando de heróis mal-vestidos, que compartilham o chamado — o encontro com a divindade que os selecionou para servir como armas de guerra na batalha contra o mal.

Muitos integrantes da Lâmina da Justiça veneram Pelor, uma divindade comum nos territórios humanos. Todavia, a crença em Pelor dificilmente será uma exigência de admissão: parte deles serve a Heironeous, enquanto outros adoram Moradin, Yondalla ou mesmo Skerrit, Bahamut e Corellon Larethian. Comparada ao seu dever sagrado, a religião tem pouca importância na vida desses heróis.

A entrada na Lâmina depende do convite de um membro existente. Muitos personagens que seriam candidatos ideais para a organização ainda não se associaram, simplesmente por nunca terem encontrado outro paladino como eles. Embora sejam respeitados até mesmo pelo cavaleiro mais altivo devido ao seu chamado, eles raramente seriam convidados para integrar os cavaleiros do cálice, os cavaleiros do círculo central ou qualquer outra ordem. Quando, afinal, encontram um membro da Lâmina da Justiça, geralmente sentem-se aliviados e surpresos ao descobrir que não são os únicos paladinos 'desajustados' do mundo.

Apesar da tendência Leal de seus componentes, a Lâmina da Justiça não é uma organização de hierarquia rígida. Não há um líder único, mas um Conselho Vigilante com sete paladinos eleitos por seus companheiros para cumprir mandatos de sete anos. O conselho honra as realizações excepcionais dos seus integrantes com medalhas e citações, mas nunca promoções — exceto pelo Conselho Vigilante, não existem cargos ou postos capazes de distinguir os membros da organização.

O Conselho se reúne quatro vezes por ano em locais pré-determinados, normalmente um templo de Pelor ou Heironeous de uma grande cidade, mas muitas vezes

em santuários na beira da estrada ou mesmo em tavernas, conforme a situação. Embora apenas os sete conselheiros possam votar os assuntos expostos na reunião, qualquer paladino está livre para comparecer, discutir a pauta ou trazer novas informações perante o conselho.

É muito raro o Conselho enviar integrantes da Lâmina da Justiça em missões ou buscas. Na maioria das ocasiões, todos são livres para combater o mal ao seu próprio modo e nos seus próprios termos, conforme a sua divindade lhes conduz ou direciona, seja viajando como parte de um grupo de aventureiros, sozinho ou acompanhado por outro membro da Lâmina da Justiça. Quando o Conselho Vigilante precisa enviar um paladino em missão, quase sempre seleciona o veterano mais competente que consegue encontrar — muitas vezes, ele será o único herói disponível na região e naquele momento.

A Lâmina da Justiça sustenta o código geral do paladino, descrito no *Livro do Jogador*, sem impor interpretações extremas dos princípios gerais. Geralmente, os paladinos da Lâmina consideram a legislação e o sofisma exagerado um instrumento perigoso, utilizado por indivíduos que colocam a lei acima da bondade e a rigidez acima da misericórdia. Embora concordem que a lei e a ordem sejam primordiais, eles evitam transformá-los em conceitos superestimados.

A CASA DOS MORTOS

A maioria das vilas e cidades com mais de 1.000 habitantes terá uma Casa dos Mortos. As famílias trazem seus entes queridos mortos até esse edifício, onde recebem a extrema unção. As autoridades legais utilizam esse lugar para investigar as causas da morte. A equipe presente demonstra respeito aos falecidos e compaixão aos vivos. As realidades terríveis e macabras relacionadas aos serviços oferecidos tendem a manter os integrantes da equipe afastados dos seus vizinhos, não importa quanto se esforcem para serem amigáveis.

Na verdade, eles preferem viver dessa forma. A equipe opera como agentes funerários durante o dia, mas luta uma guerra sagrada infundável contra os mortos-vivos durante a noite. Conforme se dedicam a esse serviço público essencial, os membros recolhem indícios de ataques vampíricos e infestações de carniçais, presentes nos cadáveres entregues em sua base. Sua fachada perfeita e sagrada lhes permite obter informações sutilmente a respeito dos horários e locais das mortes, que serão investigadas ao cair da noite. Eles operam em segredo de modo a evitar pânico e revoltas na cidade e prevenir que os inocentes sejam atacados por engano.

Todos os integrantes da Casa dos Mortos têm razões especiais para temer ou odiar os mortos-vivos. Muitos perderam entes queridos em ataques dessas criaturas. Alguns foram obrigados a destruir membros da família quando estes se transformaram em crias de carniçais ou vampiros. Para outros, um encontro com os mortos-vivos os conduziu a uma relação mais próxima com sua divindade, que lhes ofereceu ajuda — estes se tornaram clérigos ou paladinos e iniciaram uma cruzada contra os mortos-vivos. Existem rangers que escolheram essas aberrações como seus inimigos prediletos, preservando a vida ao combater a não-vida. Muitos se especializam como caçadores dos mortos. Também há ladinos, monges, magos, feiticeiros, druidas e guerreiros entre a equipe da Casa dos

Mortos, assim como especialistas, aristocratas, adeptos, combatentes e plebeus. Os bárbaros raramente são civilizados o suficiente para ficar confortáveis na organização ou confortar os clientes vivos do local.

A Casa exige obediência dos seus membros e tem uma hierarquia rígida. Devido à estrutura da organização e sua missão de destruir mortos-vivos, muitos integrantes são Leais e Bons. Ela ativamente recruta clérigos e paladinos para suas fileiras, mas aceitará qualquer indivíduo determinado a eliminar mortos-vivos e que seja capaz de manter a vida dupla dos membros da organização, não importa sua classe ou tendência. Definitivamente, ela prefere as raças que enxerguem melhor que os humanos durante a noite, embora essa distinção esteja relacionada à sua cruzada. Somente as pessoas genuinamente dedicadas à erradicação dos mortos-vivos, em todas as suas formas, serão recrutadas em potencial. Os membros juram manter segredo, pois a organização teme consequências, em especial caso um morto-vivo mais inteligente ou poderoso descubra uma ameaça organizada contra sua maldita não-vida.

Em troca de trabalharem na casa durante o dia, os membros recebem treinamento, hospedagem, alimentação e informações sobre a localização de seus inimigos mortos-vivos. Geralmente, as Casas dos Mortos das cidades grandes (5.000 habitantes ou mais) têm uma biblioteca secreta no subterrâneo, com diversos volumes de informação sobre diferentes tipos de mortos-vivos, como reconhecê-los, suas fraquezas conhecidas e métodos de descobrir outras fraquezas. A equipe tem acesso livre a esses dados. A organização se sustenta com as taxas cobradas pelo serviço público.

O quartel geral da Casa dos Mortos está localizado numa cidade importante, em geral na capital do reino. Além do necrotério público e da biblioteca secreta, o quartel tem uma câmara secreta para reuniões. A cada três meses, o Conselho dos Doze se reúne nesse local. Eles revisam todos os relatórios das atividades dos mortos-vivos, buscando incansavelmente indícios ou sinais de uma força maligna e oculta controlando essas aberrações. Todos os membros do Conselho dos Doze são clérigos ou paladinos.

A Casa dos Mortos

Uma Casa dos Mortos tem que manter dois serviços públicos óbvios e uma missão secreta. Primeiro, ela deve preparar os corpos dos falecidos para sepultamento, conforme os ritos de sua crença. Segundo, ela precisa investigar a causa da morte, diagnosticando as doenças capazes de ameaçar o público ou obtendo informações usadas pela guarda da cidade para localizar o assassino. Por último, deve apoiar a caça e a erradicação dos mortos-vivos. Isso exige treinamento, alojamento, alimentação e educação para os caçadores desses cadáveres ambulantes.

O líder dessa casa é Manoj Pavaka (Lad3/Pal4); ele atua como chefe do necrotério e médico legista da cidade. Daveth Kenley (Clr5) é responsável pelas pessoas em luto, certificando-se que suas necessidades foram atendidas enquanto a organização prepara o falecido; ele também é o líder espiritual da casa. Philian Cadell (Clr5/Caçador dos Mortos 1) lidera os caçadores noturnos. O edifício inclui um jardim cercado que conduz aos diversos aposentos.

1. Sala de Recepção Pública: As famílias deixam seus entes queridos nesse aposento.

2. Sala de Recepção Municipal: As autoridades da cidade entregam os corpos não identificados nesse local.

3. Sala de Exame: A organização utiliza esse espaço no serviço público de diagnóstico e autópsia. Simultaneamente e em segredo, a equipe verifica os ferimentos em busca de indícios de ataques de mortos-vivos ou da transformação iminente numa dessas aberrações.

4. Sala de Preparação: Os cadáveres recebem a extrema unção nessa sala, conforme sua religião.

5. Estábulo: Além dos cavalos, essa área mantém dois carros funerários usados para levar o falecido até o cemitério ou templo.

6. Santuário: Esse santuário dedicado a Heironeous é usado regularmente pela equipe.

7. Quarto: O quarto de Manoj Pavaka inclui uma mesa e cadeiras, usadas em pequenas reuniões da organização e para audiências com os familiares ou os oficiais da cidade.

8. Quarto: O quarto de Daveth Kenley contém um santuário devotado a Heironeous.

9. Alojamento da Equipe: Parte desse aposento é fechada para servir de quarto privativo a Philian Cadell.

10. Biblioteca: Esse é o centro de informações sobre mortos-vivos da Casa.

11. Sala de Treinamento: Usada no treinamento físico e na educação acadêmica.

12. Despensa: A comida é armazenada aqui.

13. Cozinha: A equipe prepara sua própria alimentação.

14. Sala de Jantar: Usada também como sala de estar depois do jantar.

15. Arsenal: A organização armazena estacas de madeira, água benta e símbolos sagrados nesse local, além de armas e armaduras.

➤ **Manoj Pavaka:** Meio-elfo; Lad3/Pal4; ND 7; Humanoíde Médio; DV 3d6+3 mais 4d10+4; 42 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 6 m; CA 22 (toque 11, surpresa 22); Corpo a corpo: *espada longa* +1 +9/+4 (dano: 1d8+2; dec. 19–20/x2); ou à distância: arco longo composto reforçado [+1], com *flechas* +1 +10/+5 (dano: 1d8+2/x3); AE Destruir o mal, ataque furtivo (+2d6), Expulsar Mortos-vivos 4/dia; QE Aura de coragem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, traços raciais dos meio-elfos, *cura pelas mãos*, *remover doenças* 1/semana, esquivas sobrenaturais; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +7, Von +3; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 13.

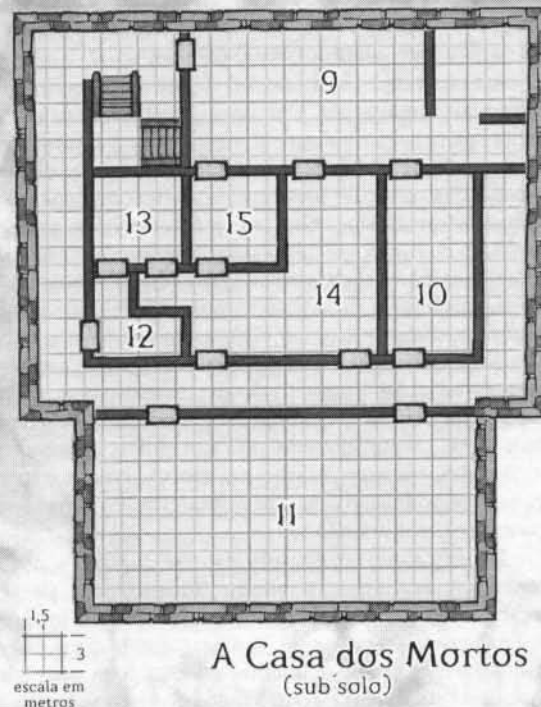
Perícias e Talentos: Acrobacia +3, Cavalgar +6, Conhecimento (religião) +6, Diplomacia +13, Equilíbrio +3, Escalar +0, Esconder-se +1, Furtividade +1, Observar +1, Obter Informação +7, Operar Mecanismo +8, Ouvir +1, Procurar +3, Saltar +0, Sentir Motivação +8; Combate Montado, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada.

Ataques Especiais: Destruir o mal (Sob): 1/dia — adiciona +1 ao ataque e +4 ao dano contra uma criatura maligna. Expulsar Mortos-vivos (Sob) como um clérigo de 5º nível.

Qualidades Especiais: Aura de Coragem (Sob): Imune a medo, os aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos



A Casa dos Mortos
(andar térreo)



A Casa dos Mortos
(sub solo)

de medo. *Detectar o mal* (SM): Sem limite diário. Graça divina: Adiciona os modificadores de Carisma aos testes de resistência. Saúde divina: Imune a todas as doenças. Traços raciais dos meio-elfos: Imune a sono, +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento, Visão na Penumbra, +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Procurar e Observar, recebe os talentos Usar (espada longa ou sabre), mais Usar (arco longo, arco curto, arco longo composto e arco curto composto). *Cura pelas mãos* (SM): Cura até 4 pontos de dano por dia ou causa até 4 pontos de dano em um morto-vivo, como uma magia de toque. Esquiva sobrenatural: Conserva os bônus de Destreza na CA mesmo quando é surpreendido.

Divindade: Corellon Larethian.

Pertences: Armadura de batalha +1, escudo grande de aço, espada longa +1, arco longo composto reforçado [+1], 20 flechas comuns, 5 flechas +1, manto do Carisma +4, 4 poções de curar ferimentos leves, poção de esconder-se, poção de esgueirar, 2 poções de patas da aranha, poção de neutralizar venenos, 2 pergaminhos de arma mágica, 2 pergaminhos de proteção contra o mal, 2 azagaia do relâmpago, adaga, símbolo sagrado de prata, 3 frascos de água benta.

➤ **Daveth Kenley**: Humano; Clr5; ND 5; Humanóide Médio; DV 5d8+10; 36 PV; Inic. -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 19 (toque 9, surpresa 19); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +6 (dano: 1d8+1; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve +2 (dano 1d8; dec. 19-20/x2); AE Expulsar Mortos-vivos 4/dia; Tend. LB; TR Fort +7, Ref +1, Von +10; For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Percias e Talentos: Concentração +10, Diplomacia +9, Identificar Magia +8; Escrever Pergaminho, Foco em Arma (espada longa), Preparar Poção, Usar Arma Comum (espada longa), Vontade de Ferro.

Magias Preparadas (5/5/4/3; CD base = 13 + nível da magia): 0 — guia, ler magias, luz, resistência, virtude; 1º nível — arma mágica, auxílio divino, bênção, proteção contra o mal*, visão da morte; 2º nível — ajuda*, cativar, consagrar, zona da verdade; 3º nível — círculo mágico contra o mal, proteção contra energia negativa, roupa encantada*.

*Magias de domínio. *Divindade*: Heironeous. *Domínios*: Bem (conjura magias do Bem como um clérigo de 6º nível), Guerra (adquire os talentos Usar Arma Comum e Foco em Arma para a espada longa).

Pertences: Armadura de batalha, escudo grande de aço, espada longa (obra-prima), besta leve, 10 virotes comuns, pergaminho de proteção contra elementos, 5 pergaminhos de curar ferimentos leves, poção de nu- blar, poção de voo, manto da resistência +1.

➤ **Philian Cadell**: Elfa; Gue2/Clr3/Çador dos Mortos1; ND 6; Humanóide Médio (elfo); DV 2d10+2 mais 3d8+3 mais 1d8+1; 35 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 20 (toque 10, surpresa 20); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +8 (dano: 1d8+1; dec. 19-20/x2); ou à distância: besta leve +5 (dano 1d8; dec. 19-20/x2); AE Expulsar Mortos-vivos 8/dia; QE Detectar mortos-vivos, traços raciais dos elfos; Tend. LB; TR Fort +11, Ref +1, Von +6; For 13, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 16, Car 12.

Percias e Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +2, Conhecimento (mortos-vivos) +8, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2; Ataque Poderoso, Expulsão Adicional, Foco em Arma (espada longa), Grande Fortitude, Mobilidade, Potencializar Expulsão, Usar Arma Comum (espada longa).

Ataques Especiais: Expulsar Mortos-vivos (Sob) como um clérigo de 4º nível.

Qualidades Especiais: Detectar mortos-vivos (SM): sem limite diário. Traços raciais dos elfos: imune a sono,

+2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento, +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Procurar e Observar; Visão na Penumbra, qualquer elfo que passe a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste como se estivesse procurando ativamente, recebe os talentos Usar (sabre), mais Usar (arco longo, arco curto, arco longo composto e arco curto composto).

Magias Preparadas (4/5/3; CD base = 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, guia, luz, virtude*; 1º nível — *auxílio divino, arma mágica** (x2), *benção, proteção contra o mal*; 2º nível — *arma espiritual*, consagrar, zona da verdade*.

*Magias de domínio. *Divindade*: Heironeous. *Domínios*: Bem (conjura magias do Bem como um clérigo de 4º nível), Guerra (adquire os talentos Usar Arma Comum e Foco em Arma para a espada longa).

Pertences: Armadura de batalha, escudo grande de aço, espada longa (obra-prima), besta leve, 10 virotes comuns, pergaminho de *proteção contra o mal*, 2 pergaminhos de *detectar mortos-vivos*, pergaminho de *luz cegante*, *poção de nublar*, *poção de levitação*, *anel da resistência +1*.

O CONSELHO DAS ESPADAS

Numa guerra, conciliar as regras para as batalhas pode trazer vantagens para as duas partes envolvidas. É possível definir senhas para tréguas ou conselhos de guerra, concordar que os clérigos inimigos curem os feridos do oponente ou fornecer algum tempo para os curandeiros retirarem esses soldados do campo de batalha. As nações podem determinar ou limitar as armas permitidas nos confrontos — por exemplo, proibir a utilização de máquinas de cerco contra as tropas, mas liberando-as contra as estruturas inimigas. Talvez os generais proibam qualquer auxílio mágico no campo de batalha ou limitem seu uso. Aceitar esses termos preservará os campos, as cidades e parte das fortalezas que motivaram o confronto; dessa forma, restará algo a se ganhar com a guerra.

Os agentes do Conselho das Espadas encorajam a utilização desses acordos quando há conflitos entre nobres rivais. Se as duas partes se resignarem aos termos do pacto de guerra, esses agentes vigiarão as batalhas para certificar-se que as regras estão sendo obedecidas. Eles investigam denúncias de abuso e inspecionam os hospitais e as prisões de campo. Se um nobre se compromete a pagar um resgate ou se render, o Conselho assegura o cumprimento dessa promessa. Algumas vezes, a organização supervisiona os contratos dos mercenários e exige indenizações quando o empregador falta com o pagamento. A despeito da aparente tirania representada por essa atitude, o Conselho ignora qualquer conflito até que todos os envolvidos os aceitem como árbitros.

Essa ordem celestial aceitará qualquer indivíduo disposto a impor a ordem. Os agentes do conselho que possuem inclinações morais definidas e acentuadas dificilmente permanecerão na ordem por muito tempo, pois o bem e o mal são fatores menores comparados às regras aceitas pelos combatentes. A maioria dos candidatos se apresenta ao Conselho das Espadas depois de testemunhar os horrores da guerra frontalmente. A ordem precisa de integrantes de todas as classes entre suas fileiras,

embora a maioria dos agentes seja formada por clérigos que veneram divindades guerreiras e leais; os guerreiros fornecem especialização e força na arte da guerra; os rangers exploram, espionam e entregam relatórios; os dançarinos das sombras, os ladinos e os assassinos servem como espiões, além de uma medida extrema contra os transgressores do pacto de guerra. Os magos e os feiticeiros são responsáveis pela unidade arcana e pelo controle do uso de magia nos confrontos. Os clérigos invocam Heironeous, St. Cuthbert, Moradin ou Hextor para apoiar a necessidade de regulamento e acerar suas palavras. A organização não tem preconceitos quanto a raça e não exige experiência comprovada.

O conselho obedece à hierarquia rígida de uma ordem celestial e Leal. Os membros mais antigos ocupam a liderança. O Conselho dos Lordes é composto pelo guerreiro mais experiente, o mago ou feiticeiro mais poderoso, um clérigo de cada divindade da guerra e Leal e o ladino ou assassino mais velho. Um clérigo atua como líder desse grupo, refletindo a origem divina do grupo. Cada integrante do Conselho dos Lordes coordena uma unidade de subordinados. A unidade dos guerreiros é a maior, já que é responsável por todos os aspectos mundanos (mas não arcanos) da guerra e pelos mercenários. A unidade arcana controla os aspectos mágicos e utiliza Espionar e magias de adivinhação para vigiar os combatentes em segredo. A unidade celestial interpreta a vontade dos deuses e administra os processos de cura. A unidade das sombras age como serviço de inteligência e serve de alternativa para a força bruta quando o Conselho deve impor sua vontade. Normalmente, os rangers trabalham na unidade das sombras.

Não importa sua classe de personagem, os agentes do Conselho são uma mistura entre diplomata e guerreiro. Se não conseguirem negociar e persuadir os envolvidos a seguirem as regras do pacto, eles tentarão forçar a obediência. Considerando os recursos da organização, poucos governantes correrão esse risco. Além de fornecer seguidores e parceiros, o Conselho treina seus agentes nas artes da diplomacia, do combate ou da magia. Muitas vezes, os reforços enviados aos agentes de campo são unidades contratadas de mercenários. Em troca desse apoio, os integrantes oferecem contribuições, uma vez que o Conselho das Lâminas não exige pagamento dos combatentes envolvidos. A organização protege seus agentes dos ataques ou da perseguição dos nobres julgados.

Todas as forças do caos — e a igreja de Erythnul em particular — são inimigas consagradas da ordem e nunca perdem uma chance de minar sua autoridade ou sua reputação.

OS PUNHAIS SORRIDENTES

Quando a tirania está presente no cotidiano, os Punhais Sorridentes espertam nas sombras. Liderados por clérigos caóticos, esses indivíduos se esforçam para atrapa-lhar, desacreditar e humilhar de qualquer forma possível os governantes tiranos. Os Punhais preferem influenciar os cidadãos a tomar suas próprias decisões em vez de recorrer à violência física. Caçados como criminosos, eles operam como "células" desorganizadas, usando mensagens anônimas para se comunicar e disfarces caprichados durante suas raras reuniões.

Essa organização é inspirada por Olidammara e outras divindades Caóticas e Neutras, mas não existe liderança formal. As células, que têm entre dois e vinte membros, trabalham pra enfraquecer a tirania usando qualquer ferramenta disponível. Geralmente, um clérigo lidera cada célula, ainda que os demais integrantes não percebam que seu comandante é um clérigo. Essa unidade pode incluir especialistas, plebeus, adeptos, combatentes, guerreiros, rangers, ladinos, bardos, dançarinos das sombras, assassinos, magos, feiticeiros e druidas. É possível que haja monges ou paladinos na ordem, enfrentando um tirano que se oponha moralmente aos seus ideais, mas dificilmente esses personagens se adaptarão ao ambiente anárquico dos Punhais Sorridentes. Em geral, os bárbaros não apreciam a sutileza da organização e preferem uma solução mais direta.

A sede de uma célula dos Punhais Sorridentes pode ser uma sala nos fundos de uma taverna, o porão de um hotel, um celeiro ou o sótão de um estábulo. Suas reuniões raramente acontecem duas vezes no mesmo lugar. Os líderes carregam seus símbolos sagrados consigo e dedicam o local do encontro à sua divindade antes dos demais integrantes chegarem. Quase sempre, ele deixa mensagens anônimas em pontos verificados com frequência pelos membros. Essas mensagens contêm instruções individuais e métodos para gerar caos nas vidas das pessoas, de modo que as autoridades pareçam incompetentes, tolas ou ineficazes. Os bardos são excelentes nessas tarefas.

Os Punhais não são organizados o suficiente para oferecer muitos benefícios aos seus membros. Os líderes das células, muitas vezes libertadores sagrados, esforçam-se para limitar seu conhecimento a respeito das células vizinhas, para evitar delatá-las caso sejam capturados, embora mantenham algum contato para trocar ou obter os equipamentos necessários. Os integrantes trei-

nam suas perícias aos pares e protegem-se mutuamente das autoridades, os líderes oferecem cura gratuita para seus membros e o grupo não cobra nenhuma taxa.

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 frequentemente, 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 difícil missão.

Além de ser uma organização estritamente Leal e Boa, os integrantes da ordem veneram a Heironeous 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 a Heironeous.

Conforme esperado de sua tendência, a Ordem do Cálice é rigidamente hierárquica e organizada; seus nove líderes são chamados de Mestres do Cálice e são responsáveis pela salvaguarda do próprio artefato. Além disso, cada um deles comanda nove Marechais do Cálice; cada marechal lidera nove Tenentes e cada um desses últimos coordena nove Sargentos.



Geralmente, para estar apto a cumprir essa função ativa 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 estará disponível ao jogador.

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. O personagem deve ter +8 de bônus base de ataque, 10 graduações em Conhecimento (religião), 5 graduações em Conhecimento (planos), capacidade de conjurar magias divinas, entre elas *proteção contra o mal*, a característica de classe "inimigo predileto: demônios" e uma armadura de batalha mágica. Entretanto, o pré-requisito mais importante compreende derrotar um demônio, seja destruindo-o ou enviando-o de volta ao Abismo.

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* e no Capítulo 1 deste livro, 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.

CONTEMPLADORES DE ASTROS

Até onde se tem conhecimento, essa ordem de cavalaria define suas missões e buscas estudando as estrelas. Na verdade, apenas seu círculo interno conhece a profecia que guia seus integrantes. Os Contempladores dos Astros se distinguem das outras ordens de cavaleiros porque aceitam membros de todas as classes; qualquer indivíduo disposto a cumprir missões para a organização terá a oportunidade de se associar. Embora vários membros alcancem cargos elevados o suficiente para perceber que um conselho secreto coordena as ações desses aventureiros, somente os paladinos têm alguma chance de integrar esse grupo.

Os Contempladores de Astros têm a reputação de sempre estarem no lugar certo, na hora certa — isso atrai muitos candidatos; os demais são atraídos pela fama de 'destruidores do mal' adquirida pela organização. Qualquer indivíduo capaz de realizar missões em nome da ordem, mesmo que não seja um associado, fará parte do círculo externo. Para a organização, esses indivíduos são considerados simplesmente aventureiros: combaten-

tes do mal aptos a cumprir missões. A maioria deles nem sequer percebe que faz parte da ordem! Os Cavaleiros do Círculo Central procuram os aventureiros do círculo externo e lhes oferecem missões ou tarefas. Muitas vezes, eles lideram essas buscas. Se alguém questionar as motivações ou a validade de uma missão oferecida por um Contemplador, ele dirá que suas observações e interpretações astrológicas guiam seu destino. Os aventureiros do círculo externo não têm nenhum compromisso com a ordem e podem recusar qualquer oferta. Os Contempladores aceitam qualquer aventureiro disposto, sem preconceito de raça, classe, tendência ou características. Entretanto, as missões da ordem geralmente não interessam aos indivíduos de tendência maligna.

Os cavaleiros do círculo central também entregam convites de associação aos aventureiros bondosos e honrados e aos astrônomos veteranos que serviram durante algum tempo no círculo externo. Todos os candidatos devem aceitar as exigências de fidelidade e obediência da ordem. A maioria dos aventureiros do círculo externo recusa o convite devido a essas exigências; com frequência, elas também afastam qualquer indivíduo de tendência Caótica ou Neutra. Os membros aceitos descobrem que suas tarefas estão muito além da entrega de mensagens — algumas missões são importantes demais e devem ser cumpridas por agentes juramentados do círculo central. Quase todos os integrantes do círculo central investigam a fonte de conhecimento dos Contempladores, em especial aqueles dedicados às forças do mal cujos planos foram frustrados pela organização. Os membros dessa casta são responsáveis pela segurança das Capelas. Em troca, a ordem fornece treinamento, assistência (eles ajudam os paladinos a encontrarem suas montarias sagradas, por exemplo), moradia e alimentação. Muitas vezes, eles também fornecem equipamentos especiais e itens mágicos para as missões realmente importantes. Os líderes cobram pequenas taxas de todos os membros dos círculos central e interno, mas o grupo se sustenta principalmente através de doações individuais dos cavaleiros mais ricos.

Quando um paladino do círculo central demonstra devoção genuína à causa dos Contempladores durante muitos anos, é possível que ele receba um convite para ingressar no círculo interno, mas a maioria não sobrevive o bastante para descobrir os segredos da ordem. Os membros do círculo interno analisam as cópias do manuscrito de Ariosto, o Louco, comparando suas informações com a observação atual das estrelas. Assim que encontram uma coincidência aparente, eles enviam os aventureiros dos círculos central e externo para influenciar o evento correlacionado. Esses profetas usam pombos-correio ou mensageiros para entregar suas instruções; dessa forma, ninguém saberá quando se deparou com um integrante do círculo interno.

Os paladinos que aceitam o convite do círculo interno descobrem a verdadeira história dos Contempladores. Há muito tempo, um humano conhecido como Ariosto, o Louco, escreveu a profecia de uma batalha culminante entre o bem e o mal, no final da era atual — esse confronto determinará a força dominante da próxima era. Um paladino chamado Loholt Jessant encontrou os manuscritos durante sua busca por uma montaria sagrada. Depois disso, seu amigo e companheiro, um mago élfico chamado Nimue, decifrou o livro. Ariosto profetizou inúmeros si-

nais, presságios, agouros e eventos que conduziram à batalha. Loholt e Nimue acreditavam que muitos daqueles eventos já haviam acontecido, conforme Ariosto previa. Eles passaram a crer totalmente nas suas escrituras e resolveram influenciar os eventos futuros de modo a garantir o triunfo do bem no conflito final. Ao lado de um astrólogo, eles formaram a espinha dorsal do que viria a ser a ordem dos Contempladores de Astros.

Capela da Montanha Baden

Geralmente, as capelas dos Contempladores são construídas no topo de montanhas elevadas. Essa escolha não está relacionada ao isolamento do local ou a proteção dos segredos da ordem, mas ao aprimoramento da observação astrológica obtida sob o ar puro e calmo das grandes altitudes. Uma trilha que parte do santuário segue até uma passagem na base das Montanhas Yatil, depois se conecta a uma rota de comércio, que finalmente conduz até a Cidade Livre dos Povos Altos.

A capela é dirigida por Jumdish Dour. Ele é um homem modesto e silencioso; ninguém na capela suspeita que ele seja um integrante do círculo interno. Mags Boartusk lidera a pequena guarda da capela. Marshall Boot administra a biblioteca e o escritório. Gilleabart Hargitay é o astrólogo local.

1. Portão: A ordem utiliza essa cabana confortável para responder às indagações dos fazendeiros sobre a melhor época de plantio ou previsões sobre o nascimento de seus filhos.

2. Quartéis: A pequena guarda da capela (seis Combatentes humanos de 1º nível) mora aqui. No final de um dos corredores do primeiro andar fica o quarto privativo de Mags Boartusk.

3. Estábulos: Jumdish Dour e Mags Boartusk cuidam de seus próprios cavalos, os únicos mantidos aqui com frequência.

4. Forja: Essa pequena oficina fornece os equipamentos necessários à capela.

5. Salão Principal: Esse é o principal local de reuniões da capela. A sala é utilizada para debates e para as refeições. Os convidados importantes da ordem sempre são recebidos aqui. O quarto de Jumdish Dour fica no segundo andar.

6. Torre do Astrólogo: O teto dessa torre foi cuidadosamente desenvolvido para que Gilleabart Hargitay consiga recolher qualquer um dos painéis do forro para enxergar o céu. Seu quarto fica exatamente abaixo da área de observação.

7. Cozinha: A cozinha e a despensa fornecem o alimento necessário para a capela e qualquer convidado.

8. Armazém: Itens simples como tinta, penas e pergaminhos são armazenados aqui. As armas e as armaduras são guardadas no quarto de cada habitante.

9. Biblioteca: Essa biblioteca é o orgulho da capela, pois contém diversos tomos raros impossíveis de encontrar em outro lugar, inclusive uma cópia dos comentários originais de Nimue sobre as profecias Ariosto. O quarto de Marshall Boot fica exatamente ao lado da sala principal. Os tomos, pergaminhos e mapas da biblioteca são conservados em salas trancadas. Quem desejar um volume específico deverá solicitá-lo a Marshall Boot, que guarda todas as chaves.

10. Escritório: A maioria do trabalho pela capela é realizado nessa sala, adjacente à biblioteca. Aqui, os es-

cribas copiam livros raros para distribuí-los às outras sedes.

11. Aviário: Normalmente usada para abrigar aves de rapina, essa pequena construção fornece abrigo e calor para os pombos-correio da ordem.

➤ **Mags Boartusk:** Meia-orc; Rgr4; ND 4; Humanóide Médio; DV 4d10+4; 30 PV; Inic. +3 (Des); Desl.: 9 m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); Corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +6 (dano: 1d8+3; dec. 19–20/x2), espada curta (obra-prima) +6 (dano: 1d6+1; dec. 19–20/x2); ou à distância: arco longo composto, reforçado [+2] +8 (dano: 1d8+2; dec. x3); AE Combater com Duas Armas; QE Companheiro animal (lobo), visão no escuro 18 m, inimigo predileto (goblinóides); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +4, Von +2; For 16, Des 16, Con 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Blear –2, Cavalgar +12, Empatia com Animais +5, Observar +1, Ouvir +1, Sentir Motivação +1, Sobrevivência +1; Tiro Certeiro, Precisão, Rastrear.

Ataques Especiais: Combater com Duas Armas: ataca usando a espada longa e a espada curta como se tivesse os talentos Ambidestria e Combater com Duas Armas.

Qualidades Especiais: Companheiro animal: Lobo (consulte o Livro dos Monstros, pág. 199). Inimigo Predileto (goblinóides): +1 de bônus em testes de Blear, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e +1 de dano nas jogadas de ataque contra goblinóides.

Magias Preparadas (1): 1º nível — suportar elementos.

Pertences: Corselete de couro batido +1, espada longa (obra-prima), espada curta (obra-prima), arco longo composto, reforçado [+2], 20 flechas comuns, 3 poções de curar ferimentos leves, poção de esconder-se, poção de olhos de águia, luneta, kit de escalada.

➤ **Guarda da Capela:** Humano; Com1; ND 1; Humanóide Médio; DV 1d8+5; 11 PV; Inic. +5; Desl.: 6 m; CA 16 (toque 11, surpresa 15); Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+2; dec. 19–20/x2); ou à distância: arco longo +2 (dano: 1d8; dec. x3); Tend. LN; TR Fort +4, Ref +1, Von +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Escalar +1, Intimidar +3; Iniciativa Aprimorada, Vitalidade.

Pertences: Brunea, broquel, espada longa, arco longo, 20 flechas comuns, kit de escalada, corda de seda de 15 m.

➤ **Jumdish Dour:** Humano; Pal9; ND 9; Humanóide Médio; DV 9d10+9; 63 PV; Inic. –1; Desl.: 6 m; CA 22 (toque 10, surpresa 22); Corpo a corpo: espada longa +13/+8 (dano: 1d8+3; dec. 17–20/x2); ou à distância: arco longo composto, reforçado [+2], (obra-prima), com flechas +1 +10/+5 (dano: 1d8+3; dec. x3); AE Destruir o mal, expulsar mortos-vivos 6/dia; QE Aura de coragem, detectar o mal, graça divina, saúde divina, vínculo empático com a montaria, cavalo de guerra sagrado, cura pelas mãos, remover doenças 3/semana, partilhar magias com a montaria; Tend. LB; TR Fort +10, Ref +7, Von +8; For 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +15, Cavalgar +13, Diplomacia +15; Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Reflexos Rápidos, Arqueirismo Montado, Combate Montado, Foco em Arma (espada longa).

Ataques Especiais: Destruir o Mal (Sob): 1/dia — adicione +3 na jogada de ataque e +9 na jogada de dano contra uma criatura maligna. Expulsar Mortos-vivos (Sob): como um clérigo de 7º nível.

Capela da Montanha Baden



Qualidades Especiais: Aura de Coragem (Sob): Imune a medo, os aliados num raio de 3 m recebem +4 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo. *Detectar o mal* (SM): Sem limite diário. Graça divina: Adiciona os modificadores de Carisma aos testes de resistência. Saúde divina: Imune a todas as doenças. Vínculo Empático (Sob): Comunicação telepática com sua montaria sagrada: Cavalo de Guerra Sagrado: DV 8d8; 45 PV; CA 20; Corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d6+4), mordida -1 (dano: 1d4+2); Fort +9, Ref +7, Von +3; For 20, Int 7, Evasão Aprimorada. *Cura pelas mãos* (SM): Cura até 27 pontos de dano por dia ou causa até 27 pontos de dano em um morto-vivo, como uma magia de toque. Partilhar Magias: qualquer magia conjurada pelo paladino afetará a montaria se ela estiver a 1,5 m ou menos.

Magias Preparadas (2/1; CD base = 13 + nível da magia): 1º nível — *proteção contra o mal*, *ler magias*; 2º nível — *suportar elementos*.

Pertences: Armadura de batalha +1, escudo grande de aço +1, espada longa +1, arco longo composto, reforçado [+2] (obra-prima), 20 flechas comuns, 5 flechas +1, 2 poções de curar ferimentos leves, 2 poções de curar ferimentos moderados, 2 pergaminhos de arma mágica, 2 pergaminhos de proteção contra o mal, 2 azagaia do relâmpago, anel de proteção +1, adaga, símbolo sagrado de prata (Heironeous), 3 frascos de água benta; Montaria sagrada: brunea (obra-prima) com arreios, rédeas, sela militar e alforje.

➤ Marshall Boot: Meio-elfo; Esp4; ND 4; Humanóide Médio; DV 4d6; 14 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 13 (toque 11, surpresa 12); Corpo a corpo: adaga +2 (dano: 1d4-1; dec. 19-20/x2); ou à distância: adaga +4 (dano: 1d4-1); QE Traços raciais dos meio-elfos; Tend. LN; TR Fort +1, Ref +2, Von +6; For 8, Des 12, Con 10, Int 15, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (história) +9, Decifrar Escrita +11, Falsificação +9, Observar +3, Ofícios (caligrafia) +9, Ofícios (encadernação) +11, Ouvir +3, Procurar +3; Foco em Perícia (Ofícios [encadernação]), Foco em perícia (Decifrar Escrita).

Qualidades Especiais: Meio-elfo: Imune a sono, +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento, Visão na Penumbra, +1 de bônus racial em testes de Ouvir, Procurar e Observar, recebe os talentos Usar (espada longa ou sabre), mais Usar (arco longo, arco curto, arco longo composto e arco curto composto).

Pertences: braçadeiras da armadura +1, amuleto da armadura natural +1, adaga.

➤ Gilleabart Hargitay: Elfa; Maga3; ND 3; Humanóide Média; DV 3d4; 15 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 13 (toque 13, surpresa 10); Corpo a corpo: bordão +1 (dano 1d6); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19-20/x2); QE Familiar (gato), traços raciais dos elfos, vínculo empático com o familiar, partilhar magias com o familiar, toque (pelo familiar); Tend. N; TR Fort +1, Ref +4, Von +4; For 10, Des 16, Con 11, Int 15, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (astrologia) +8, Espionar +8, Furtividade +5, Identificar Magia +8, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +4; Prontidão, Magias em Combate, Escrever Pergaminho, Vitalidade.

Qualidades Especiais: Familiar (gato): DV 3d8; 7 PV; AC 16; Corpo a corpo: garras +3 (dano 1d2-4), mordida -2 (dano 1d3-4); Fort +2, Ref +4, Von +4; Int 7; Evasão Aprimorada; o mestre adquire Prontidão e +2 de bônus em testes de Furtividade. Traços raciais dos elfos: imune a sono, +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento, +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Procurar e Observar; Visão na Penumbra, qualquer elfo que passe a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste como se estivesse procurando ativamente, recebe os talentos Usar (espada longa ou sabre), mais Usar (arco longo, arco curto, arco longo composto e arco curto composto). Vínculo empático (Sob): comunicação telepática com seu familiar. Partilhar Magias: qualquer magia conjurada pelo mago afetará o familiar se ele estiver a 1,5 m ou menos. Toque: o familiar é capaz de entregar magias de toque no lugar do mestre.

Magias Preparadas (4/3/2; CD base = 12 + nível da magia): 0 — *consertar*, *detectar magia*, *ler magias*, *marca arcana*; 1º nível — *compreensão de linguagens*, *identificar*, *servo invisível*; 2º nível — *luz do dia*, *visão no escuro*.

Grimório: 0 — *abrir/fechar*, *brilho*, *consertar*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *globo de luz*, *ler magias*, *luz*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *psamar*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *resistência*, *romper mortos-vivos*, *som fantasma*; 1º nível — *apagar*, *armadura arcana*, *compreensão de linguagens*, *enfeitiçar pessoas*, *identificar*, *montaria arcana*, *queda suave*, *servo invisível*; 2º nível — *luz do dia*, *levitar*, *visão no escuro*.

Pertences: bordão, besta leve, 10 virotes comuns, pergaminho de dissipar magia, 2 pergaminhos de invocar criaturas I, pergaminho de teia, poção de agilidade felina, poção de curar ferimentos leves, poção de invisibilidade, poção de curar ferimentos moderados, varinha de mãos flamejantes, varinha de raio do enfraquecimento.

ADMINISTRAÇÃO DE UM TEMPLO

Administrar um templo requer dedicação, sacrifício e uma enorme quantidade de peças de ouro. Tornar-se parte da vida cotidiana de um rebanho de fiéis adoradores fornecerá os recursos necessários ao funcionamento do santuário, mas também exigirá bastante tempo. Em geral, apesar dos clérigos aventureiros serem poupados dessa responsabilidade, eles ainda têm algumas obrigações durante as crises ou os eventos excepcionais. Muitas vezes, os acontecimentos e os afazeres diários de um templo exigem o auxílio de aventureiros viajantes.

Os recursos para sustentar um templo têm várias origens. A mais comum é o dízimo — ou seja, a arrecadação de 10% dos rendimentos dos fiéis. O dízimo pode ser voluntário ou obrigatório, de acordo com a tendência da igreja. Enquanto uma igreja boa encara o dízimo como um presente, uma igreja maligna o considera um pedido de misericórdia. Em alguns casos, como nas teocracias, as igrejas detêm o direito de cobrar impostos e taxas (veja Impostos e Dízimos, pág. 155 do *Livro do Mestre*). As autoridades podem subsidiar a igreja, pagando um valor advindo dos cofres reais.

Despesas

Muitas igrejas têm o direito de armazenar os recursos coletados, enquanto outras podem investi-los. A maior parte desse dinheiro é gasto em despesas comuns, a despeito da tendência da organização. Via de regra, o custo anual de manutenção das igrejas, desde um altar na beira da estrada até os templos enormes, equivale a aproximadamente 10% do seu preço de construção (consulte a Tabela 5-6: Bens e Serviços Adicionais, pág. 151 do *Livro do Mestre*, para obter exemplos de preços de construção).



Todas as igrejas desejam parecer prósperas, bem-cuidadas e poderosas. Alguns itens, como toalhas de altar e braseiros (veja Equipamento Sagrado, no Capítulo 1 desse livro), devem ser consertados ou trocados em poucos anos. Além disso, as velas e o óleo combustível também custam dinheiro. Conforme a localização geográfica do santuário, o preço do combustível usado na calefação poderia exaurir uma parcela substancial dos recursos disponíveis.

Cada igreja diferente terá suas necessidades específicas. Por exemplo, um templo de Kord provavelmente terá equipamentos de atletismo para que os sacerdotes e a congregação possam desenvolver seus corpos. Uma igreja de Wee Jas ou Boccob precisará de uma biblioteca arcana. Um santuário de Heironeous ou Hextor terá um arsenal. Um templo de Vecna comprará papel, tinta e penas de escrita, além de conservar uma área de armazenamento para livros, pergaminhos e mapas. A igreja de Pharlanghn tem poucas necessidades mundanas e despesas de manutenção com seus santuários; entretanto, seus clérigos viajam constantemente e as despesas com alimentação e alojamento ainda existem.

Caridade

Com frequência, as igrejas boas assumem trabalhos beneficentes de grandes proporções. Elas podem manter cozinhas que distribuam alimentação aos menos afortunados ou vestir as pessoas que usariam trapos. Muitas podem administrar magias de cura gratuitamente, enquanto algumas oferecem albergues ou refúgios aos sem-teto. Os desastres naturais quase sempre demonstram o melhor dessas religiões, conforme os adoradores se esforçam para distribuir a melhor assistência possível aos afligidos. Todos esses esforços consomem tempo e dinheiro.

As igrejas malignas executam tarefas diferentes. Elas tentam eliminar os esforços das igrejas bondosas, saqueando sua comida ou apodrecendo as roupas sobressalentes. Talvez elas ofereçam esses mesmos serviços como parte de uma "fachada," apenas para seqüestrar e vender como escravos as pessoas que desejavam somente um prato de sopa ou um par de sandálias. É possível que elas tentem causar desastres naturais, mas grande parte dessas religiões simplesmente ignora os pobres, ostentando sua riqueza e poder em vez de compartilhá-los.

Apoio a Aventureiros

As aventuras e as missões são outras despesas custeadas por algumas religiões. Caso uma igreja sustente um grupo de aventureiros, ela precisará lhes fornecer alimentação, vestuário e hospedagem. Enquanto eles realizarem expedições em nome da igreja, ela poderia arcar com todo ou parte do seu treinamento, fornecer magias de cura a preços baixos ou gratuitamente, providenciar o dinheiro para equipamentos, montarias, rações, armas, armaduras e até mesmo itens mágicos ou descobrir e revelar as informações necessárias. Várias igrejas apoiam uma equipe de aventureiros, outras custeiam vários deles, mas outras fornecem auxílio somente aos clérigos do grupo.

Propaganda

A propaganda sempre gera uma grande despesa. Os bardos e os arautos são capazes de convidar os novos moradores da região atendida pela igreja, além de converter os apóstatas para a congregação. Os estandartes

ficam gastos e precisam ser consertados ou substituídos. Além disso, a propaganda enfraquece as mensagens disseminadas pelas religiões inimigas. Os templos em busca de aventureiros precisarão distribuir seus anúncios.

Organização

Os membros da organização da igreja também precisam de dinheiro. Se os clérigos não moram no complexo do templo, a religião custeará seu alojamento. Além das vestimentas sagradas, os clérigos precisam de roupas comuns, assim como símbolos sagrados, treinamento, armas, armaduras e alimentação. A igreja poderia arcar com todas as despesas dos clérigos ou pagar-lhes um salário suficiente para fazê-lo. Muitas vezes, o templo emprega mão-de-obra especializada, como arrumadeiras, carpinteiros, ferreiros, tecelões, curtidores, encadernadores, etc. (consulte a Tabela 5-2: Preços por Serviços Prestados, pág. 149 do *Livro do Mestre*). Quase todas as profissões estarão representadas na equipe do templo, dependendo da religião. Muitas empregam guerreiros, paladinos, rangers ou combatentes na proteção do dinheiro coletado.

Renda

Uma igreja deveria cobrar taxas pelos serviços que presta (geralmente 100 PO ou menos, exceto quando a tarefa consome tempo demais, como um casamento luxuoso, de um dia inteiro, entre dois nobres). Cada organização tem uma forma de arrecadação permanente: as igrejas boas podem realizar feiras de artesanato, enquanto as malignas provavelmente enviarão capangas para obter ou roubar os recursos necessários. Nas religiões organizadas e hierárquicas, os dízimos poderiam advir de paróquias menores e subordinadas. Obviamente, isso também representa uma despesa, pois cada templo deverá contribuir aos seus superiores.

Um templo que mantenha registros ou uma biblioteca poderia cobrar uma pequena taxa sempre que o tabelião for obrigado a acessar os arquivos e procurar um documento ou texto específico. Nas regiões mais pobres, é permitido que o fiel pague em mercadorias no lugar de ouro. O dízimo de um fazendeiro poderia ser algumas dúzias de ovos ou sacas de trigo. Muitos seguidores têm apenas seus serviços para oferecer à igreja — um santuário sempre precisa de trabalhadores e deveria utilizar essas contribuições com sabedoria.

Atividades Eclesiásticas

O dinheiro representa somente uma parte da administração do templo. Os clérigos e a equipe têm outras obrigações a cumprir. Os sacerdotes pregam o dogma e a história de sua fé para os clérigos em treinamento e para os fiéis. Dependendo da religião, essa atividade consumirá algumas horas por semana ou exigirá algumas horas diárias. Além disso, os futuros clérigos precisam de treinamento — não apenas no combate, nas perícias e na conjuração de magias, imprescindíveis em suas aventuras, mas também nos rituais e cerimônias requeridas pelos fiéis.

Cerimônias e Rituais

A maioria das igrejas realiza cerimônias pequenas e informais durante vários momentos do dia. Além disso, os sacerdotes atuam como confessores e conselheiros para suas congregações. Caso uma divindade tenha declarado que um dia da semana em particular é sagrado, as cerimônias principais acontecerão nesse dia. Os feriados religiosos de cada fé são distribuídos ao longo do ano — nessas ocasiões, os cultos podem durar o dia inteiro. Finalmente, os clérigos são responsáveis por cerimônias de batismo, casamentos e funerais.

Muitas religiões conduzem rituais de bênção nos eventos maiores. Por exemplo, os sacerdotes de Heironeous abençoam cortejos militares e entregam títulos de cavalaria aos paladinos. A maioria das

crenças participa das coroações ou entregas de títulos da nobreza. Os clérigos de posições mais elevadas atuam como conselheiros das autoridades locais. Quando os sacerdotes fazem parte do governo, eles também precisam cumprir suas obrigações cotidianas como nobres.

Eles devem ouvir as petições de seus súditos, agir como autoridades judiciais, recolher impostos e conduzir negociações. Como os templos sempre realizam cerimônias de casamentos, batismos e funerais, eles conservam os registros desses eventos para o governante. Quando

uma propriedade troca de donos (como um presente, parte de um dote ou por testamento) os clérigos registram essa informação. Os cobradores de impostos da região utilizam esses registros, portanto sempre haverá um clérigo encarregado deles.



Obrigações Clericais

Os clérigos também possuem responsabilidades individuais. Eles precisam meditar e orar todos os dias, seja para receber suas magias diárias ou para comungar à sua divindade, treinam com suas armas e armaduras conforme necessário, ensinam ou cuidam de classes, e ainda devem costurar suas roupas, polir seus símbolos sagrados e limpar suas armas e armaduras.

Eles podem assumir tarefas específicas, indicadas pelo sumo-sacerdote do templo, ou realizá-las simplesmente porque é necessário e eles são as pessoas mais indicadas para fazê-lo. Entre essas tarefas, podemos destacar a negociação de preços menores para os suprimentos do templo, o debate de tréguas ou cooperação entre os santuários que partilham um mesmo feriado, obtenção de assistência arcana de magos ou feiticeiros locais ou a pesquisa de pontos obscuros do dogma ou da história. Os clérigos são capazes de estudar novas magias ou novos meios de utilizá-las, além de treinar as suas outras classes de personagem.

Finalmente, os sacerdotes são capazes de lançar magias. Caso o façam para outras pessoas, seus serviços deveriam ser cobrados para aumentar a renda do templo. O *Livro do Mestre* apresenta sugestões para calcular os preços de cada magia (consulte PdMs Conjuradores, pág. 149). Os templos e altares precisam de magias de proteção, bênçãos, purificação e consagração.

Em alguns casos, as magias de adivinhação podem estar na ordem do dia. Um mago ou feiticeiro poderia fornecer as magias arcanas, inspecionadas pelos clérigos, ou um clérigo/mago ou clérigo/feiticeiro auxiliaria os sacerdotes. Os templos reabastecem seus estoques de água benta com frequência, e muitos também produzem itens mágicos, forjando armas e instrumentos para a defesa e prosperidade da igreja (consulte os Talentos de Criação de Itens, nas pág. 77 e seguintes



do *Livro do Jogador*, e Criando Itens Mágicos, na pág. 241 do *Livro do Mestre*, para obter os custos de criação de itens mágicos).

Algumas vezes, existirá a necessidade de magias incomuns. Raramente será preciso conjurar um *milagre*, mas há ocasiões em que uma adivinhação revela um desastre iminente, que deve ser evitado. Os confrontos diretos contra templos rivais, sejam mágicos ou mundanos, também são possíveis, e os clérigos podem acompanhar expedições militares, conforme o dogma de cada religião. Talvez um novo local sagrado requeira a magia *santificar*. Compete ao sumo-sacerdote local, se houver um, decidir quais os pedidos de ajuda que merecem a atenção de um clérigo de seu templo e qual indivíduo será indicado para a tarefa.

As religiões mais hierárquicas convocam reuniões periodicamente. Em geral, esses encontros acontecem uma vez por ano (no mínimo), mas nunca em períodos inferiores a três meses. Um grupo de clérigos de cada templo da região deve viajar até o santuário principal e atender a vários dias de orações e debates. Os assuntos discutidos englobam os eventos recentes que afetaram o templo e os pontos confusos do dogma.

Clérigos Aventureiros

Quase sempre, os clérigos aventureiros não precisam se importar com a distribuição de recursos do templo ou com o sacerdote encarregado da cerimônia vespertina. Entretanto, isso muda quando eles são responsáveis pela fundação de um novo santuário — muitas vezes, eles serão os únicos clérigos presentes durante algum tempo. Nesse caso, o personagem deverá se preocupar com a origem do dinheiro, uma vez que esse templo dependerá da sua atuação para arrecadar fundos ou guardar a entrega do dízimo do rei.

Diversas obrigações incomuns ou de curto prazo exigem aventureiros. Talvez um templo solicite proteção ao clérigo e aos seus companheiros de aventuras, pois há um grupo maligno preparando um ataque. Da mesma forma, o clérigo e o grupo de aventureiros podem ser responsáveis pela escolta de vários objetos sagrados e valiosos entre dois santuários. Muitas vezes, esses itens têm apenas valor religioso.

Os clérigos aventureiros representam suas religiões diante do público; isso significa que serão requisitados a realizar cerimônias simples, como casamentos campestres, ou a conjurar magias em auxílio da população local. O sacerdote pode exigir um pagamento dos fiéis, mas provavelmente será ressarcido em bens. Caso receba dinheiro pela cerimônia, deve se lembrar que essas moedas pertencem ao templo.

Caso o governante considere que o auxílio religioso seria útil numa missão diplomática, mas não haja clérigos disponíveis ou capazes de viajarem incógnitos, os aventureiros das igrejas poderiam realizar ou auxiliar nessas tarefas em segredo. Muitas vezes, o aventureiro tem uma perícia necessária a um santuário muito afastado e precisa visitá-lo; quase sempre, ele acaba participando das cerimônias locais.

Os templos são uma parte vital do cotidiano. Os clérigos fornecem serviços e apoio ao seu rebanho e aos aventureiros. Os Mestres mais experientes poderiam usar as obrigações de um clérigo como ponto de partida para suas aventuras.

CAPÍTULO 3: CLASSES DE PRESTÍGIO

Apresentadas no *Livro do Mestre*, as classes de prestígio são determinadas classes especiais que os jogadores podem escolher, mas têm alguns pré-requisitos para tanto. Essas exigências estarão indicadas nas suas respectivas seções, sob cada classe. Exceto quando especificado o contrário, siga todas as regras padrão dos personagens multiclasse para adicionar uma classe de prestígio aos seus PJs (consulte a pág. 27 do *Livro do Mestre*).

Via de regra, as classes de prestígio descritas nesse capítulo são semelhantes aos clérigos e aos paladinos, pois a evolução do personagem depende de um relacionamento adequado com sua divindade. Qualquer integrante dessas classes de prestígio que violar de modo grave o código de conduta esperado por sua divindade (geralmente, agindo de maneira oposta à tendência ou propósitos do seu deus ou contra os ideais da classe de prestígio) perderá todas as suas magias e características da classe — e não conseguirá adquirir níveis na classe de prestígio ou como clérigo e paladino dessa divindade — até que faça uma penitência (veja a descrição da magia penitência, pág. 245 do *Livro do Jogador*).

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 energia 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 mor-

tos-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 (mortos-vivos): 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), Conhecimento (mortos-vivos) (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 sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Esclarecimentos sobre as Regras

As criaturas são divididas conforme tipos distintos (mortos-vivos, dragões, etc.). Todas as magias capazes de afetar uma espécie afetarão todas as espécies daquele tipo. Para esse propósito, todas as magias e efeitos capazes de afetar vermes (como *repelir vermes*), também afetarão as criaturas do tipo "Inseto". Essa é uma errata oficial.

TABELA 3-1: O CAÇADOR DOS MORTOS

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

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 logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. 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* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica o efeito da magia *detectar mortos-vivos*.

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 característica não gera efeitos, 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 extra. Esse talento lhe concede mais quatro utilizações de Expulsar mortos-vivos por dia.

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 30 metros do personagem. As criaturas podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível de experiência do caçador) 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 a 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, remover medo.*
- 2º nível** — *chama contínua, curar ferimentos moderados, força do touro, visão no escuro.*
- 3º nível** — *curar ferimentos graves, imobilizar mortos-vivos, luz cegante, proteção contra elementos.*
- 4º nível** — *curar ferimentos críticos, movimentação livre, proteção contra a morte.*

CAVALEIRO DO CÁLICE

Os cavaleiros do cálice pertencem a uma ordem de cavalaria de elite, dedicada à erradicação de demônios (habitantes do Abismo). Motivados por um ódio piedoso contra esses monstros, que são a personificação dos princípios do caos e do mal, 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 forem 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 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.

Dados de vida: d12.

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.

Conhecimento (religião): 10 graduações.

Conhecimento (planos): 5 graduações.

Equipamento: Armadura de batalha mágica (+1 ou superior).

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

Especial: Inimigo predileto — demônios (habitantes do Abismo); 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 sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Eliminar Demônios: Um cavaleiro do cálice adquire vários benefícios especiais para combater seus inimigos jurados. No 1º nível, ele recebe +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque contra qualquer demônio (mas não contra diabos). 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 3-2.

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 poderes demoníacos e, finalmente, nos testes resistidos contra demônios.

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.

Para fazê-lo, o cavaleiro precisa realizar um teste de Carisma e consultar a Tabela 8-16: Expulsão, na pág. 140 do *Livro do Jogador*, determinando qual o demônio mais poderoso que ele é capaz de afetar; o personagem deve somar seu nível de experiência total — e não somente

seu nível na classe de prestígio — ao resultado do teste. Depois, será necessário calcular o dano de censura: jogue 2d6 + o nível de cavaleiro do cálice + o modificador de Carisma. Ao considerar todos os seus níveis de classe no teste de Carisma, o cavaleiro será capaz de afetar uma única criatura poderosa, mas dificilmente afetará vários demônios simultaneamente.

Um demônio censurado ficará atordoado com a energia sagrada proveniente do cavaleiro. As criaturas atordoadas perdem seus bônus de Destreza na CA (se houver) e são incapazes de realizar qualquer ação. Os oponentes recebem +2 de bônus de circunstância para atacá-las. Se o cavaleiro do cálice atacar um demônio censurado, o efeito será dissipado imediatamente e a criatura agirá no seu próximo turno.

Se o nível do cavaleiro for equivalente ao dobro dos Dados de Vida do demônio, a criatura será banida para seu plano de origem. Similar ao clérigo, o cavaleiro pode censurar demônios uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma. As tentativas de expulsar mortos-vivos devem ser registradas separadamente.

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 ganha 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. 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).

Foco em Magia e Magia Penetrante: Os cavaleiros do cálice recebem automaticamente os benefícios dos talentos Foco em Magia e Magia Penetrante quando conjuram uma magia visando um demônio. A CD do teste

TABELA 3-2: O CAVALEIRO DO CÁLICE

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

de resistência para esses efeitos recebe +2 de bônus e o cavaleiro recebe +2 de bônus no teste de conjurador para superar a RM do demônio.

Coragem Celestial (Sob): Um cavaleiro do cálice de 2º nível ou superior é imune a efeitos de *medo* gerados ou conjurados por demônios. Qualquer aliado num raio de 3 m do personagem recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra esses efeitos.

Devoção Celestial (Sob): A partir do 5º nível, o cavaleiro do cálice torna-se imune a magias e efeitos de encantamento gerados ou conjurados por demônios, inclusive *feitiços* e *sugestões*. Qualquer aliado num raio de 3 m do personagem recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra esses efeitos.

Aura Consagrada (Sob): A partir do 8º nível, o cavaleiro do cálice emana um efeito permanente de *consagrar* que afeta um raio de 6 m à sua volta. Caso entre numa área afetada pela magia *profanar*, os dois efeitos são dissipados até que o cavaleiro abandone a área ou a duração de *profanar* termine. Se a magia *profanar* estiver sustentada por um altar ou outro santuário dedicado a uma divindade maligna, o efeito da aura consagrada anulará esse aprimoramento enquanto o cavaleiro permanecer na área: as penalidades de *Expulsão* são reduzidas a -3 e os mortos-vivos recebem apenas +1 de bônus profano em seus testes.

Aura Sagrada (Sob): No 10º nível, o cavaleiro do cálice adquire a habilidade de criar uma *aura sagrada* ao seu redor, que afeta somente o personagem, enquanto ele estiver em combate corporal contra um ou mais demônios. 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 demônios; além disso, apenas os demônios que atingirem o cavaleiro poderão ficar cegos.

Lista de Magias do Cavaleiro do Cálice

Um cavaleiro do cálice escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — *abençoar água, abençoar arma, 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, vigor, zelo†.*

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 da divindade+, arma mágica aprimorada, aspecto da divindade menor+, destruição sagrada, discernir mentiras, dissipar o mal, expulsão.*

† Novas magias, descritas no Capítulo 4 deste livro.

CAVALEIRO DO CÍRCULO CENTRAL

Esses cavaleiros integram a ordem dos Contempladores de Astros (consulte o Capítulo 2 deste livro). Quando é ordenado cavaleiro do círculo central, o personagem deve aceitar as exigências de fidelidade e obediência da ordem, pois executará várias tarefas importantes em seu nome. Eles protegem as capelas dos Contempladores e podem ser convocados para realizar tarefas semelhantes nos refúgios dos aliados da organização. Uma vez que os Contempladores de Astros aceitam membros de qualquer classe entre suas fileiras, os cavaleiros do círculo central entregam convites de associação aos aventureiros bondosos e honrados e aos astrônomos veteranos que serviram durante algum tempo no círculo externo. Os cavaleiros do círculo central procuram os aventureiros do círculo externo e lhes oferecem missões ou tarefas e, muitas vezes, lideram essas buscas. Algumas missões são importantes demais para serem reveladas ao mundo e devem ser cumpridas por agentes juramentados do círculo central — geralmente, cavaleiros atuando em segredo, sob uma fachada mais óbvia.

Os cavaleiros do círculo central recebem mensagens e instruções do círculo interno por meio de comunicações secretas e pombos-correio. Portanto, eles estão acostumados a lidar com animais ou mensagens de significados ocultos. Em função de seu relacionamento com profecias e várias formas de adivinhação, esses personagens desenvolvem capacidades de intuição e premonição extraordinárias.

TABELA 3-3: O CAVALEIRO DO CÍRCULO CENTRAL

Nível	Bônus Base de					— Magias por Dia —		
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1º	2º	3º
1º	+1	+0	+0	+2	Percepção de combate +2, Lutar às Cegas	0	—	—
2º	+2	+0	+0	+3	Idiomas	0	—	—
3º	+3	+1	+1	+3	Ataque certeiro 1/dia	1	—	—
4º	+4	+1	+1	+4		1	—	—
5º	+5	+1	+1	+4	Percepção de combate +4	1	0	—
6º	+6	+2	+2	+5	Ataque certeiro 2/dia	1	0	—
7º	+7	+2	+2	+5		1	1	—
8º	+8	+2	+2	+6		1	1	0
9º	+9	+3	+3	+6	Ataque certeiro 3/dia	1	1	1
10º	+10	+3	+3	+7	Percepção de combate +6	1	1	1

Os cavaleiros do círculo central do Mestre poderiam entregar convites para a realização de missões aos aventureiros. Geralmente, eles são amistosos e educados, mas são muito evasivos em relação à sua ordem. Se alguém questionar as motivações ou a validade de uma missão oferecida por um Contemplador, ele dirá que suas observações e interpretações astrológicas guiam o destino. Esse tipo de discussão aberta nunca acontece quando os cavaleiros do círculo central realizam missões sem a presença de integrantes do círculo externo.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +6.

Tendência: Leal e Bom ou Neutro e Bom.

Adestrar Animais: 7 graduações.

Obter Informação: 4 graduações.

Mensagens Secretas: 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do círculo central (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Mensagens Secretas (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

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

Magias: A partir do 1º nível, um cavaleiro do círculo central 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 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 cavaleiro do círculo central recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do cavaleiro 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).

O nível de conjurador do cavaleiro do círculo central equivale à metade de seu nível na classe de prestígio.

Lutar às Cegas: O cavaleiro do círculo central recebe esse talento gratuitamente no 1º nível.

Percepção de Combate (Ext): Um cavaleiro do círculo central pode selecionar um único oponente em combate — contra ele, o cavaleiro recebe +2 de bônus intuitivo na CA e +2 de bônus intuitivo nas jogadas de ataque. No 5º nível, esses bônus aumentam para +4 e no 10º nível, para +6.

Idiomas (SM): O cavaleiro do círculo central deve estar apto a se comunicar com todos que encontra, atuando como os olhos e ouvidos dos Contempladores dos Astros. A partir do 2º nível, ele pode conjurar *idiomas* (idêntico à magia) uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu nível de cavaleiro + seu bônus de Carisma.

Ataque Certeiro (SM): No 3º nível, o cavaleiro do círculo central pode lançar *ataque certo* (idêntico à magia) uma vez por dia. Ele adquire utilizações adicionais a cada três níveis na classe de prestígio (duas vezes por dia no 6º nível e três vezes por dia no 9º nível).

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

Lista de Magias do Cavaleiro do Círculo Central

Um cavaleiro do círculo central escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — *abençoar arma, arma mágica, auxílio divino, benção, curar ferimentos leves, detectar mortos-vivos, detectar venenos, ler magias, proteção contra o mal.*

2º nível — *augúrio, dissimular tendência, proteger outro.*

3º nível — *arma mágica aprimorada, curar ferimentos moderados, discernir mentiras, dissipar magia, oração.*

Os Contempladores dos Astros

Os Contempladores dos Astros cobram pequenas taxas de todos os membros dos círculos central e interno, mas o grupo se sustenta principalmente através de doações individuais dos cavaleiros mais ricos. Em troca, a ordem fornece treinamento, assistência (eles ajudam os paladinos a encontrarem suas montarias sagradas, por exemplo), moradia e alimentação. Muitas vezes, eles também fornecem equipamentos especiais e itens mágicos para as missões realmente importantes.

CONTEMPLATIVO

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

Em vez de devotar-se a uma divindade, alguns contemplativos esforçam-se para se adequar a outro princípio abstrato, como a tendência. Suas missões não são

menos sagradas que a busca dos contemplativos que veneram os deuses, e seus métodos são essencialmente idênticos. Muitos desses indivíduos são filósofos itinerantes que ensinam suas doutrinas em escolas ou praças públicas, enquanto viajam de uma cidade a outra, na esperança de fornecer iluminação ao povo.

Os clérigos são a maioria entre os contemplativos, embora os paladinos também sejam atraídos por essa jornada mística. A devoção dos membros de outras classes a uma divindade ou filosofia raramente é intensa o bastante para que percorram essas veredas.

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

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

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

Conhecimento (religião): 13 graduações.

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

Perícias de Classe

As perícias de classe de um contemplativo (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Senso de Direção (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 contemplativos sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos, mas quase sempre conservam essa habilidade de sua(s) antiga(s) classe(s).

Domínio de Prestígio: Quando seleciona a classe de contemplativo, e novamente no 6º nível, o persona-



gem adquire acesso a um domínio de prestígio a sua escolha, conforme descrito no Capítulo 4: Magias Divinas. É possível selecionar qualquer domínio acessível à sua divindade ou tendência — seja um domínio de prestígio ou aqueles descritos no *Livro do Jogador*. O personagem recebe o poder concedido do domínio escolhido e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Saúde Divina (Ext): Um contemplativo é imune a todas as doenças, inclusive as mágicas, como o apodrecimento das múmias e a licantria.

Conjuração: Um contemplativo que já era capaz de conjurar magias divinas continuará desenvolvendo essa habilidade, adquirindo acesso a magias mais poderosas conforme segue sua devoção. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de

TABELA 3-4: O CONTEMPLATIVO

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

DEVOTO DA GUERRA

contemplativo é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada. Por exemplo, Teresa, uma clériga de 11º nível, adquire um nível de contemplativo, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 12º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de clérigo, tornando-se uma clériga de 12º nível/contemplativo de 1º, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 13º nível.

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

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

Mente Escorregadia (Ext): No 2º nível, o contemplativo adquire a habilidade de ignorar efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a fazer algo. Quando o personagem for afetado por um encantamento (falhando no seu teste de resistência), poderá tentar anular o efeito novamente uma rodada depois. O contemplativo dispõe somente de uma oportunidade adicional para realizar essa jogada.

Integridade Divina (Sob): Ao atingir o 3º nível, o contemplativo poderá curar seus próprios ferimentos, além de usar qualquer outra habilidade similar que já tenha. Ele é capaz de recuperar uma quantidade de pontos de vida por dia equivalente ao dobro de seu nível de experiência atual, sendo possível dividir o efeito.

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

Alma Divina (Sob): No 7º nível, o contemplativo adquire resistência à magia equivalente ao seu nível + 10. Para conseguir afetar o contemplativo com uma magia, um conjurador precisa igualar ou superar a resistência à magia do personagem num teste de conjurador — 1d20 + nível do conjurador.

Corpo Eterno (Ext): Depois de atingir o 9º nível, o contemplativo não sofrerá mais penalidades devido a idade e não poderá ser envelhecido magicamente (qualquer penalidade existente permanece). O personagem continuará acumulando seus bônus em função do envelhecimento e morrerá de velhice quando chegar a hora.

União Mística (Sob): Ao atingir o 10º nível, o contemplativo se tornará uma criatura mágica. A partir de então, ele será tratado como um extra-planar em vez de humanoíde. Por exemplo, *enfeitiçar pessoas* não o afetará. Além disso, o contemplativo adquire redução de dano 20/+1. Isso significa que ele ignora (regenera instantaneamente) os 20 primeiros pontos de dano de qualquer ataque, exceto se o dano for causado por uma arma com +1 de bônus de melhoria (ou superior), por uma magia ou por uma forma de energia (fogo, gelo, eletricidade, etc.). Sendo um extra-planar, o contemplativo de 10º nível é afetado por magias que repelem criaturas encantadas, como *proteção contra o bem*.

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

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

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Magias em Combate, Liderança.

Diplomacia: 5 graduações

Sentir Motivação: 5 graduações.

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

Especial: Capacidade de canalizar energia negativa ou positiva.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um devoto da guerra (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (guerra) (Int), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int) 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 devotos da guerra sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Magias: Um devoto da guerra conjura magias como um clérigo (consulte a Tabela 3-6: O Clérigo, na pág. 30 do *Livro do Jogador*) e tem acesso irrestrito à lista geral de magias dessa classe. Cada dois níveis de devoto da guerra são considerados como um nível adicional de clérigo.

rito para determinar a quantidade de magias diárias e seus efeitos (veja *Conjuração*, a seguir).

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

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

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

Domínio de Prestígio: Quando seleciona a classe devoto da guerra, o personagem adquire acesso ao domínio de prestígio Glória (caso canalize energia positiva) ou Dominação (caso utilize energia negativa), ambos descritos no Capítulo 4: Magias Divinas. No 4º nível, o devoto adquire acesso ao domínio de prestígio Adivinhação.

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

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



Incentivar (Ext): Caso o devoto gaste 5 minutos (no mínimo) proferindo um discurso de incentivo antes da batalha, concederá um bônus de moral nos testes de resistência contra feitiços e medo a todos os ouvintes. Este bônus será +2 no 2º nível da classe de prestígio e aumenta +2 a cada nível par subsequente (+4 no 4º nível, +6 no 6º nível, etc.).

Círculo de Cura (SM): Uma vez por dia, o devoto da guerra pode conjurar um *círculo de cura* (idêntico à magia homônima).

Banquete de Heróis (SM): Uma vez por dia, o devoto da guerra pode conjurar um *banquete de heróis* (idêntico à magia homônima).

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

Velocidade em Massa (SM): Uma vez por dia, o devoto da guerra pode conjurar *velocidade em massa* (idêntico à magia homônima).

TABELA 3-5: O DEVOTO DA GUERRA

Bônus Base de						
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	Domínio de prestígio: Glória/Dominação, Bravura	
2º	+2	+3	+0	+0	Incentivar	+1 nível de classe existente
3º	+3	+3	+1	+1	Círculo de cura	
4º	+4	+4	+1	+1	Domínio de Prestígio: Adivinhação	+1 nível na classe existente
5º	+5	+4	+1	+1	Banquete de heróis	
6º	+6	+5	+2	+2	Aura de medo 1/dia	+1 nível na classe existente
7º	+7	+5	+2	+2	Velocidade em massa	
8º	+8	+6	+2	+2	Cura completa em massa	+1 nível na classe existente
9º	+9	+6	+3	+3	Aura de Medo 2/dia	
10º	+10	+7	+3	+3	Inimigo implacável	+1 nível na classe existente

Cura em Massa (SM): Uma vez por dia, o devoto da guerra pode conjurar *cura completa em massa* (idêntico à magia homônima).

Inimigo Implacável (SM): No 10º nível, o devoto da guerra consegue canalizar energia positiva suficiente para induzir seus aliados num raio de 30 metros a continuar lutando, mesmo depois de sofrerem ferimentos letais. Essa habilidade exige uma ação equivalente a movimento e concentração; enquanto estiver ativa, todos os aliados na área afetada ignoram as consequências do dano sofrido e continuam a lutar, mesmo quando deveriam estar incapacitados ou morrendo. A morte ocorre imediatamente quando eles atingirem -20 pontos de vida. Caso a habilidade expire — seja porque o devoto parou de se concentrar, fracassou num teste de Concentração ou ficou incapacitado (ou morrendo) — os efeitos totais do dano ocorrem imediatamente.

Observação para Multiclasse: Caso o devoto da guerra selecione um nível em qualquer classe diferente desta classe de prestígio, não conseguirá adquirir mais níveis de devoto da guerra até que faça uma penitência (veja a descrição da magia *penitência*, pág. 245 do *Livro do Jogador*).

EXORCISTA SAGRADO

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

Quase todos os exorcistas sagrados são clérigos ou paladinos especialmente treinados pela igreja para executar essa tarefa. A maioria das religiões seleciona apenas os indivíduos que apresentaram dedicação evidente ao dever sagrado de confrontar seres extra-planares malignos, assim como fé e devoção exemplares. Algumas vezes, um mago se qualifica para ocupar o posto nas igrejas que toleram a magia arcana, mas os integrantes das demais classes raramente se tornam exorcistas sagrados.

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

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

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

Conhecimento (planos): 7 graduações.

Conhecimento (religião): 10 graduações.

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

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

Perícias de Classe

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

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

Características da Classe

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

Conjuração: Os exorcistas sagrados nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas habilidades de exorcismo. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de exorcista sagrado é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

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

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

Domínio de Prestígio: Quando seleciona a classe exorcista sagrado, o personagem adquire acesso ao domínio Exorcismo, descrito no Capítulo 4: Magias Divinas. O personagem recebe o poder concedido desse domínio (habilidade de expulsar entidades espirituais dos corpos que possuíram) e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Adversário Predileto (Ext): Um exorcista sagrado precisa escolher seu adversário predileto entre mortos-vivos e seres extra-planares. O estudo intensivo e o trei-

namento especial nas técnicas adequadas para combater esse inimigo lhe concedem +1 de bônus de competência nos testes das perícias Blefar, Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar, e nos testes de conjurador executados para superar a RM da criatura. No 4º nível, esse bônus aumenta para +2 e no 8º nível, para +3.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Um exorcista sagrado é capaz de expulsar mortos-vivos como um clérigo. Esta habilidade sobrenatural se acumula com a capacidade de Expulsar Mortos-vivos de outras classes; portanto, os níveis de exorcista são adicionados aos níveis de clérigo (ou de paladino -2) para determinar o nível efetivo do personagem quando utiliza a expulsão.

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

Detectar o Mal (SM): A partir do 2º nível, o exorcista pode usar *detectar o mal* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*.

Expulsão Adicional: No 3º, 6º e 9º níveis, o exorcista sagrado recebe Expulsão Adicional como um talento extra. Em cada nível indicado, esse talento lhe

concede mais quatro utilizações de Expulsar Mortos-vivos por dia.

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

Presença Consagrada

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

HOSPITALÁRIO

O dever dos cavaleiros hospitalários era proteger os viajantes durante suas peregrinações religiosas. Com o passar dos anos, esse dever foi expandido e agora inclui a construção e administração de hospitais e habitações para os refugiados.

Os hospitalários são unidades militares por necessidade, que fizeram votos de pobreza, obediência e proteção aos inocentes sob seus cuidados. Quase sempre, os hospitalários do Mestre viajarão

em grupos, normalmente ao lado dos peregrinos em suas trilhas ou a partir de algum local importante da sua religião. É possível encontrar hospitalários administrando albergues de peregrinos, defendendo os hospitais

TABELA 3-6: O EXORCISTA SAGRADO

Bônus Base de					
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	Domínio de prestígio: Exorcismo, adversário predileto +1, expulsar mortos-vivos
2º	+1	+0	+0	+3	Resistência à posseção, detectar o mal
3º	+2	+1	+1	+3	Expulsão adicional
4º	+3	+1	+1	+4	Dissipar o mal 1/semana, adversário predileto +2
5º	+3	+1	+1	+4	Presença consagrada
6º	+4	+2	+2	+5	Expulsão adicional
7º	+5	+2	+2	+5	Dissipar o mal 2/semana
8º	+6	+2	+2	+6	Adversário predileto +3
9º	+6	+3	+3	+6	Expulsão adicional
10º	+7	+3	+3	+7	Dissipar o mal 3/semana

Conjuração

+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente
+1 nível de classe existente

dos templos ou guardando relíquias e locais sagrados. Dificilmente eles partem em aventuras ou missões, exceto para resgatar peregrinos ameaçados ou recuperar itens ou locais tomados por hereges e infiéis.

Dados de Vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +4.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico.

Talentos: Combate Montado, Investida Montada.

Adestrar Animais: 5 graduações.

Cavalgar: 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um hospitalário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int) 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 hospitalários sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Domínios: Quando seleciona a classe hospitalário, o personagem adquire acesso aos seguintes domínios: Cura, Proteção e Guerra, além do domínio de prestígio Glória (caso canalize energia positiva) ou Dominação (caso

utilize energia negativa), ambos descritos no Capítulo 4: Magias Divinas. O acesso aos domínios anteriores é perdido. O personagem recebe o poder concedido do domínio selecionado e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias. Além disso, um hospitalário é capaz de converter espontaneamente suas magias preparadas em efeitos de curar ou infligir ferimentos.

Conjuração: Os hospitalários nunca abandonam seu treinamento mágico divino, desenvolvendo-o junto com suas perícias na classe de prestígio. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, dano adicional de destruir o mal, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de hospitalário é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada. Por exemplo, Alhandra, uma paladina de 8º nível, adquire um nível de hospitalário, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 9º nível de paladino, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de paladino, tornando-se uma paladina de 9º nível/hospitalária de 1º, passará a conjurar e obter magias diárias como uma paladina de 10º nível.

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



TABELA 3-7: O HOSPITALÁRIO

Bônus Base de						
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	<i>Cura pelas mãos</i>	+1 nível de classe existente
2º	+2	+3	+0	+0		+1 nível de classe existente
3º	+3	+3	+1	+1	Expulsar mortos-vivos, <i>Remover doenças</i> , talento adicional	+1 nível de classe existente
4º	+4	+4	+1	+1		+1 nível de classe existente
5º	+5	+4	+1	+1	Talento adicional	+1 nível de classe existente
6º	+6	+5	+2	+2		+1 nível de classe existente
7º	+7	+5	+2	+2	Talento adicional	+1 nível de classe existente
8º	+8	+6	+2	+2		+1 nível de classe existente
9º	+9	+6	+3	+3	Talento adicional	+1 nível de classe existente
10º	+10	+7	+3	+3		+1 nível de classe existente

Cura pelas Mãos (SM): Um hospitalário pode curar ferimentos através do toque, como um paladino. Seus níveis de paladino são adicionados ao nível da classe de prestígio para determinar a quantidade de PV curados.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Quando um hospitalário atinge o 3º nível, adquire a habilidade sobrenatural de Expulsar Mortos-vivos como um clérigo com dois níveis inferiores ao seu. Esta habilidade sobrenatural se acumula com a capacidade de Expulsar Mortos-vivos de outras classes; logo, um clérigo 6º/hospitalário 4º afetaria mortos-vivos como um personagem de 8º nível. Um paladino de 6º nível (que também usa a Expulsão como um clérigo de dois níveis inferior)/hospitalário 4º nível afetaria mortos-vivos como um personagem de 6º nível.

Remover Doenças (SM): Um hospitalário é capaz de *remover doenças* como os paladinos. Seus níveis de paladino são adicionados ao nível da classe de prestígio para determinar a quantidade de utilizações semanais.

Talentos Adicionais: Um hospitalário recebe um talento adicional nos níveis indicados na Tabela 3-7. Esses talentos devem ser escolhidos da seguinte lista: Ambidestria, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Usar Arma Exótica, Especialização (Desarmar Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Sucesso Decisivo Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado (Desviar Objetos, Ataque Atordoante), Arqueirismo Montado, Atropelar, Investida Implacável, Tiro Certo (Tiro Longo, Precisão, Tiro Rápido, Tiro em Movimento), Ataque Poderoso (Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar, Trespasar Aprimorado), Saque Rápido, Combater com Duas Armas (Combater com Duas Armas Aprimorado), Acuidade com Arma*, Foco em Arma*.

Os talentos que têm pré-requisitos estão listados entre parênteses, depois do talento inicial exigido. O hospitalário pode escolher um talento marcado com um asterisco (*) mais de uma vez, selecionando uma arma diferente a cada vez. O hospitalário ainda precisa atender todos os pré-requisitos de um talento, inclusive valores de habilidade e o bônus base de ataque mínimo.

Importante: Esses talentos são somados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe a cada três níveis. O hospitalário não precisa se limitar a essa lista para selecionar aqueles talentos.

Código de Conduta: Os hospitalários fazem votos de pobreza, obediência e proteção aos inocentes sob seus cuidados. Isto não significa que eles vivem em miséria e

mendicância, mas que repartem sua riqueza entre si e oferecem o excesso para sua ordem. A obediência não está relacionada ao nível social ou de experiência do personagem, mas à sua posição na ordem dos hospitalários, que muda conforme a situação. Não importa o seu cargo relativo, todos eles respondem ao líder local enquanto permanecerem em seu território. Os hospitalários devem estar dispostos a sacrificar suas vidas para salvar os peregrinos ou qualquer refúgio sob seus cuidados, mas não devem fazê-lo impetuosamente.

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

Ex-Hospitalários

Um hospitalário que se torne Caótico, pratique voluntariamente um ato maligno ou viole de modo grave seu código de conduta perderá todas as suas magias e características da classe — e não conseguirá adquirir níveis na classe de prestígio — até que faça uma penitência (veja a descrição da magia *penitência*, pág. 245 do *Livro do Jogador*).

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

INQUIRIDOR CONSAGRADO

O inquiridor consagrado atua como um caçador de recompensas para a sua religião ou organização. Enquanto os inquisidores procuram o mal e corrupção dentro da igreja e outros campeões do bem enfrentam as ameaças externas sem distinção, o inquiridor consagrado caça os blasfemadores, os hereges e os indivíduos acusados de traição ou ataques diretos à igreja. Por exemplo, um deles poderia ser responsável pelo rastreamento e eliminação de um ogro que profanou um santuário ou pela captura e condução de hereges perante um tribunal eclesiástico. Todas as missões sempre estão relacionadas a uma acusação, única e específica, de blasfêmia ou profanação ou à própria fonte de heresia. A igreja designa essas missões ou alvos conforme necessário.

A caçada aos inimigos declarados da igreja requer várias perícias desenvolvidas por caçadores de recompensa. Embora o inquiridor seja capaz de lidar com seus alvos depois de encontrá-los, ele ainda precisa encontrá-los. Esses personagens devem ser sutis e espertos, além de conservar sua própria fé. Uma vez que seus adversários também podem desenvolver habilidades mágicas ou de conjuração, sua determinação e preparação não devem ser negligenciadas. Na maioria das vezes, os melhores inquiridores eram paladinos ou clérigos, em função de seu valor elevado de Carisma. Os rangers também são excelentes candidatos, devido às suas capacidades aprimoradas de rastreamento. Os ladinos quase sempre possuem a sutileza e as perícias sociais necessárias para localizar seus alvos.

É muito difícil perceber um inquiridor consagrado. Eles utilizam suas perícias, magias e habilidades para ocultar suas intenções, até que possam confrontar seus alvos. A maioria é composta de indivíduos cordiais e agradáveis, que sempre têm uma piada ou história para contar. Essa fachada esconde sua verdadeira natureza, implacável, permitindo-lhes reunir pistas sem chamar atenção ou levantar suspeitas. Alguns inimigos muito poderosos ou protegidos atraem pequenos grupos de inquiridores consagrados, que se aliam a outras classes para enfrentar seu alvo.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Leal

Talentos: Rastrear

Disfarces: 5 graduações.

Obter Informação: 5 graduações.

Profissão (Advogado): 5 graduações.

Especial: O candidato deve aceitar uma missão, imposta pela igreja, que envolva localizar e destruir um inimigo específico da organização. Caso fracasse, ele precisará aguardar durante um ano e um dia antes de fazer uma nova petição. Se obtiver sucesso, a igreja o aceitará como inquiridor consagrado e ele poderá adquirir níveis nessa classe de prestígio.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um inquiridor consagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Intimidar (Car), Obter Informação (Car), Procurar (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: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

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

Magias: A partir do 1º nível, um inquiridor 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 inquiridor consagrado são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um inquiridor ganha 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do inquiridor consagrado 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 inquiridor 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).

Benção das Escrituras (Sob): Todos os inquiridores consagrados recebem +2 de bônus sagrado em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando estiverem rastreando o alvo indicado pela sua igreja. Quando esse alvo for um grupo, o bônus será aplicado ao líder. Eles recebem o mesmo bônus nas jogadas de ataque corporal e dano com armas brancas contra esses alvos — esse modificador não se aplica a jogadas de ataque à distância ou dano com armas de disparo. O bônus aumenta para +4 no 3º nível, +6 no 5º nível, +8 no 7º nível, e +10 no 9º nível.

Detectar o Caos (SM): O inquiridor pode usar *detectar o caos* livremente, como um clérigo de nível equivalente ao seu.

Visão Santificada (Sob): A partir do 2º nível, o inquiridor consagrado recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência contra ilusões.

Dissipar Magia (SM): O inquiridor consagrado é capaz de conjurar *dissipar magia* como um clérigo de nível equivalente ao seu. A partir do 3º nível, é possível utilizar essa habilidade similar a magia uma vez por dia, mais uma a cada ponto de bônus de Sabedoria.

Emoções (SM): A partir do 4º nível, o inquiridor consagrado é capaz de induzir sentimentos em todas as criaturas vivas num raio de 4,5 m, com efeitos idênticos à magia *emoções*, conjurada por um mago de um nível inferior ao seu. Logo, um inquiridor de 4º nível usará essa habilidade como um mago de 3º nível. É possível ativá-la uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu bônus de Sabedoria (mínimo 1). *Emoções* é uma habilidade similar a magia.

Visão Falsa (Sob): A partir do 6º nível, o inquiridor consagrado é capaz de evitar as tentativas de Espionar perpetradas por seu alvo, seus aliados ou qualquer pessoa a serviço dele, com efeitos idênticos à magia *visão falsa*, conjurada por um mago de um nível inferior ao seu. Logo, um inquiridor de 6º nível usará essa habilidade como um mago de 5º nível. É possível ativá-la uma quantidade de vezes por dia equivalente ao seu bônus de Sabedoria (mínimo 1). *Visão Falsa* é uma habilidade sobrenatural.

Caçada Implacável (Sob): A partir do 8º nível, se o inquiridor ferir um alvo e este conseguir escapar, ele sempre saberá a direção da vítima e a distância aproxi-

TABELA 3-8: O INQUIRIDOR CONSAGRADO

Bônus						Magias por Dia				
Base de						1º	2º	3º	4º	5º
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial					
1º	+1	+0	+0	+2	Benção das escrituras +2, detectar o caos	0	—	—	—	—
2º	+2	+0	+0	+3	Visão santificada	1	—	—	—	—
3º	+3	+1	+1	+3	Benção das escrituras +4, dissipar magia	1	0	—	—	—
4º	+4	+1	+1	+4	Emoções	1	1	—	—	—
5º	+5	+1	+1	+4	Benção das escrituras +6	1	1	0	—	—
6º	+6	+2	+2	+5	Visão falsa	1	1	1	—	—
7º	+7	+2	+2	+5	Benção das escrituras +8	2	1	1	0	—
8º	+8	+2	+2	+6	Caçada implacável	2	1	1	1	0
9º	+9	+3	+3	+6	Benção das escrituras +10	2	2	1	1	1
10º	+10	+3	+3	+7	Caçada inequívoca	2	2	2	1	1

mada entre ambos. É possível utilizar a caçada implacável simultaneamente contra vários adversários distintos, contanto que todos façam parte do mesmo grupo e, em conjunto, formem o alvo principal da missão atual do inquiridor. Essa habilidade somente funcionará se todos estiverem no mesmo plano de existência.

Caçada Inequívoca (Sob): No 10º nível, caso o inquiridor estabeleça uma caçada implacável, será capaz de intensificá-la e transformá-la numa caçada inequívoca, ignorando as fronteiras planares durante a localização de seu alvo. Diferente da caçada implacável, que consegue afetar vários indivíduos ao mesmo tempo, a caçada inequívoca persegue um único alvo de cada vez. Para que o inquiridor consiga ativar essa habilidade, ele deverá abandonar qualquer alvo adicional já localizado.

Código de Conduta: O inquiridor consagrado tem que revelar a sua identidade e o motivo de sua presença ao seu alvo antes de enfrentá-lo. Ele não pode desferir ataques furtivos contra o alvo. Ele está proibido de eliminar seu alvo num campo de batalha antes de revelar sua identidade e sua motivação. Intencionalmente, cada inquiridor se apresenta ou declara seu código de conduta de maneira vaga, para manter alguma vantagem durante a caçada. Qualquer inquiridor incapaz de seguir esse código de honra deve se submeter a um ato de penitência (veja a descrição da magia *penitência*, pág. 245 do *Livro do Jogador*); caso contrário, será impossível adquirir níveis nessa classe de prestígio.

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

Lista de Magias do Inquiridor Consagrado

Um inquiridor consagrado escolhe suas magias da seguinte lista:

- 1º nível — *acalmar emoções, alterar-se, animar cordas, comando, desespero.*
- 2º nível — *detectar pensamentos, enfeitiçar pessoas, imobilizar pessoas, luz do dia.*
- 3º nível — *discernir mentiras, expulsão, lendas e histórias, proteção contra a morte.*
- 4º nível — *dominar pessoas, marca da justiça.*
- 5º nível — *banimento, campo antimagia.*

INQUISIDOR DA IGREJA

Enquanto muitos campeões do bem se dedicam ao combate das forças do mal alheias ao seu meio e suas igrejas — como os clérigos e paladinos de Heironeous e sua dedicação ao confronto com os seguidores de Hextor, por exemplo — o inquisidor da igreja cultiva interesse semelhante pela corrupção arraigada no interior da sua organização. Quando a ganância consome a hierarquia da igreja, quando os demônios se infiltram numa ordem de cavaleiros e seduzem seus líderes, quando um sumo-sacerdote é vítima de encantamentos malignos e abandona os caminhos de sua divindade, normalmente é um inquisidor da igreja quem revela a maldade e a elimina.

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

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

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Resistência de Vontade: +3

Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro.

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Identificar Magia: 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar *dissipar magia* como magia divina.

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

Perícias de Classe

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

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

Características da Classe

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

Detectar o mal (SM): O inquisidor pode usar *detectar o mal* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*.

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

Conjuração: Os inquisidores nunca abandonam seu treinamento mágico divino, desenvolvendo-o junto com suas perícias na inquisição. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, utilizações adicionais de *remover doenças*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de inquisidor da igreja é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias divinas do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Por exemplo, Garjin, um clérigo de 8º nível, adquire um nível de inquisidor da igreja, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 9º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível —

como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ele adquirir um nível de clérigo, tornando-se um clérigo de 9º nível/inquisidor de 1º, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 10º nível.

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

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

Transpor Ilusões (Sob): A partir do 3º nível, o inquisidor adquire a habilidade sobrenatural de transpor ilusões e disfarces, sem limite de uso diário. O personagem deve tocar a ilusão ou a criatura envolvida pelo efeito (como na magia *alterar-se*, por exemplo). Então, ele realiza um teste de conjurador como se tivesse lançado *dissipar magia* sobre o efeito ilusório. Caso obtenha sucesso, a ilusão será imediatamente dissipada. O bônus de +4 nos testes de dissipar do inquisidor (o poder concedido pelo domínio Inquisição) também é aplicado a esse teste. Além disso, o inquisidor recebe +4 de bônus de competência em testes de Observar contra a perícia Disfarces.

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

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

Imunidade à Possessão (Ext): Um inquisidor da igreja de 8º nível ou superior é imune às magias *recipi-*

TABELA 3-9: O INQUISIDOR DA IGREJA

Nível	Bônus Base de					Conjuração
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	
1º	+0	+2	+0	+2	<i>Detectar o mal</i> , Domínio de Prestígio: Inquisição	+1 nível de classe existente
2º	+1	+3	+0	+3	Imunidade à escola feitiço	+1 nível de classe existente
3º	+2	+3	+1	+3	Transpor ilusões	+1 nível de classe existente
4º	+3	+4	+1	+4		+1 nível de classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	Imunidade à escola compulsão	+1 nível de classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	Induzir metamorfose	+1 nível de classe existente
7º	+5	+5	+2	+5		+1 nível de classe existente
8º	+5	+6	+2	+6	Imunidade à Posseção	+1 nível de classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	<i>Discernir mentiras</i> , revelar a verdade	+1 nível de classe existente
10º	+7	+7	+3	+7		+1 nível de classe existente

ente arcano, prender a alma, aprisionar a alma, à habilidade *possessão* dos fantasmas e qualquer magia ou efeito que possa retirar ou substituir a força vital do personagem. Ele ainda será capaz de viajar através dos planos usando *projeção astral*, caso queira.

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

Revelar a Verdade (Sob): Ao tocar uma criatura que tenha mentido para ele, um inquisidor de 9º nível ou superior poderá tentar forçá-la a dizer a verdade. A criatura deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do inquisidor + seu bônus de Carisma) para anular esse efeito de ação mental [compulsão]. Caso fracasse no teste de resistência, ela deve contar toda a verdade omitida. Não existe limite diário de uso para essa habilidade, mas o inquisidor apenas conseguirá ativá-la imediatamente depois de conjurar *discernir mentiras* sobre o alvo.

LIBERTADOR SAGRADO

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

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

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

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5

Tendência: Caótico e Bom.

Talento: Vontade de Ferro.

Diplomacia: 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um libertador sagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Intimidar (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 libertadores sagrados sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Magias: A partir do 1º nível, um libertador sagrado 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 libertador sagrado são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um libertador recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do libertador sagrado 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 libertador 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 o mal (SM): O libertador sagrado pode usar *detectar o mal* livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia *detectar o mal*.

Resistência a Encantamentos (Sob): Os libertadores sagrados recebem +2 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento.

Graça Divina (Sob): O libertador sagrado de 2º nível ou superior aplica seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como um bônus em todos os seus testes de resistência.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um libertador sagrado de 2º nível ou superior pode tentar destruir o mal usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele soma seu modificador de Carisma (caso seja positivo) na sua jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível de experiência. Por exemplo, um libertador de 9º nível empunhando uma espada longa causaria 1d8+9 pontos de dano, além do dano devido a sua Força ou outros efeitos mágicos. Se o libertador, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não for maligna, esta característica não gera efeitos, mas não poderá ser utilizada outra vez naquele dia. Destruir o mal é uma habilidade sobrenatural.



D. CRAMER

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Quando um libertador sagrado atinge o 3º nível, adquire a habilidade sobrenatural de Expulsar Mortos-vivos. Ele expulsa mortos-vivos como um clérigo com dois níveis inferiores.

Imunidade a Feitiços e Compulsões (Ext): A partir do 3º nível, o libertador sagrado torna-se imune a todos os efeitos das escolas feitiço e compulsão. Sua consciência lhe pertence totalmente e nenhuma criatura é capaz de controlar seus pensamentos ou ações.

Subversão (Sob): A partir do 7º nível, caso ele gaste 5 minutos dialogando com um personagem sob a influência de um efeito de compulsão ou feitiço, o libertador conseguirá ajudá-lo a superar o encantamento. Usando

uma ação de rodada completa, o libertador toca o personagem enfeitiçado (realizando uma jogada de ataque de toque, se necessário) e invoca seu poder divino interior. Imediatamente depois, o personagem afetado deve realizar outro teste de resistência, usando seus próprios modificadores mais o bônus de Carisma do libertador sagrado. Se o resultado igualar ou superar a CD original, o personagem estará livre do efeito de feitiço ou compulsão.

Código de Conduta: O libertador sagrado deve conservar sua tendência (Caótico e Bom) e perderá todas as habilidades especiais da classe se cometer voluntariamente qualquer ato maligno. Conforme esperado dessa tendência, o código de conduta dos libertadores está limitado a essa diretriz — não há regras formais e rígidas.

Lista de Magias do Libertador Sagrado

Um libertador sagrado escolhe suas magias da seguinte lista:

- 1º nível — *abençoar arma, arma mágica, auxílio divino, benção, curar ferimentos leves, detectar mortos-vivos, detectar venenos, remover medo, resistência a elementos, resistência, virtude.*
- 2º nível — *acalmar emoções, ajuda, curar ferimentos moderados, força do touro, proteger outro, remover paralisia, retardar envenenamento, suportar elementos.*
- 3º nível — *arma mágica aprimorada, círculo mágico contra o mal, curar ferimentos graves, discernir mentiras, dissipar magia, oração, remover maldição.*
- 4º nível — *curar ferimentos críticos, dissipar o mal, espada sagrada, movimentação livre, neutralizar venenos, proteção contra a morte.*

Libertadores Ex-paladinos

Não é completamente incomum um paladino se afastar do inabalável caminho da ordem durante sua exaustiva luta pelo bem, tornando-se um libertador sagrado. Na maioria das vezes, o ex-paladino que seleciona essa classe de prestígio nunca mais recupera suas habilidades da classe anterior. Entretanto, os níveis de paladino contri-

TABELA 3-10: O LIBERTADOR SAGRADO

Nível	Bônus Base de				Especial	Magias por Dia			
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	<i>Detectar o mal, resistência a encantamentos</i>	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+3	<i>Graça divina, destruir o mal</i>	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+3	<i>Expulsar mortos-vivos, imunidade a feitiços e compulsões</i>	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+4		1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+4	<i>Companheiro Celestial</i>	1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+5		1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+5	<i>Subversão</i>	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+6		2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+6		2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1

TABELA 3-11: COMPANHEIRO CELESTIAL

Nível do Personagem	DV de Bônus	Armadura Natural	Ajuste de Força	Int	Especial
12 ou menos	+2	+1	+1	6	Evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência
13-15	+4	+3	+2	7	Falar com o mestre
16-18	+6	+5	+3	8	Laço de sangue
19-20	+8	+7	+4	9	Resistência à magia

Nível do personagem: O nível de experiência total do libertador sagrado (a soma de todos os seus níveis de classe).

DV de bônus: Equivale a uma quantidade de dados de vida (d8) extras; lembre-se de somar o modificador de Constituição da criatura a cada DV, como nos animais normais. Os dados de vida extras aprimoram o bônus base de ataque e de resistência do companheiro celestial.

Armadura natural: Esse bônus é aplicado à armadura natural da criatura (se houver) ou somado à CA básica.

Ajuste de Força: Some esse valor à Força do companheiro.

Int: O valor de Inteligência da criatura (um companheiro celestial é mais inteligente que os outros animais de sua espécie).

Evasão Aprimorada (Ext): Quando o companheiro sofrer um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, não sofrerá dano algum se obtiver sucesso no teste; caso fracasse no teste de resistência, ainda sofrerá apenas metade do dano.

Partilhar Magias: A critério do jogador, é possível afetar o companheiro com qualquer magia conjurada pelo libertador sobre si mesmo; para isso, a criatura deve estar a menos de 1,5 m dele. Para magias com duração diferente de "instantânea", o efeito se extingue caso o animal se afaste a mais de 1,5 m e não voltará a afetá-lo, mesmo que retorne antes da duração acabar. Além disso, o libertador pode conjurar sobre o animal qualquer magia cujo alvo seja "Você" (como uma magia de toque à distância). O personagem e o companheiro conseguem partilhar magias

mesmo quando estas normalmente não afetam as criaturas do seu tipo (besta mágica).

Vínculo Empático (Sob): O libertador sagrado possui um vínculo empático com seu companheiro celestial, com alcance máximo de 1,5 km. O personagem não consegue enxergar através dos olhos do animal, mas pode se comunicar telepaticamente com ele. Mesmo as criaturas mais inteligentes percebem o mundo de modo diferente dos humanos, portanto as falhas de comunicação são possíveis.

Devido ao vínculo empático, o libertador tem a mesma conexão com itens ou locais que o animal toque ou visite.

Partilhar Testes de Resistência: O companheiro pode escolher seus testes de resistência entre os valores do libertador sagrado e os seus, o que for maior.

Falar com o Mestre: O companheiro e o libertador podem se comunicar verbalmente como se falassem um idioma em comum. As outras criaturas não entendem essa comunicação sem auxílio mágico.

Laço de Sangue: O companheiro recebe +2 de bônus em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de testemunhar o libertador sendo ameaçado ou ferido. Esse bônus permanece enquanto a ameaça for imediata e aparente.

Resistência à Magia: A resistência à magia de um companheiro celestial equivale ao nível do libertador sagrado +5. Para conseguir afetar o animal com uma magia, o conjurador precisa igualar ou superar a RM da criatura num teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador).

buem nas habilidades destruir o mal e expulsar mortos-vivos do atual libertador. Ambas consideram o nível de experiência total do personagem; logo, a habilidade 'destruir o mal' e a capacidade de expulsar mortos-vivos do ex-paladino consideram os níveis de libertador sagrado e de paladino somados.

Companheiro Celestial

Ao atingir o 5º nível ou posteriormente, o libertador sagrado é capaz de invocar um dos seguintes animais como seu companheiro celestial: gato, cachorro, águia, falcão, cavalo, coruja, pônei ou lobo (consulte o Apêndice 1 do *Livro dos Monstros* para obter as estatísticas básicas destes animais e o Apêndice 3 para obter o modelo de criaturas celestiais). Voluntariamente, essa criatura agirá como guardião (como um falcão), um auxiliar (como um gato) ou montaria (como um cavalo). O animal adquire DV e habilidades especiais conforme o nível do personagem.

É impossível ter mais de um companheiro celestial simultaneamente. Se a criatura morrer, o libertador sagrado poderá invocar outra no dia seguinte. O novo companheiro possuirá todas as habilidades inerentes a uma criatura de um libertador do mesmo nível de experiência.

MESTRE DAS MORTALHAS

O mestre das mortalhas é um conjurador maligno, capaz de invocar mortos-vivos incorpóreos com seus poderes e forçá-los a obedecer as suas ordens. Essas criaturas repletas de ódio propagam o medo e a morte como vingança contra a perturbação de seu descanso.

Embora o mestre das mortalhas conjure algumas magias divinas, sua principal habilidade consiste em in-

vocar mortos-vivos incorpóreos para servi-lo. Os paladinos nunca se tornam mestres das mortalhas, mas os ex-paladinos que se afastaram bastante de suas raízes leais e boas talvez consigam. É comum que alguns clérigos malignos escolham essa classe, embora os druidas e os rangers que adquiram experiência suficiente e tenham a atitude apropriada também possam se unir às fileiras dessa classe de prestígio.

Geralmente, os mestres das mortalhas que são PdMs operam em segredo, concluindo seus planos malignos sob a proteção das trevas. Conforme suas tendências, eles podem atuar sozinhos ou em grupos. É muito raro que permaneçam no mesmo lugar durante longos períodos ou reúnam grupos com mais de quatro indivíduos, de forma a evitar que os paladinos ou clérigos bons os percebam — sem mencionar os caçadores dos mortos.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre das mortalhas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Resistência: Vontade +5.

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Concentração: 10 graduações.

Identificar Magia: 10 graduações.

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

Especial: Capacidade de canalizar energia negativa.

Perícias de Classe

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

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

Características da Classe

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

Magias: Um mestre das mortalhas conjura magias como um clérigo (consulte a Tabela 3-6: O Clérigo, na pág. 30 do *Livro do Jogador*) e tem acesso irrestrito à lista geral de magias dessa classe. O nível de mestre das mortalhas é adicionado ao nível de clérigo para determinar a quantidade de magias diárias e seus efeitos (veja *Magias Diárias*, a seguir). Além disso, o personagem adquire acesso aos domínios Morte, Mal e Proteção.

Magias Diárias: Um mestre das mortalhas nunca abandona seu treinamento mágico divino, desenvolvendo-o junto com suas perícias na classe. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias divinas por dia — como se estivesse avançando um nível como clérigo. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, conversão espontânea, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de mestre das mortalhas é somado ao nível de clérigo do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada.

Expulsão Adicional: No 1º nível, o mestre das mortalhas recebe Expulsão Adicional como um talento extra. Esse talento lhe concede mais quatro utilizações de Expulsar/Fascinar Mortos-vivos por dia.

Invocar Mortos-Vivos I (SM): Essa habilidade similar a magia é idêntica a *invocar criaturas I*, com as seguintes exceções: o mestre das mortalhas é capaz de invocar uma ou duas sombras, um ou dois allips ou uma criatura de cada tipo. Quando é ativada, o mestre das mortalhas precisa determinar a duração da invocação; normalmente, as criaturas permanecem sob seu controle durante 1 rodada a cada nível de mestre das mortalhas, mas é possível reduzir essa duração. Caso o personagem seja capaz de falar com os mortos-vivos invocados, poderá conduzi-los como na magia *invocar criaturas*. Se as criaturas permanecerem no local até eliminar o último adversário, elas atacam o mestre das mortalhas, exceto se ele obtiver sucesso num teste de Expulsão que afete todas as criaturas até elas decidirem partir. Essa habilidade pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + o bônus de Carisma do mestre das mortalhas (mínimo 1).

Invocar Mortos-Vivos II (SM): Como *invocar mortos-vivos I*, mas o mestre das mortalhas é capaz de invocar uma ou duas aparições, ou qualquer combinação de sombras e allips que não exceda quatro criaturas.

Invocar Mortos-Vivos III (SM): Como *invocar mortos-vivos I*, mas o mestre das mortalhas é capaz de invocar um ou dois espectros, ou qualquer combinação de aparições, sombras e allips que não exceda quatro criaturas.

Invocando Mortos-vivos

Depois que o mestre das mortalhas invocar seus mortos-vivos, existem apenas três desfechos possíveis.

- 1) O morto-vivo será destruído ou eliminado em combate.
- 2) O morto-vivo partirá quando a duração do efeito terminar.
- 3) O morto-vivo atacará o mestre das mortalhas quando todos os demais oponentes forem eliminados. Nessa última hipótese, o personagem deverá utilizar outros poderes ou seus aliados para evitar a ira dos mortos-vivos invocados.



TABELA 3-12: O MESTRE DAS MORTALHAS

Bônus Base de					
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+0	+0	+2	Expulsão Adicional
2º	+2	+0	+0	+3	
3º	+3	+1	+1	+3	<i>Invocar Mortos-vivos I</i>
4º	+4	+1	+1	+4	
5º	+5	+1	+1	+4	<i>Invocar Mortos-vivos II</i>
6º	+6	+2	+2	+5	
7º	+7	+2	+2	+5	<i>Invocar Mortos-vivos III</i>
8º	+8	+2	+2	+6	
9º	+9	+3	+3	+6	<i>Invocar Mortos-vivos IV</i>
10º	+10	+3	+3	+7	

Invocar Mortos-Vivos IV (SM): Como *invocar mortos-vivos I*, mas o mestre das mortalhas é capaz de invocar qualquer combinação de espectros, aparições, sombras e allips que não exceda oito criaturas.

Lista de Magias do Mestre das Mortalhas

Um mestre das mortalhas escolhe suas magias da seguinte lista:

- 1º nível — *romper mortos-vivos, raio do enfraquecimento, toque macabro.*
- 2º nível — *aterrorizar, mão espectral, toque do carniçal.*
- 3º nível — *descanso tranquilo, imobilizar mortos-vivos, praga, toque vampírico.*
- 4º nível — *drenar temporário, medo.*
- 5º nível — *recipiente arcano.*

O acesso a essas magias não aumenta a quantidade de magias por dia do mestre das mortalhas.

ORÁCULO DIVINO

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

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

Com frequência, os oráculos do Mestre vivem em lugares de difícil acesso, embora perto o bastante da civilização para permitir que as pessoas com indagações urgentes sobre o futuro sejam capazes de encontrá-los e obter algumas respostas. Muitas vezes, eles habitam santuários ou templos antigos; raramente eles participam dos assuntos mundanos.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

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

Talento: Foco em Perícia (Espionar).

Espionar: 10 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um oráculo divino (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Intimidar (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 oráculos divinos sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudos, mas quase sempre conservam essa habilidade de sua(s) antiga(s) classe(s).

Conjuração: Os oráculos divinos nunca abandonam seu treinamento mágico, desenvolvendo-o junto com suas perícias na classe. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível na classe de prestígio, adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, *forma selvagem*, etc.). Essencialmente, isso significa que o nível de oráculo divino é somado ao nível de outra classe capaz de conjurar magias do personagem e, depois disso, sua quantidade de magias diárias é determinada. Por exemplo, Cassandra, uma clériga de 10º nível, adquire um nível de oráculo divino, recebendo novas magias como se tivesse atingido o 11º nível de clérigo, mas usando os demais aspectos da progressão de nível — como o bônus base de ataque e o bônus base de resistência — da classe de prestígio. Se, em seguida, ela adquirir um nível de clérigo, tornando-se uma clériga de 11º nível/oráculo de 1º, passará a conjurar e obter magias diárias como um clérigo de 12º nível.



Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um oráculo divino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Domínio de Prestígio: Quando seleciona a classe oráculo divino, o personagem adquire acesso ao domínio Adivinhação, descrito no Capítulo 4: Magias Divinas. O personagem recebe o poder concedido desse domínio (+2 níveis de conjurador para lançar magias de adivinhação) e será capaz de preparar as magias indicadas como suas magias de domínio diárias.

Bônus em Espionar (Sob): Um oráculo divino recebe +2 de bônus sagrado em todos os testes de Espionar.

Premonição (Ext): A partir do 2º nível, quando obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos contra qualquer ataque adequado (como um sopro de dragão ou uma bola de fogo) para reduzir o dano à metade,

o oráculo divino não sofrerá nenhum dano, uma vez que sua premonição lhe permite evitar o perigo com mais velocidade. Esta forma de evasão funciona a despeito do tipo de armadura que o oráculo estiver usando, diferente da habilidade Evasão dos monges e ladinos.

Adivinhação Aprimorada (Ext): A partir do 3º nível, o personagem adiciona seu nível de oráculo divino à porcentagem de chance de sucesso para magias como *augúrio* ou *adivinhação*. Por exemplo, se um clérigo 11/Oráculo 4 conjurar *adivinhação*, sua chance de sucesso seria 70% (base) + 15% (1% por nível de conjurador) + 4% (seu nível de oráculo), totalizando 89%.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 4º nível, o oráculo divino adquire a habilidade extraordinária de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam da forma normal. O personagem conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se estiver imobilizado).

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

A partir do 8º nível, ele adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo de armadilhas, concedendo-lhe +1 de bônus para os testes de resistência de Reflexos realizados afim de evitá-las e +1 de esquiva na CA contra ataques procedentes delas.

Imunidade a Surpresa (Ext): No 10º nível, a sensibilidade do oráculo divino ao perigo fica tão aguçada que é impossível surpreendê-lo. Ele sempre poderá realizar uma ação parcial durante a rodada surpresa, a menos que esteja imobilizado.

PUNHO SAGRADO

Os punhos sagrados são organizações independentes encontradas em vários templos. Seus membros ascéticos interiorizaram sua magia divina, harmonizando seus corpos e suas almas.

TABELA 3-13: O ORÁCULO DIVINO

Nível	Bônus Base de				Especial	Conjuração
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Domínio de Prestígio: Adivinhação, bônus em Espionar	+1 nível de classe existente
2º	+1	+0	+0	+3	Premonição	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+3	Adivinhação aprimorada	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+4	Esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA)	+1 nível de classe existente
5º	+2	+1	+1	+4		+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+5	Esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado)	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe existente
8º	+4	+2	+2	+6	Esquiva sobrenatural (+1 contra armadilhas)	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+6		+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+7	Imunidade à surpresa	+1 nível de classe existente

Todos os punhos sagrados juram nunca mais utilizar armas ou armaduras pesadas. Eles acreditam que seus corpos e mentes são presentes de sua divindade — e que seria um pecado imenso não desenvolver esse dom até seu potencial máximo. A conjuração não os desonra perante sua divindade. A fé, a determinação e o corpo desses indivíduos são poderosos. Os clérigos são excelentes candidatos para as ordens de punhos sagrados; os paladinos também são capazes de trilhar esse caminho, mas dificilmente abandonarão as amarras de sua vocação. Os guerreiros, ladinos, bardos e mesmo ex-monges também são candidatos em potencial, mas precisam de alguns níveis numa classe que lhes conceda magias divinas. Muitas vezes, alguns druidas consideram úteis as habilidades de combate dessa classe, assim como os feiticeiros e magos que têm níveis de clérigo ou outra fonte de magias divinas.

Os punhos sagrados do Mestre variam conforme a sua religião. Em geral, eles viajam sozinhos pelo mundo, utilizando suas capacidades em favor daqueles que necessitam de proteção ou ajuda. Enquanto um punho sagrado de Pelor auxiliaria humildemente quase todas as pessoas em perigo, um seguidor de Erythnul ajudaria somente quem lhe oferecesse alguma retribuição. Os punhos sagrados de Kord tendem a ser lutadores cordiais, humildes na vitória e graciosos na derrota. Todos os punhos buscam desafios que lhes permitam desenvolver suas habilidades de combate.

Dado de vida: d8.

Pré-Requisitos

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

Base de Ataque: +4.

Talentos: Prontidão, Reflexos de Combate e Ataque Desarmado Aprimorado.

Magia: Capacidade de conjurar magias divinas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um punho sagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), 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 punhos sagrados se recusam a utilizar armas e escudos. Eles podem usar apenas armaduras leves sem quebrar seus votos religiosos.

Código de Conduta: Um membro de uma ordem de punhos sagrados deve se recusar a empunhar qualquer tipo de arma. Caso transporte ou utilize intencionalmente qualquer arma, ele perderá todas as suas magias e características da classe — e não conseguirá adquirir níveis na classe de prestígio — até que faça uma peni-

tência (veja a descrição da magia *penitência*, pág. 245 do *Livro do Jogador*).

Magias: A partir do 1º nível, um punho sagrado 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 punho 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 punho sagrado ganha 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do punho sagrado 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 punho sagrado 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).

Domínio Adicional: Quando seleciona a classe punho sagrado, o personagem adquire acesso a um domínio de sua divindade.

Combate Desarmado (Ext): Um punho sagrado é altamente treinado em combate desarmado, obtendo vantagens consideráveis nesse estilo. Durante uma luta, ele é capaz de usar seus punhos, cotovelos, joelhos ou pés para golpear. Para um punho sagrado em combate desarmado, realizar um ataque com a mão inábil não representa dificuldade. Ele pode escolher causar dano por contusão ou dano normal; o personagem causa mais dano que o normal, conforme indicado na tabela abaixo. Essa habilidade não se acumula com o ataque desarmado dos monges (utilize o maior valor entre ambos).

TAMANHO DO PUNHO SAGRADO

Nível	Pequeno	Médio ou Grande
1º	1d4	1d6
5º	1d6	1d8
8º	1d8	1d10
10º	1d10	1d12

Rajada de Ataques (Ext): Um punho sagrado consegue atacar com uma rajada de golpes, sacrificando sua precisão. Ao fazê-lo, ele adquire um ataque adicional na mesma rodada, usando seu maior bônus de ataque, mas todos os golpes realizados nessa rodada sofrem -2 de penalidade. Esta penalidade permanece durante uma rodada completa, então afeta qualquer ataque de oportunidade que o punho sagrado faça. Para utilizar essa habilidade, o punho sagrado deve escolher a ação de ataque total (veja a pág. 124 do *Livro do Jogador*).

Punhos Poderosos (Sob): Os punhos sagrados conseguem ignorar alguns tipos de redução de dano. No 1º nível, seus golpes são considerados armas +1 para superar a redução de dano dos adversários. A partir do 3º

nível, eles serão considerados armas +2 para essa finalidade; no 6º nível, serão considerados armas +3; a partir do 9º nível, serão considerados armas +4. Esses bônus não afetam as jogadas de ataque, nem são adicionados aos danos causados pelo golpe. Essa habilidade não se acumula com o ataque *chi* dos monges (utilize o maior bônus entre ambas).

Evasão (Ext): Um punho sagrado é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns através de sua agilidade extraordinária. Quando obtiver sucesso num teste de resistência de Reflexos contra qualquer ataque adequado (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*) para reduzir o dano à metade, o punho sagrado não sofrerá nenhum dano. Essa habilidade somente pode ser utilizada quando o personagem estiver sem armadura ou usando armaduras leves. Essa habilidade se acumula com a Evasão de outras classes (some os níveis para determinar a aquisição de Evasão Aprimorada).

Magias em Combate (Ext): No 2º nível, o punho sagrado recebe este talento gratuitamente.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 3º nível, o punho sagrado adquire a habilidade de reagir ao perigo antes que seus sentidos lhe advirtam da forma normal. O personagem conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo se for surpreendido ou atacado por um inimigo invisível (ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se estiver imobilizado).

A partir do 5º nível, ele não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá a seus oponentes de ambos os lados tão facilmente como se estivesse reagindo a um atacante solitário. Essa defesa impedirá que os ladinos realizem ataques furtivos quando estiverem flanqueando o personagem. A única exceção a essa esquiva se aplica aos ladinos de quatro ou mais níveis superiores ao punho, que poderão flanqueá-lo e realizar seu ataque furtivo. Essa habilidade somente pode ser utilizada quando o personagem estiver sem armadura ou usando armaduras leves. Essa habilidade se acumula com a Esquiva Sobrenatural de outras classes (some os níveis para determinar a aquisição de bônus adicionais).

Percepção às Cegas (Ext): Essa habilidade, adquirida no 6º nível, concede sensibilidade a vibrações, faro e audição aguçada ao punho sagrado, permitindo-lhe manobrar e lutar como se estivesse enxergando. Essa per-

cepção alcança um raio de 9 m. A invisibilidade e a escuridão são irrelevantes, embora ainda seja impossível distinguir criaturas etéreas. Não é necessário realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber uma criatura dentro da área afetada.

Chamas Sagradas (SM): No 7º nível, o punho sagrado é capaz de usar uma ação padrão e invocar chamas sagradas em torno de suas mãos e pés. Em vez de causar o dano normal, os golpes dessa chama sagrada causam o seguinte dano: 1d6 + bônus de Sabedoria + nível da classe de prestígio. O dano máximo do ataque será 1d6+15; metade dele será dano por fogo e o restante será causado por energia sagrada (logo, impossível de reduzir com efeitos que ignorem o dano por fogo).

Um ataque com as *chamas sagradas* pode ser combinado com a rajada de ataques.

Golpes Sem Sombra (Ext): A partir do 8º nível, o punho sagrado é capaz de somar seu bônus de Sabedoria nas suas jogadas de ataque e dano. Além disso, seus golpes desarmados são considerados armas mágicas com um bônus de melhoria equivalente ao seu modificador de Sabedoria, mas *somente* para superar a redução de dano dos adversários; esse modificador se acumula com o bônus de punhos poderosos ou ataque *chi*. A mente, o corpo e a vontade do punho sagrado estão ajustadas como um único instrumento.

Armadura Interior (Ext): No 10º nível, a tranquilidade interna de um punho sagrado o protege das ameaças externas. Ele pode adquirir +4 de bônus intuitivo na CA, +4 de bônus de resistência nos testes de resistência e RM equivalente ao seu nível de experiência; esses efeitos permanecem ativos durante uma quantidade de rodadas igual ao modificador de Sabedoria do personagem. Caso o modificador de Sabedoria seja +0 ou negativo, será impossível ativar a armadura interior. Essa habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia equivalente ao nível de classe do personagem.

Lista de Magia dos Punhos Sagrados

Os punhos sagrados têm acesso às magias adequadas para sua tendência. Esta lista não contém as magias disponíveis somente por meio dos domínios — elas estarão disponíveis ao personagem que tenha acesso ao domínio pertinente.

TABELA 3-14: O PUNHO SAGRADO

Bônus Base de						Magias por Dia			
Nível	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+2	+0	Rajada de ataques, domínio adicional, punhos poderosos	0	—	—	—
2º	+2	+3	+3	+0	Evasão, magias em combate	1	—	—	—
3º	+3	+3	+3	+1	Esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA)	1	0	—	—
4º	+4	+4	+4	+1		1	1	—	—
5º	+5	+4	+4	+1	Esquiva Sobrenatural (não pode ser flanqueado)	1	1	0	—
6º	+6	+5	+5	+2	Percepção às cegas	1	1	1	—
7º	+7	+5	+5	+2	Chamas sagradas	2	1	1	0
8º	+8	+6	+6	+2	Golpe sem sombra	2	1	1	1
9º	+9	+6	+6	+3		2	2	1	1
10º	+10	+7	+7	+3	Armadura Interior	2	2	2	1

1º nível — *abençoar água**, *abençoar funeral†*, *amaldiçoar água**, *arma mágica***, *auxílio divino*, *compreensão de linguagens*, *curar ferimentos leves**, *escudo da fé*, *escudo entrópico*, *infligir ferimentos leves**, *invisibilidade contra mortos-vivos*, *pedra encantada***, *proteção contra o caos/mal/bem/ordem**, *resistência a elementos*, *santuário*.

2º nível — *ajuda*, *arbustos**†*, *augúrio*, *curar ferimentos moderados**, *descanso tranqüilo*, *dissimular tendência*, *drenar força vital*, *falar com animais*, *força do touro*, *infligir ferimentos moderados**, *restauração menor*, *retardar envenenamento*, *suportar elementos*, *vigor*.

3º nível — *caminhar na água*, *chama contínua*, *chamas da fé†*, *círculo mágico contra o caos/mal/bem/ordem**, *curar ferimentos graves**, *escuridão profunda*, *espinhos**†*, *falar com plantas*, *infligir ferimentos graves**, *luz do dia*, *maldição dos brutos†*, *mesclar-se às rochas*, *moldar rochas*, *obscurecer objeto*, *praga**, *proteção contra elementos*, *proteção contra energia negativa**, *purgar invisibilidade*, *remover doenças**, *remover maldição**, *respirar na água*, *rogar maldição**, *roupa encantada*, *símbolo de proteção*, *visão seqüencial†*.

4º nível — *adivinhação*, *caminhar no ar*, *condição*, *curar ferimentos críticos**, *envenenamento**, *garras da besta†*, *idiomas*, *infligir ferimentos críticos**, *movimentação livre*, *neutralizar venenos**, *poder divino*, *proteção contra a morte*, *restauração*, *tolerância infinita†*, *transferência de poder divino*.

* O Mestre decide se essas magias são adequadas para a organização do personagem.

** Embora essas magias possam ser conjuradas aparentemente sem problemas, um punho sagrado distraído poderia desrespeitar seu juramento, de acordo com as suas ações subseqüentes.

† Novas magias, descritas no Capítulo 4 deste livro.

TEMPLÁRIO

Defensores juramentados de um templo e seu território, os cavaleiros templários são guerreiros sagrados, abençoados por suas divindades com a pujança na guerra e uma resistência inabalável. Eles empunham a arma predileta de seu deus no campo de batalha e enfrentam seus inimigos sem hesitar ou questionar. Além de defenderem o próprio santuário, um templário recebe outras incumbências — entre elas, realizar campanhas para eliminar os adversários em sua terra natal.

Os fiéis de qualquer classe podem se associar às fileiras dos templários; os clérigos e os paladinos são apenas os mais comuns. Alguns templos (como aqueles de Boccob ou Wee Jas) aceitam magos e feiticeiros como templários, aprimorando as capacidades arcanas desses indivíduos com o treinamento marcial da classe de prestígio. Da mesma forma, os templos de Olidammara são protegidos por ladinos/templários, que mesclam as táticas de combate aos seus ataques furtivos. Os rangers/templários servem nos templos de Ehlonna e Obad-Hai, enquanto os bárbaros/templários são comuns nos templos de Kord e Erythnul. Somente os monges, com seu próprio treinamento especializado de combate, são candidatos improváveis para adquirir essa classe.

Normalmente, os templários do Mestre vivem enclausurados em templos ou quartéis próximos.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

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

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Tolerância, Foco em Arma (arma favorita de sua divindade).

Conhecimento (religião): 8 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um templário (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), 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 templários sabem usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura e escudos.

Têmpera (Sob): A bênção especial dos templários lhes permite ignorar os efeitos mágicos capazes de prejudicá-los. Caso um templário obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude ou Vontade que normalmente reduziria o efeito de uma magia ou habilidade similar, ele anulará por completo os efeitos dessa magia. Somente as magias que possuem a indicação "Vontade parcial", "Fortitude para metade" ou semelhantes na descrição de seus Testes de Resistência são afetadas por esta habilidade.

Especialização em Arma: O templário recebe gratuitamente o talento Especialização em Arma com a arma predileta da sua divindade.

Magias: A partir do 1º nível, um templário 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 templário são baseadas em Sabedoria; a Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria. Quando um templário recebe 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível logo no 1º nível de experiência), recebe apenas magias adicionais. Um personagem que não receba magias adicionais em qualquer nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias do templário 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 templário 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).

Destruição (Sob): Uma vez por dia, um templário de 2º nível ou superior pode tentar destruir seu oponente usando um ataque regular. Ao fazê-lo, ele recebe +4 de bônus na sua jogada de ataque e causa 1 ponto de dano adicional por nível na classe de prestígio. O templário precisa declarar que vai utilizar a destruição antes de realizar a jogada de ataque (logo, um ataque fracassado gasta a tentativa). No 7º nível, ele adquire uma destruição adicional por dia.

Se o templário possuir as habilidades "destruir o mal" ou "destruir" (proveniente da classe paladino ou do domínio Destruição, respectivamente), será capaz de utilizá-la mais uma vez por dia (ou mais duas no 7º nível). O bônus de ataque não é afetado, mas o dano adicional considera todos os níveis de classe pertinentes (o nível de templário, mais o nível de clérigo ou paladino, conforme a situação).

Redução de Dano (Ext): A partir do 3º nível, o templário adquire a habilidade de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque que sofra. Cada vez que o personagem sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de pontos de vida perdida. No 6º nível, a redução de dano aumenta para 2 pontos por golpe e no 9º nível, para 3.

Talentos Adicionais: Um templário recebe um talento adicional no 4º nível e outro no 8º nível. Esses talentos devem ser escolhidos da seguinte lista: Ambidestria, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Usar Arma Exótica*, Especialização (Desarmar

Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Sucesso Decisivo Aprimorado*, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado (Desviar Objetos, Ataque Atordoante), Combate Montado (Arqueirismo Montado, Atropelar, Investida Montada, Investida Implacável), Tiro Certo (Tiro Longo, Precisão, Tiro Rápido, Tiro em Movimento), Ataque Poderoso (Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar, Trespasar Aprimorado), Saque Rápido, Combater com Duas Armas (Combater com Duas Armas Aprimorado), Acuidade com Arma*, Foco em Arma*.

Os talentos que têm pré-requisitos estão listados entre parênteses, depois do talento inicial exigido. O templário pode escolher um talento marcado com um asterisco (*) mais de uma vez, selecionando uma arma diferente a cada vez. O templário ainda precisa atender todos os pré-requisitos de um talento, inclusive valores de habilidade e o bônus base de ataque mínimo.

Lista de Magias do Templário

Um templário escolhe suas magias da seguinte lista:

1º nível — arma mágica, auxílio divino, bênção, causar medo, comando, escudo da fé, escudo entrópico, montaria arcana.

2º nível — acalmar emoções, ajuda, arma espiritual, cativar, força do touro, imobilizar pessoas, proteger outro, vigor.

3º nível — cegueira/surdez, dissipar magia, luz cegante, luz do dia, oração, proteção contra energia negativa, purgar invisibilidade, roupa encantada.

4º nível — arma mágica aprimorada, condição, movimentação livre, poder divino.



TABELA 3-15: O TEMPLÁRIO

Nível	Bônus Base de				Especial	Magias por Dia			
	Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Têmpera, especialização em arma	0	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+3	Destruição 1/dia	1	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+3	Redução de dano 1/—	1	0	—	—
4º	+4	+4	+1	+4	Talento adicional	1	1	—	—
5º	+5	+4	+1	+4		1	1	0	—
6º	+6	+5	+2	+5	Redução de dano 2/—	1	1	1	—
7º	+7	+5	+2	+5	Destruição 2/dia	2	1	1	0
8º	+8	+6	+2	+6	Talento adicional	2	1	1	1
9º	+9	+6	+3	+6	Redução de dano 3/—	2	2	1	1
10º	+10	+7	+3	+7		2	2	2	1

CAPÍTULO 4: MAGIAS DIVINAS

Um clérigo iniciante pode fornecer água suficiente para reabastecer o poço local (*criar água*), além de garantir que nada permaneça quebrado durante muito tempo (*consertar*). Depois de algum tempo, é possível que ele se torne o melhor reparador do local (*tornar inteiro*) e, ao mesmo tempo, seja um juiz quase infalível (*zona da verdade*).

Desde o início de sua carreira, um sacerdote seria capaz de eliminar completamente a cegueira, a surdez ou várias doenças de uma pequena cidade (*remover cegueira/surdez, remover doença*). Ele também poderia ser um escultor ou construtor invejável (*moldar rochas*), caçador de objetos perdidos (*localizar objetos*) ou fornecedor de alimentos aos necessitados (*criar alimentos*). E, caso *zona da verdade* não seja suficiente para revelar o assassino, sempre é possível questionar a própria vítima (*falar com mortos*). O clérigo ainda seria capaz de dialogar com a colheita e verificar qualquer problema (*falar com plantas*).

Um clérigo veterano administra o templo local e é imprescindível à vida da comunidade. Ninguém consegue mentir para ele (*discernir mentiras*), ele consegue prever o futuro (*adivinhação*), compreende qualquer estrangeiro (*idiomas*), anula as consequências dos ataques de praticamente qualquer criatura nociva (*neutralizar venenos, restauração*) e assegura que mesmo uma seca não reduzirá o suprimento de água durante muito tempo (*controlar água*).

As magias clericais são a manifestação mais concreta da generosidade e do poder celestial no mundo. Os clérigos e paladinos não devem utilizá-las em benefício próprio, mas para alcançar os propósitos e objetivos de suas divindades. Portanto, as magias conjuradas por esses guerreiros sagrados refletem parte da natureza de seu deus, de forma mais ampla que as magias arcanas revelariam qualquer coisa sobre as crenças de um mago.

Este capítulo apresenta mais de cinquenta magias novas, voltadas aos clérigos e paladinos, mas algumas delas também podem ser conjuradas por membros de outras classes. Muitas dessas magias pertencem a novos domínios — entre eles, domínios de prestígio acessíveis somente aos personagens que integram a classe de prestígio adequada.

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de 1º Nível de Clérigo

Abençoar Funeral: Impede que um corpo seja transformado num morto-vivo.

Magias de 2º Nível de Clérigo

Chamas Divinas: Protege uma área contra criaturas glaciais ou de gelo.

Rajada de Facas: Cone de adagas afiadas, causa 1d6 pontos de dano, +1/nível (máx. +5).

Zéfiro Celestial: Protege uma área contra criaturas ígneas ou de fogo.

Magias de 3º Nível de Clérigo

Água Doce: Cria um poço de água fresca que afunda até 30 m no solo.

Chamas da Fé: As armas normais ou (obras-primas) tornam-se armas de *explosão flamejante* temporariamente.

Estracas: Similar a *arbustos*, mas concede +2 de ataque e a duração é maior.

Lazo Telepático Menor: Ligação telepática com um alvo num raio de 9 m, durante 10 min/nível.

Maldição dos Brutos: Concede até +1/nível em For, Des ou Cons, mas reduz a Int e Car no mesmo valor.

Máscara Bestial: Os animais e as bestas consideram o conjurador um semelhante.

Mira Abençoada: Os aliados recebem +2 de bônus de moral em ataques à distância.

Rajada de Espadas: Similar a *rajada de facas*, mas causa 1d8 pontos de dano (bônus máx +10).

Trama de Espinhos: Similar a *construção*, mas os espinhos causam dano a cada rodada.

Visão Sequencial: Cria um sentido de espionagem, transmitido através do toque.

Magias de 4º Nível de Clérigo

Arma da Divindade: +1 no ataque e dano com a arma do deus, além de uma habilidade especial.

Caçador: Invoca uma ave de rapina incorpórea para auxiliar o conjurador.

Castigar: Ensurdece ou causa dano aos inimigos, conforme sua tendência.

Garras Bestiais: Suas mãos se tornam armas cortantes (1d6).

Recital: Os aliados recebem +2 ou +3 nas jogadas de ataque e testes de resistência; os inimigos sofrem -2 de penalidade.

Tempestade Divina: Cria uma barreira de lâminas imóvel (horizontal, diagonal ou vertical).

Tolerância Infinita: +4 de bônus contra fraqueza ou fadiga, além dos bônus de Tolerância.

Visão Climática: Previsão do tempo durante uma semana.

Magias de 5º Nível de Clérigo

Agilidade Divina: O alvo recebe bônus em testes de Reflexos, Des 18 e Deslocamento.

Coração de Urso: Um aliado/nível recebe +4 de Força e +1d4/nível pontos de vida.

Estrurricar: Causa 1d6 pontos de dano/nível a uma criatura-planta ou resseca plantas num raio de 30 m.

Magias de 7º Nível de Clérigo

Ira Justa dos Fiéis: Similar a *ajuda*, mas afeta 9 m de raio e os seguidores da mesma divindade obtêm vantagens.

Onda de Lodo: Cria uma dispersão de 4,5 m de limo verde.

Magias de 8º Nível de Clérigo

Aracnídeo Mental: Vasculha os pensamentos de até oito criaturas.

Corrente de Caos: Cria uma praga de *insanidade*, transmitida por meio do toque.

NOVAS MAGIAS DE PALADINO

Magias de 1º Nível de Paladino

Sacrifício Divino: Sacrifica pontos de vida para causar dano adicional.

Magias de 2º Nível de Paladino

Maldição dos Brutos: Concede até +1/nível em For, Des ou Cons, mas reduz a Int e Car no mesmo valor.

Mira Abençoada: Os aliados recebem +2 de bônus de moral em ataques à distância.

Zelo: +4 na CA contra ataques de oportunidade, é capaz de ultrapassar os adversários.

Magias de 4º Nível de Paladino

Arma da Divindade: +1 no ataque e dano com a arma do deus, além de uma habilidade especial.

Aspecto da Divindade Menor: O personagem se torna mais parecido com a forma de seu deus.

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

Magias de 2º Nível de Druida

Água Doce: Cria um poço de água fresca que afunda até 30 m no solo.

Arbustos: Concede +1 de ataque, +1 dano/nível (máx. +10) a uma arma de madeira e de concussão.

Máscara Bestial: Os animais e as bestas consideram o conjurador um semelhante.

Trama de Espinhos: Similar a *constrição*, mas os espinhos causam dano a cada rodada.

Magias de 3º Nível de Druida

Caçador: Invoca uma ave de rapina incorpórea para auxiliar o conjurador.

Estracas: Similar a *arbustos*, mas concede +2 de ataque e a duração é maior.

Garras Bestiais: Suas mãos se tornam armas cortantes (1d6).

Visão Climática: Previsão do tempo durante uma semana.

Magias de 4º Nível de Druida

Coração de Urso: Um aliado/nível recebe +4 de Força e +1d4/nível pontos de vida.

Esturricar: Causa 1d6 pontos de dano/nível a uma criatura-planta ou resseca plantas num raio de 30 m.

Visão Sequencial: Cria um sentido de espionagem, transmitido através do toque.

Magias de 7º Nível de Druida

Onda de Lodo: Cria uma dispersão de 4,5 m de limo verde.

NOVAS MAGIAS DE RANGER

Magias de 2º Nível de Ranger

Trama de Espinhos: Similar a *constrição*, mas os espinhos causam dano a cada rodada.

DOMÍNIOS DE PRESTÍGIO

Várias classes de prestígio descritas no Capítulo 3 permitem aos seus integrantes escolher um terceiro domínio — por sua vez, este lhes oferece um poder concedido adicional e outra magia para ser selecionada como magia de domínio. Essa escolha pode incluir um dos domínios padrão, disponíveis aos clérigos conforme suas divindades, ou um dos domínios de prestígio descritos a seguir. Apenas os personagens que estiverem adquirindo uma classe que conceda um terceiro domínio serão capazes de escolher um domínio de prestígio; os personagens iniciais nunca poderão selecioná-los.

Quando um personagem que não seja um clérigo adquire uma classe de prestígio que permite a escolha de um terceiro domínio, geralmente ele recebe acesso ao domínio — ele conseguirá utilizar normalmente seu poder concedido e, caso seja

um conjurador divino (um paladino, um ranger ou um druida), ele poderá lançar uma magia adicional de cada nível, todos os dias, mas essa magia deve pertencer à lista do domínio de prestígio e o personagem deve ser capaz de conjurá-la normalmente (ou seja, pertencer ao nível adequado e ter a pontuação mínima da habilidade). Se o personagem for um conjurador arcano (um mago, um feiticeiro ou um bardo), as magias de domínio serão adicionadas às suas magias conhecidas — inscritas no grimório do mago ou somadas às magias conhecidas normalmente pelo feiticeiro ou bardo.

Por exemplo, se Joan, uma paladina de 14º nível, adquirir um nível na classe de prestígio exorcista sagrado, ela receberá o poder concedido do domínio Exorcismo (que permite a expulsão de seres extra-planares malignos), terá a capacidade de conjuração de um paladino de 15º nível (uma vez que essa classe de prestígio permite adicionar um nível a qualquer classe de conjurador possuída pelo aventureiro) e ainda receberá uma magia de domínio de cada nível por dia. Portanto, num mesmo dia, ela será capaz de lançar 2 magias de 1º nível de paladino, mais *proteção contra o mal*, 1 magia de 2º nível de paladino, mais *círculo mágico contra o mal*, 1 magia de 3º nível de paladino, mais *remover maldição*, e 1 magia de 4º nível de paladino, mais *expulsão*. Ela ainda deve considerar seu modificador de Carisma para determinar a quantidade de magias adicionais de paladino que ela consegue lançar.

Outro exemplo: Delliva, uma clériga de 8º nível, adquire a classe de prestígio exorcista sagrado — ela recebe acesso ao domínio de prestígio Exorcismo, cujo poder concedido lhe permite de expulsar seres extra-planares malignos, e ainda poderá escolher as magias da lista desse domínio de prestígio como suas magias de domínio diárias. No entanto, a quantidade de magias de domínio por dia dessa personagem não se altera, pois ela já é uma clériga.

Finalmente, se Kharid, um feiticeiro de 10º nível, adquirir um nível na classe de prestígio exorcista sagrado, ele também receberá o poder concedido do domínio Exorcismo, permitindo-lhe expulsar seres extra-planares malignos como um clérigo de 1º nível afetaria mortos-vivos. Ele receberá a capacidade de conjuração de um feiticeiro de 11º nível — a cada dia, ele conseguirá lançar 6 magias de cada nível entre 0 e 4º, mais 4 magias de 5º nível (além das magias adicionais em função do seu Carisma). As magias de 1º a 5º nível do domínio Exorcismo são somadas às magias conhecidas por Kharid; no total, ele conhecerá 9 magias de nível 0, 6 magias de 1º nível (incluindo *proteção contra o mal*), 6 de 2º nível (incluindo *círculo mágico contra o mal*), 5 de 3º nível (incluindo *remover maldição*), 4 de 4º nível (incluindo *expulsão*) e 3 magias de 5º nível (incluindo *dissipar o mal*). Dessa forma, ele poderia conjurar *expulsão* como uma magia de 4º nível (sua magia de domínio) ou 5º nível (como uma magia normal de feiticeiro).

Observação: As magias marcadas com uma adaga (†) na lista de domínios a seguir são magias novas, descritas nesse livro.

Domínio de Prestígio da Adivinhação

Deuses: Boccob, Obad-Hai, Pelor, Vecna.

Poderes Concedidos: Suas magias de Adivinhação recebem +2 no nível de conjurador.

Magias do Domínio da Adivinhação

1. Identificação: Determina uma habilidade de um item mágico.

Observação sobre os Domínios

O domínio Adivinhação oferece ao personagem a habilidade de conjurar magias de *adivinhação* com +2 níveis de conjurador, em vez do +1 padrão. Da mesma forma, o domínio Criação concede +2 níveis de conjurador para o lançamento de magias da sub-escola [criação]. Nos dois casos, as magias disponíveis têm pouca utilidade direta em combate e a quantidade total das magias existentes é inferior à quantidade de magias relacionadas com os poderes concedidos similares, descrito no Capítulo 11 do *Livro do Jogador*.

2. **Augúrio:** Descobre se uma ação será boa ou ruim.
3. **Adivinhação:** Oferece conselhos úteis sobre as ações propostas.
4. **Observação:** Espiona um alvo à distância.
5. **Comunhão:** Divindade responde uma pergunta por nível (sim ou não).

6. **Lendas e Histórias:** Descubra histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
7. **Observação Aprimorada:** Como *observação*, só que mais rápido e com duração maior.

8. **Discernir Localização:** Descobre o local exato de uma criatura ou objeto.
9. **Sexto Sentido:** "Sexto sentido" lhe avisa sobre um perigo iminente.

Domínio de Prestígio da Comunidade

Deuses: Corellon Larethian, Carl Glittergold, Pelor, St. Cuthbert, Yondalla.

Poderes Concedidos: Você pode conjurar *acalmar emoções* uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia, e ainda recebe +2 de bônus em qualquer teste de Diplomacia.

Magias do Domínio da Comunidade

1. **Benção:** Os aliados recebem +1 para ataques e testes de resistência contra medo.
2. **Proteger Outro:** Você sofre metade do dano dirigido ao alvo.
3. **Oração:** Os aliados recebem +1 em várias jogadas e os inimigos sofrem -1.
4. **Condição:** Monitora a condição e a posição dos aliados.
5. **Ligação Telepática de Rary:** Ligação que permite aos aliados se comunicarem.
6. **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e *abenção*.
7. **Refúgio:** Altera um item para que transporte seu usuário até você.
8. **Cura Completa em Massa:** Como *cura completa*, mas para vários alvos.
9. **Milagre:** Pede a intervenção de uma divindade.

Domínio de Prestígio da Criação

Deuses: Corellon Larethian, Carl Glittergold, Moradin, Obad-Hai, Pelor, Vecna, Yondalla.

Poderes Concedidos: Suas magias de Conjuração [criação] recebem +2 no nível de conjurador.

Magias do Domínio da Criação

1. **Criar Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
2. **Imagem Menor:** Cria ilusões visuais e sonoras.
3. **Criar Alimentos:** Alimenta três humanos (ou um cavalo)/nível.
4. **Criar Itens Efêmeros:** Cria um objeto de tecido ou madeira.
5. **Criar Itens Temporários:** Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.
6. **Banquete de Heróis:** Produz comida para 1 criatura/nível, cura e *abenção*.

7. **Imagem Permanente:** Inclui visão, som e cheiro.
8. **Criar Itens Permanentes†:** Como *criar itens temporários*, mas permanente.
9. **Gênese†:** Cria um semi-plano limitado.

Domínio de Prestígio da Dominação

Deuses: Gruumsh, Hextor, St. Cuthbert, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Você recebe o talento Foco em Magia (Encantamento).

Magias do Domínio da Dominação

1. **Comando:** Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.
2. **Cativar:** Cativa todos num raio de 30 m + 3 m/nível.
3. **Sugestão:** Força o alvo a seguir um curso de ação.
4. **Dominar Pessoas:** Controla um humanóide telepaticamente.
5. **Comando Aprimorado:** Como *comando*, mas afeta um alvo/nível.
6. **Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
7. **Sugestionar Multidões:** Como *sugestão*, mas um alvo/nível.
8. **Dominação Verdadeira†:** Como *dominar pessoas*, mas aplica -4 de penalidade no teste.
9. **Escravo Monstruoso†:** Como *dominar pessoas*, mas com efeito permanente e afeta qualquer criatura.

Domínio de Prestígio do Exorcismo

Deuses: Corellon Larethian, Heironeous, Kord, Moradin, Pelor.

Poderes Concedidos: Você adquire a habilidade sobrenatural de expulsar espíritos de corpos possuídos. O jogador realiza um teste de Carisma (1d20 + modificador de Carisma) e consulta a tabela 8-16, pág. 140 do *Livro do Jogador*, mas soma seu nível na classe de prestígio, seu nível de clérigo (se houver), mais seu nível de paladino -2 (se houver). Se o resultado obtido na tabela igualar ou superar os DVs da criatura invasora, ela será obrigada a abandonar o corpo. Caso o espírito pertença a um mago usando *recipiente arcano*, ele voltará ao recipiente. Caso seja um fantasma, a criatura se tornará etérea e flutuará. Em qualquer caso, a mesma vítima não poderá ser possuída pelo espírito durante um dia inteiro.

Magias do Domínio do Exorcismo

1. **Proteção contra o Mal:** +2 na CA e testes de resistência, impede controle mental, isola elementais e seres extraplanares.
2. **Círculo Mágico Contra o Mal:** Como *proteção contra o mal*, mas com 3 m de raio e 10 min/nível.
3. **Remover Maldição:** Liberta objeto ou pessoa de qualquer maldição.
4. **Expulsão:** Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
5. **Dissipar o Mal:** +4 de bônus contra ataques de criaturas malignas.
6. **Banimento:** Expulsa 2 DV/nível de criaturas extraplanares.
7. **Palavra Sagrada:** Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos neutros ou maus.

8. **Aura Sagrada:** +4 na AC, +4 de testes de resistência e RM 25 contra magias malignas.
9. **Desatar†:** Destrói magias de aprisionamento num raio de 60 m.

Domínio de Prestígio da Glória

Deuses: Heironeous, Pelor.

Poderes Concedidos: +2 de bônus nos testes para Expulsar mortos-vivos e +1d6 no teste para calcular o dano de expulsão.

Magias do Domínio da Glória

1. **Romper Mortos-vivos:** Causa 1d6 pontos de dano a um morto-vivo.
2. **Arma Mágica:** Uma arma recebe +1 de bônus.
3. **Luz Cegante:** Um raio causa 1d8 de dano/2 níveis, ou mais contra mortos-vivos.
4. **Destruição Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas.
5. **Espada Sagrada:** Arma se torna +5 e causa dano dobrado contra seres malignos.
6. **Raio de Glória†:** Um raio causa dano de energia positiva, em especial contra criaturas malignas e mortos-vivos.
7. **Raio de Sol:** Luz cega e causa 3d6 pontos de dano.
8. **Coroa da Glória†:** O alvo recebe +4 Car e cativa os alvos.
9. **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocação.

Domínio de Prestígio da Inquisição

Deuses: Heironeous, Moradin, St. Cuthbert.

Poderes Concedidos: +4 de bônus em qualquer teste de dissipar.

Magias do Domínio da Inquisição

1. **Detectar o Mal:** Revela criaturas, magias ou objetos malignos.
2. **Zona da Verdade:** Os alvos na área não podem mentir.
3. **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
4. **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
5. **Visão da Verdade:** Mostra todas as coisas em sua forma verdadeira.
6. **Proibição:** Impede que criaturas de outra tendência entrem na área.
7. **Dirado:** Mata, paralisa, deixa *lento* ou ensurdece alvos neutros ou caóticos.
8. **Aura Sagrada:** +4 na AC, +4 de testes de resistência e RM 25 contra magias malignas.
9. **Aprisionar a Alma:** Aprisiona o alvo dentro de uma gema.

Domínio de Prestígio da Insanidade

Deuses: Boccob, Erythnul, Vecna.

Poderes Concedidos: Você adquire um "valor de Insanidade" equivalente a metade do seu nível de classe (some os níveis de clérigo ao nível na classe de prestígio). Para conjurar magias, determinar suas magias adicionais e CD de resistência, adicione esse valor à sua Sabedoria e utilize o resultado como Sabedoria efetiva. Para todos os demais propósitos, como testes de perícias e testes de resistência, subtraia esse valor da sua Sabedoria e use o resultado como Sabedoria efetiva. Isso significa que é muito difícil resistir às suas magias, mas em geral você não prestará nenhuma atenção ao seu ambiente e agirá com imprudência — ou mesmo com imprevisibilidade. Uma vez

por dia, você poderá enxergar e agir com a clareza da insanidade genuína. Utilize seu valor de Insanidade como um bônus numa única jogada que envolva Sabedoria, como um teste de Ouvir ou um teste de resistência de Vontade. É necessário declarar o uso do poder antes da jogada.

Magias do Domínio da Insanidade

1. **Ação Aleatória:** Uma criatura age aleatoriamente durante uma rodada.
2. **Toque da Loucura†:** Uma criatura fica *parma* durante uma rodada/nível.
3. **Fúria†:** +4 For, +4 Cons, +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade.
4. **Confusão:** Obriga o alvo a agir de modo estranho durante uma rodada/nível.
5. **Raios de Malevolência†:** Um raio/rodada *parma* durante 1d3 rodadas.
6. **Assassino Fantasmagórico:** Ilusão temerária mata o alvo ou causa 3d6 pontos de dano.
7. **Insanidade:** O alvo sofre *confusão* contínua.
8. **Grito Enlouquecedor†:** Alvo sobre -4 na CA, não pode usar escudos e seus testes de Reflexo exigem um resultado 20.
9. **Encarnação Fantasmagórica:** Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos num raio de 9 m.

Domínio de Prestígio da Invocação

Deuses: Todos.

Poderes Concedidos: Suas magias *invocar criaturas* consideram o dobro do seu nível de conjurador para determinar o alcance e a duração (mas não a quantidade de criaturas).

Magias do Domínio da Invocação

1. **Invocar Criaturas I:** Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
2. **Invocar Criaturas II:** Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
3. **Invocar Criaturas III:** Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
4. **Aliado Extra-planar Menor:** Negocia serviços com um ser extra-planar de 8 DV.
5. **Invocar Criaturas V:** Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
6. **Aliado Extra-planar:** Como *aliado extra-planar menor*, mas com até 16 DV.
7. **Invocar Criaturas VII:** Invoca um extra-planar para auxiliar o conjurador.
8. **Aliado Extra-planar Aprimorado:** Como *aliado extra-planar menor*, mas com até 24 DV.
9. **Portal:** Conecta dois planos para viagens ou invocação.

Domínio de Prestígio da Mente

Deuses: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poderes Concedidos: +2 de bônus em testes de Blefar, Diplomacia, Mensagens Secretas, Leitura Labial e Sentir Motivação. +2 de bônus de +2 em testes de Vontade contra magias e efeitos de encantamento.

Magias do Domínio da Mente

1. **Compreensão de Linguagens:** Entenda todas os idiomas falados e escritos.
2. **Detectar Pensamentos:** Permite captar pensamentos superficiais.
3. **Laço Telepático Menor†:** Ligação telepática com um alvo num raio de 9 m, durante 10 min/nível.
4. **Discernir Mentiras:** Revela mentiras deliberadas.
5. **Ligação Telepática de Rary:** Ligação que permite aos aliados se comunicarem.
6. **Examinar Pensamentos†:** Revela as memórias do alvo, uma pergunta/rodada.
7. **Aracnídeo Mental†:** Vasculha os pensamentos de até oito criaturas.
8. **Limpar a Mente:** O alvo se torna imune a magias mentais/emocionais e observação.
9. **Encarnação Fantasmagórica:** Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta todos num raio de 9 m.

Domínio de Prestígio do Mestre das Feras

Deuses: Ehlonna, Obad-Hai

Poderes Concedidos: Você pode lançar *falar com animais* uma vez por nível a cada dia, com efeitos idênticos à magia. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Magias do Domínio do Mestre das Feras

1. **Carivar Animais:** Adquire companheiros animais permanentes.
2. **Máscara Bestial†:** Os animais e as bestas consideram o conjurador um semelhante.
3. **Transe Animal:** Fascina 2d6 DV de animais.
4. **Coração de Urso†:** Um aliado/nível recebe +4 de Força e +1d4/nível pontos de vida.
5. **Ampliar Animais:** Um animal/dois níveis dobra de tamanho e DV.
6. **Invocar Aliado da Natureza III:** Invoca animais para auxiliar o conjurador.
7. **Forma Animal:** Um aliado/nível sofre *metamorfose* para o animal escolhido.
8. **Invocar Aliado da Natureza IV:** Invoca animais para auxiliar o conjurador.
9. **Alterar Forma:** Transforma você em qualquer criatura; pode mudar de forma uma vez por rodada.

Domínio de Prestígio do Misticismo

Deuses: Qualquer deus Bom ou Mau.

Poderes Concedidos: Você aplica o seu modificador de Carisma (caso seja positivo) como bônus em todos os testes de resistência. Caso já tenha essa habilidade (paladinos, por exemplo), você adiciona +1 de bônus.

Magias do Domínio do Misticismo

1. **Auxílio Divino:** Você recebe +1 de bônus/três níveis para ataques e dano.
2. **Arma Espiritual:** Arma mágica ataca sozinha.
3. **Aspecto da Divindade Menor†:** O personagem se torna mais parecido com a forma de seu deus.
4. **Arma da Divindade†:** +1 no ataque e dano com a arma do deus, além de uma habilidade especial.
5. **Força dos Justos:** Seu tamanho aumenta e você recebe +4 de Força

6. **Aspecto da Divindade†:** Como *aspecto menor*, mas você adquire qualidades celestiais ou abissais.
 7. **Blasfêmia/Palavra Sagrada*:** Mata, paralisa, enfraquece, ensurdece ou confunde criaturas boas/malignas.
 8. **Aura Sagrada/Aura Profana*:** +4 na AC, +4 de testes de resistência e RM 25 contra magias malignas/bondosas.
 9. **Aspecto da Divindade Maior†:** Como *aspecto menor*, mas adquire asas, valores de habilidade aprimorados, diversas resistências e imunidades.
- * Escolha uma das magias indicadas, conforme seu alinhamento, como sua magia de domínio deste nível.

Domínio de Prestígio da Pestilência

Deuses: Erythnul, Hextor, Nerull, Wee Jas.

Poderes Concedidos: Imunidade aos efeitos de quaisquer doenças, embora os clérigos que tenham esse poder ainda possam transmitir doenças contagiosas.

Magias do Domínio da Pestilência

1. **Desespero:** Um alvo sofre -2 para ataques, dano, testes de resistência e testes.
2. **Invocar Criaturas II:** Invoca 1d3 ratos atrozais abissais para auxiliar o conjurador.
3. **Praga:** Infecta um alvo com a doença escolhida.
4. **Envenenamento:** Toque causa 1d10 pontos de dano de Cons, que se repete após 1 min.
5. **Praga dos Ratos†:** Convoca uma horda de ratos pestilentos.
6. **Maldição da Licanthropia†:** Causa licanthropia temporária ao alvo.
7. **Flagelo†:** Inflige uma doença que só pode ser curada magicamente, um alvo/nível.
8. **Criar Mortos-vivos Aprimorados:** Transforma um cadáver em múmia.
9. **Bando de Otyugh†:** Cria 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs Enormes.

Domínio de Prestígio da Velocidade

Deuses: Fharlanghn, Olidammara

Poderes Concedidos: +2 de bônus de aprimoramento na Destreza, +2 de bônus de aprimoramento na Iniciativa, +3 m de deslocamento, mas apenas se utilizar armaduras leves. Essas são habilidades sobrenaturais.

Magias do Domínio da Velocidade

1. **Nublar:** Os ataques têm 20% de chance de falhar.
2. **Agilidade Felina:** O alvo recebe 1d4+1 Des durante 1 hora/nível.
3. **Andar no Ar:** O alvo caminha no ar como se fosse sólido (sobe num ângulo de 45°).
4. **Velocidade:** Ação parcial adicional e +4 na CA.
5. **Caminhar em Árvores:** Passe através de uma árvore para outra.
6. **Caminhar no Vento:** Você e seus aliados se transformam em vapores e viajam rápido.
7. **Velocidade em Massa:** Como *velocidade*, mas afeta 1 alvo/nível.
8. **Piscar:** Você desaparece e reaparece aleatoriamente durante 1 rodada/nível.
9. **Parar o Tempo:** Você age livremente durante 1d4+1 rodadas.

NOVAS MAGIAS

Abençoar Funeral

Abjuração [Bem]

Nível: Clr 1

Componentes: V, S, M, XP

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: Toque

Área: Cadáver tocado

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Usando essa magia, o clérigo protege um cadáver das influências e efeitos malignos. A menos que o corpo seja profanado ou a bênção seja anulada, o indivíduo não poderá ser transformado num morto-vivo ou numa criatura desses monstros (como um carniçal ou um vampiro, por exemplo). Além disso, qualquer criatura que deseje perturbar o corpo será afetada por uma onda de medo e deve obter sucesso num teste de Vontade ou fugirá do local durante um minuto por nível do conjurador. Se o corpo protegido for ressuscitado, a magia *abençoar funeral* será dissipada.

Componente Material: O símbolo sagrado do conjurador e um frasco de água benta ou profana, conforme a tendência, que é borrifada sobre o cadáver.

Custo de XP: 100 XP.

Agilidade Divina

Transmutação

Nível: Clr 5

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Não

Invocando o poder divino de seu patrono, você concede mais agilidade e capacidade de combate à criatura tocada. Você lhe fornece o bônus base de resistência de Reflexos de um ladino do seu nível de personagem, um bônus de aprimoramento na Destreza suficiente para elevá-la até 18 (caso não seja 18 ou superior) e o talento Deslocamento enquanto a magia permanecer ativa.

Água Doce

Adivinhação

Nível: Clr 3, Drd 2

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: Um poço com 3 m de diâmetro e até 30 m de profundidade

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia localiza um lençol de água fresca a até 30 m abaixo da superfície. Se a água encontrada estiver den-

tro do alcance, a magia escavará um poço até ela. Caso contrário, a magia fracassa.

Componente Material: Uma pá ou espátula.

Aracnídeo Mental

Adivinhação [ação mental]

Nível: Clr 8, Mente 7

Componentes: V, S, M, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvos: Até oito criaturas vivas na área

Duração: 1 minuto por nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia lhe permite vasculhar os pensamentos de até oito criaturas diferentes, usando uma ação padrão, simultaneamente, e obter as seguintes informações:

- O caos incessante dos pensamentos e imagens superficiais.
- As linhas de raciocínio individuais, em qualquer ordem desejada.
- Detalhes conhecidos por todos os indivíduos sobre um único assunto, objeto ou criatura — você obtém um fragmento de informação por nível de conjurador.
- Um estudo dos pensamentos e memórias de uma criatura em especial no grupo.

Uma vez por rodada, exceto quando você realiza um estudo detalhado da mente de uma criatura, poderá implantar uma *sugestão* na mente de qualquer um dos alvos usando uma ação padrão. A criatura deve realizar outro teste de resistência de Vontade para resistir à *sugestão*, usando a CD inicial do *aracnídeo mental* (as criaturas que tenham resistência especial a magias de encantamento podem utilizá-la para evitar a *sugestão*.) Um sucesso nesse teste de resistência não anula os demais efeitos de *aracnídeo mental*.

A seu critério, é possível afetar todos os seres inteligentes dentro do alcance (até o limite de oito criaturas), começando com os alvos conhecidos ou que tenham nomes. O idioma não é um impedimento e você não precisa conhecer pessoalmente os alvos — pode-se escolher, por exemplo, "os oito guardas mais próximos que deveriam estar naquela câmara." A magia não afetará as criaturas que obtenham sucesso no teste de resistência de Vontade inicial.

Componentes Materiais: Uma aranha de qualquer tamanho ou espécie. Ela pode estar morta, mas ainda deve ter as oito patas.

Arbustos

Transmutação

Nível: Clr 2, Drd 2

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Arma de madeira tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Pequenos espinhos ou farpas mágicas projetam-se da superfície de uma arma de madeira — como uma clava, uma clava grande, um nunchaku ou um bordão. Enquanto a magia permanecer ativa, a arma causará dano perfurante e de concussão, além de receber +1 de bônus de aprimoramento no ataque e causar +1 ponto de dano por nível do conjurador (limite +10). Essa magia afeta somente armas brancas que sejam feitas de madeira. Por exemplo, ela não afetará um arco, uma flecha ou uma maça de metal.

Componente Material: Um pequeno espinho.

Arma da Divindade

Transmutação

Nível: Clr 4, Misticismo 4, Pal 4

Componentes: V, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Sua arma

Duração: 1 rodada/nível

Você deve estar empunhando a arma favorita de sua divindade para conjurar essa magia. O conjurador poderá brandir a arma como se possuísse o Talento Usar adequado, mesmo se normalmente não o tiver. A arma recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e uma habilidade especial (consulte a lista a seguir). Uma arma dupla recebe o bônus de melhoria e a habilidade especial para apenas uma de suas pontas, a critério do conjurador.

O bônus de melhoria aumenta conforme o nível do conjurador: +2 a partir do 9º nível; +3 a partir do 12º; +4 a partir do 15º nível e +5 no 18º nível.

LISTA DE ARMAS DOS DEUSES

Annam (gigantes): *ataque desarmado aprimorado +1, defensor*
 Blibdoolpoolp (kuo-toa): *bastão tenaz elétrico +1*
 Boccob: *bordão de armazenar magias +1*
 Callarduran Smoothhands (svirfneblin): *machado de guerra defensor +1*
 Corellon Larethian (elfos): *espada longa afiada +1*
 Sashelas das Profundezas (elfos aquáticos): *tridente do comando piscio*
 Diirinka (derro): *adaga venenosa de armazenar magias +1*
 Eadro (locathahs, povo-do-mar): *lança curta congelante +1*
 Ehlonna: *espada longa congelante +1*
 Erythnul: *maça estrela de trespassar poderoso +1*
 Fharlanghn: *bordão defensor +1*
 Carl Glittergold (gnomos): *machado de guerra de arremesso +1*
 Grolantor (gigantes da colina, ettins, ogros): *clava de trespassar poderoso +1*
 Gruumsh (orcs): *lança curta de retorno +1*
 Heironeous: *espada longa elétrica +1*
 Hextor: *mangual pesado de trespassar poderoso +1*
 Hiatea (gigantes, especialmente mulheres): *lança longa de distância +1*
 Hruggek (bugbear): *maça estrela de trespassar poderoso +1*
 Iallanis (gigantes bons): *ataque desarmado aprimorado +1, defensor*
 Iuz: *espada larga de trespassar poderoso +1*
 Kaelthiere (criaturas do fogo malignas): *lança curta flamejante +1*
 Kord: *espada larga de trespassar poderoso +1*

Kurtulmak (kobolds): *meia-lança elétrica +1*
 Laduguer (duergar): *martelo de combate defensor +1*
 Laogzeg (trogloditas): *azagaia de trespassar poderoso +1*
 Lolth (driders, drow): *chicote afiado +1*
 Maglubiyet (goblins, hobgoblins): *machado de batalha de trespassar poderoso +1*
 Memnor (gigante das nuvens maligno): *maça estrela de trespassar poderoso +1*
 Merrshaulk (yuan-ti): *espada longa venenosa +1 (como adaga)*
 Moradin (anões): *martelo de combate do arremesso +1*
 Nerull: *foice longa afiada +1*
 Obad-Hai: *bordão defensor +1*
 Olidammara: *sabre afiado +1*
 Panzuriel (criaturas do mar malignas): *bordão elétrico +1*
 Pelor: *maça pesada flamejante +1*
 Sekolah (sahuagin): *tridente de comando piscio*
 Semuanya (homem lagarto): *clava grande de trespassar poderoso +1*
 Sixin (xill): *espada curta congelante +1*
 Skerrit (centauro): *lança curta flamejante +1*
 Skoraeus stonebones (gigantes de pedra): *martelo de combate de trespassar poderoso +1*
 St. Cuthbert: *maça pesada de trespassar poderoso +1*
 Stronmaus (gigantes de tempestade e de pedra): *martelo de combate elétrico +1*
 Surtr (gigantes de fogo): *espada larga flamejante +1*
 Thrym (gigantes do gelo): *machado grande congelante +1*
 Vaparak (ogros): *clava grande de trespassar poderoso +1*
 Vecna: *adaga congelante +1*
 Wee Jas: *adaga venenosa*
 Yondalla (halflings): *espada curta defensora +1*

Bem: *martelo de combate congelante +1*
 Mal: *mangual leve de trespassar poderoso +1*
 Neutro: *maça pesada defensora +1*
 Ordem: *espada longa flamejante +1*
 Caos: *machado de guerra elétrico +1*

Aspecto da Divindade

Transmutação [Bem, Mal]

Nível: Misticismo 6

Como *aspecto da divindade menor*, mas o conjurador adquire todas as qualidades de uma criatura celestial ou abissal (consulte o *Livro dos Monstros* para obter detalhes):

- Você adquire uma aparência metálica e brilhante (para os clérigos bons) ou aterrorizante (para os maus).
- Você adquire a habilidade de destruir o mal (ou o bem) uma vez por dia. Adicione seu modificador de Carisma numa jogada de ataque e o seu nível de personagem ao dano contra um inimigo de tendência oposta à sua.
- Você adquire Visão no Escuro de 18 m.
- Você adquire resistência contra ácido, frio e eletricidade 20 (para clérigos bons) resistência contra fogo e frio 20 (para clérigos do mal).
- Você adquire redução de dano 10/+3.
- Você adquire RM 25.

Seu tipo de criatura não se altera (você não se transforma numa criatura extra-planar).

Aspecto da Divindade Maior

Transmutação [Bem, Mal]

Nível: Misticismo 9

Como *aspecto da divindade menor*, mas você adquire todas as qualidades de um meio-celestial ou meio-abissal (consulte o Apêndice 3 do *Livro dos Monstros* para obter detalhes). Você não recebe as habilidades similares a magia dessas criaturas.

Seu tipo de criatura muda para extra-planar enquanto a magia permanecer ativa. Diferente dos outros extra-planares, você pode ser ressuscitado caso morra nesta forma.

Os clérigos bons adquirem as seguintes características:

- Asas cobertas de penas que lhe permitem voar com o dobro do seu deslocamento (capacidade de manobra boa).
- +1 de armadura natural.
- Visão na penumbra.
- Imunidade a ácido, frio, doenças e eletricidade.
- +4 de bônus racial em testes de resistência contra venenos.
- Os seguintes bônus de aprimoramento nos valores de habilidade: +4 For, +2 Des, +4 Cons, +2 Int, +4 Sab, +4 Car.

Os clérigos maus adquirem as seguintes características:

- Asas de couro que lhe permitem voar com seu deslocamento normal (capacidade de manobra média).
- +1 de armadura natural.
- Ataques de mordida e garras. Caso seja uma criatura Média ou Grande, a mordida causará 1d6 pontos de dano e cada garra causará 1d4 pontos de dano. Caso seja uma criatura Pequena, a mordida causará 1d3 pontos de dano e cada garra causará 1d3 pontos de dano.
- Visão no Escuro de 18 m.
- Imunidade contra venenos.
- Resistência contra ácido, frio, eletricidade e fogo 20.
- Os seguintes bônus de aprimoramento nos valores de habilidade: +4 For, +4 Des, +2 Cons, +4 Int, +4 Sab, +2 Car.

Aspecto da Divindade Menor

Transmutação [Bem, Mal]

Nível: Misticismo 3, Pal 4

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Quando você conjura essa magia, seu corpo se altera para ficar mais parecido com a forma da sua divindade (de modo bastante limitado, obviamente). Você adquire 1d4+1 de bônus de aprimoramento no Carisma. Você também recebe resistência 10 contra dois ou três tipos de energia: ácido, frio e eletricidade se você for Bom ou frio e fogo se você for Mau.

Bando de Otyugh

Conjuração (Criação)

Nível: Pestilência 9

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Três ou mais otyughs, todos a menos de 9 m de distância

Duração: Sete dias ou sete meses (D) (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Bando de otyugh cria esses monstros a partir de uma grande pilha de restos e lixo, como um esgoto ou uma fossa. É possível escolher entre criar 3d4 otyugh normais ou 1d3+1 otyugh Enormes com 15 DV (veja a pág. 14 do *Livro dos Monstros*). Os otyugh voluntariamente o auxiliam em combate ou batalhas, realizam missões específicas ou servem como guarda-costas. Eles permanecerão com o conjurador durante sete dias, a menos que sejam dissipados. Se as criaturas foram criadas apenas para proteger um local, a duração da magia será 7 meses. Nesse caso, os otyugh devem receber ordens para guardar somente um local ou sala específica. Os otyugh invocados para atuar como guardas não podem sair da área afetada pela magia.

Os monstros devem ser conjurados numa área com pelo menos 3 toneladas de esgoto, restos ou carcaças apodrecidas de animais. Depois da conjuração, os otyugh que não foram invocados como guardas podem abandonar a área sob seu comando.

Caçador

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada/nível ou até que o alvo morra

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Caçador invoca uma ave de rapina incorpórea, do tamanho de um morcego atroz (quase 1,5 m de comprimento, com envergadura de asas de 3 m). Esse pássaro age independente do seu conjurador enquanto a magia permanecer ativa. Quando você invocar o *caçador*, escolha um alvo. O pássaro atacará esse alvo até a magia terminar ou até eliminá-lo.

➤ **Caçador:** ND 3; Besta Mágica (Grande); DV 4d10; 22 PV; Inic. +5; Desl.: 6 m; vôo 15 m (bom); CA 19 (toque 14, surpresa 9); Corpo a corpo: energia +9 (1d8); Face/Alcance 3 m por 1,5 m/1,5 m; AE Ataque de toque; QE Incorpóreo; Tend N; TR Fort +4, Ref +9, Von +3; For — Des 20, Cons —, Int 2, Sab 14, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +7, Ouvir +7; Acuidade com Arma (energia).

Ataque de Toque (Sob): Para determinar a CA do alvo, considere o ataque do caçador como um ataque de toque.

Incorpóreo: Afetada apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingida por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Castigar

Evocação [Sônica]

Nível: Clr 4

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3 m.

Área: Emissão de 3 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz o dano à metade

Resistência à Magia: Sim

Essa magia lhe permite afastar verbalmente os seus oponentes. Gritando os preceitos de sua divindade sobre as outras tendências, você causa dor aos ouvintes — as criaturas na área da magia não precisam compreender suas palavras sagradas para serem afetadas, embora a magia não tenha efeito contra criaturas surdas. Por outro lado, os oponentes de uma mesma tendência ficarão ensurdecidos durante 1d4 rodadas (teste de resistência para reduzir à metade). Os inimigos cuja tendência seja 'um passo' diferente da sua (Leal, Neutro, Caótico; Bom ou Mau) sofrem 1 ponto de dano por nível do conjurador (máximo 10). Os inimigos cuja tendência estejam além disso sofrem 1d4 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 10d4). Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduzirá o dano à metade.

Chamas da Fé

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Arma tocada (não mágica)

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você é capaz de transformar temporariamente uma única arma normal ou obra-prima numa arma mágica flamejante. Enquanto a magia permanecer ativa, a arma será uma *arma de explosão flamejante +1*, que causa 1d6 pontos de dano adicionais por fogo. Num golpe decisivo, ela causará +1d10 pontos de dano por fogo caso seu multiplicador de decisivo seja x2, +2d10 pontos caso o multiplicador seja x3 e +3d10 pontos caso o multiplicador seja x4. O efeito dessa magia não se acumula com qualquer bônus de melhoria ou a habilidade *flamejante* ou *explosão flamejante*.

Foco Material: Um pedaço de fósforo, tocado na arma.

Chamas Divinas

Abjuração

Nível: Clr 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 4,5 m

Área: Emissão de 4,5 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude reduz o dano à metade

Resistência à Magia: Sim

Chamas divinas cria uma proteção imóvel contra criaturas do frio, como gigantes do gelo. As criaturas do frio que tentarem entrar ou permanecer na área sofrem 1d4 pontos de dano por nível do conjurador, até o limite de 5d4 (Fortitude para reduzir o dano à metade). Esse dano será infligido a cada rodada que a criatura permanecer na área e o teste de Fortitude deve ser realizado de acordo.

Coração de Urso

Transmutação

Nível: Mestres das Feras 4, Clr 5, Drd 4

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 6 m.

Alvo: Todos os aliados vivos num raio de 6 m.

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula.

Resistência à Magia: Não.

Você transforma seus aliados (um por nível de conjurador) em guerreiros ferozes, mas os deixa exaustos no processo. Os aliados recebem +4 de bônus de aprimoramento na Força e +1d4 pontos de vida temporários a cada nível do conjurador. Quando a duração da magia terminar, qualquer ponto de vida temporário será perdido e cada aliado sofrerá 1 ponto de dano por contusão a cada nível do conjurador da magia.

Coroa da Glória

Evocação

Nível: Glória 8

Componentes: V, S, M, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: 36 m

Área: Emissão de 36 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador fica envolto por uma aura de autoridade celestial, inspirando temor em qualquer criatura inferior capaz de contemplar a sua terrível perfeição e retidão. Você recebe +4 de bônus de aprimoramento no Carisma enquanto a magia permanecer ativa.

Todas as criaturas com menos de 8 DV param suas ações em andamento e são compelidas a olharem para o conjurador. Para realizar qualquer atitude hostil contra você, elas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade. Caso não obtenha sucesso na primeira tentativa, o indivíduo ficará *cativado* enquanto a magia permanecer ativa (idêntico à magia *cativar*) e enquanto estiver na área afetada, mas não tentará sair da área voluntariamente. As criaturas com 8 DV ou mais prestarão atenção no conjurador, mas não sofrerão esses efeitos.

Quando o conjurador falar, todos os ouvintes o compreenderão por telepatia, mesmo que não conheçam seu idioma. Enquanto a magia permanecer ativa, é possível realizar até três sugestões para as criaturas com menos de 8 DV, com efeitos idênticos à magia *sugestionar multidões* (Vontade anula); as criaturas com 8 DV ou mais não são afetadas. Somente as criaturas dentro do alcance da *sugestão* poderão ser afetadas por esse efeito de *coroa da glória*.

Componente Material: Uma opala de 200 PO ou mais.

Corrente de Caos

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Clr 8

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva e inteligente tocada

Duração: 1 dia/5 níveis de conjurador, a partir do dia do toque (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Esse poderoso instrumento do caos espalha insanidade através do toque. O conjurador infectará a primeira vítima ao realizar um ataque de toque bem-sucedido. Caso o alvo fracasse num teste de resistência de Vontade, sofrerá os efeitos de *insanidade* (um efeito de *confusão* contínua). Essa condição será permanente a menos que seja anulada, e a insanidade será transmitida a qualquer criatura tocada pelo alvo. Qualquer indivíduo que obtenha sucesso no teste de resistência inicial ficará imune a essa utilização de *corrente do caos*.

Todas as pessoas tocadas pela vítima inicial enquanto a magia permanecer ativa (inclusive através de ataques bem-sucedidos) devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade contra a CD original ou sofrerão os efeitos de *insanidade*. Cada uma dessas vítimas conseguirá propagar a *corrente* durante 1 dia a cada 5 níveis de conjurador depois da infecção. No máximo, a magia afeta cinco pessoas por nível do conjurador.

É possível curar as vítimas usando quaisquer recursos eficazes contra a *insanidade*, como *restauração apremorada*, *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo*. Qualquer pessoa curada ficará imune a essa utilização de *corrente do caos*.

Observação para o Mestre: Quando os efeitos dessa magia se espalharem sobre uma população grande, mas que não sejam aventureiros, durante um certo período de tempo, não é necessário rastrear cada indivíduo afetado. Em vez disso, apenas decida se os indivíduos encontrados estão *insanos* e se podem transmitir a *corrente*, baseando-se no seu julgamento do progresso da corrente de loucura.

Criar Itens Permanentes

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 8

Componentes: V, S, M, XP

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 0 m

Efeito: Um objeto comum (mas não mágico), feito de matéria inorgânica, com até 30 cm³/nível

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você cria um único objeto comum (mas não mágico), feito de qualquer material. Os itens criados dessa forma são permanentes e não podem ser destruídos por *dissipar magias* ou poderes de neutralização. Para todos os propósitos, esses itens são completamente reais. O volume do item criado não pode exceder 30 cm³ por nível do conjurador. Você precisa obter sucesso no teste de perícia adequado para criar um item complexo, como um teste de Ofício (fabricar arcos) para criar uma flecha útil ou um teste de Ofícios (ourives) para criar uma gema polida e lapidada.

Diferente dos itens criados pelas magias de níveis inferiores, como *criar itens efêmeros* e *criar itens temporários* (consulte o *Livro do Jogador* para obter a descrição dessas magias), os objetos gerados pela magia *criar itens permanentes* podem ser utilizados como componentes materiais.

Componente Material: Um pequeno pedaço de matéria do mesmo tipo do objeto que o conjurador deseja criar — uma lasca de madeira para criar flechas, um minúsculo pedaço da pedra para criar uma gema polida, etc.

Custo de XP: O valor em PO do item ou um mínimo de 1 XP, o que for mais alto (veja o *Livro do Jogador* para obter os custos dos itens).

Desatar

Abjuração

Nível: Exorcismo 9, Mag/Fet 9

Componentes: V, S, M, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 60 m

Área: Explosão de 60 m de raio, centrada no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Quando você conjura *desatar*, uma explosão de energia atravessa seu corpo e destrói magicamente quaisquer magias capazes de restringir, constriuir, selar ou imobilizar, com as exceções indicadas a seguir.

A magia *desatar* anula as magias *enfeitiçar e imobilizar* de todos os tipos, *trancas arcanas* e similares, magias que criam barreiras físicas ou mágicas (*muralha de pedra*, *muralha de energia*), *proteger fortalezas*, *estase temporal*, *lentidão*, entre outras. O efeito da magia *estátua* é dissipado. Um *recipiente arcano* é rompido — destruído para sempre — e a força vital contida nele também é eliminada. Além disso, qualquer magia que contenha outros efeitos mágicos, inclusive outras magias, imediatamente liberam esses efeitos com alcance de 0 m (entre elas, *boca encantada*, *transferência de poder divino* e similares).

As magias de proteção, como *proteção contra o mal*, *escudo arcano*, *globo de invulnerabilidade* e similares não são afetadas por *desatar*. As criaturas petrificadas

não são reveladas, nem restauradas. As obrigações individuais dos servos não são removidas (entre elas o vínculo dos familiares, assassinos fantasmagóricos, gênios e elementais). Um *campo antimagia* não é afetado e os efeitos de *desatar* não são capazes de penetrá-lo. Um *círculo mágico contra o mal* (ou outra tendência) que esteja aprisionando uma criatura é dissipado.

As maldições e as magias *tarifa/missão* são anuladas apenas se o conjurador pertencer a um nível equivalente ou superior ao nível do conjurador original.

Todos esses efeitos ocorrem a despeito da vontade do conjurador. Os efeitos mágicos carregados, utilizados ou lançados sobre ele permanecem intactos, mas todos os outros atingidos pela explosão serão afetados, inclusive dos seus aliados. A abertura de trancas ou dispositivos de fechamento ativarão os alarmes e as armadilhas pertinentes. As criaturas libertadas talvez não sejam amigáveis.

Componente Material: Um ímã e uma pitada de salitre.

Dominação Verdadeira

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Dominação 8

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Um humanoíde Médio ou menor

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você é capaz de dominar as ações de qualquer humanoíde Médio ou menor. O conjurador estabelece um vínculo telepático com o alvo. Caso exista um idioma em comum, será possível forçá-lo a agir conforme seus desejos, respeitando os limites das habilidades da vítima. Se não houver um idioma em comum, somente comandos básicos poderão ser transmitidos, como "Venha aqui", "Vá para lá", "Lute" ou "Fique parado". Você sabe o que o alvo está sentindo, mas não recebe percepções sensoriais diretas.

Os alvos têm uma chance de resistir a esse controle (um teste de resistência de Vontade anulará os efeitos quando a magia é conjurada). Caso o alvo *dominado* seja ordenado a executar uma tarefa contrária à sua natureza, ele poderá realizar um teste de resistência com -4 de penalidade para resistir a cumprir essa ordem. Ordens obviamente auto-destrutivas são possíveis, mas o alvo deve fracassar no teste de resistência com -4 de penalidade. Depois que o controle for estabelecido, o alcance da magia é ilimitado, mas o conjurador e o alvo devem estar no mesmo plano. Não é necessário ver o indivíduo para controlá-lo.

A *proteção contra o mal* e magias similares são capazes de impedir o controle mental ou neutralizar o vínculo telepático enquanto o alvo estiver protegido, mas não evitam o estabelecimento da *dominação* ou a dissipam.

Escravo Monstruoso

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Dominação 9

Componentes: V, S, XP

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Como *dominação verdadeira*, mas afetará qualquer criatura e ela estará dominada permanentemente se fracassar no teste de resistência de Vontade inicial. Uma criatura ordenada a executar uma tarefa contrária à sua natureza poderá realizar um teste de resistência com -4 de penalidade para resistir a cumprir essa ordem. Caso obtenha sucesso, ela continuará sendo uma escrava, apesar desse pequeno contratempo. Depois que a vítima *escravizada* obtiver sucesso num teste de resistência contra uma ação em particular, todos os seus testes de resistência relacionados a essa ordem não sofrem mais penalidades.

Custo de XP: 500 XP por Dado de Vida ou nível do alvo.

Estacas

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 3

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Arma de madeira tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Como *arbustos*, mas a arma recebe +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataques e sua margem de ameaça é dobrada.

Esturricar

Necromancia

Nível: Clr 5, Drd 4

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Veja texto

Efeito: Veja texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Existem duas versões dessa magia. Para conjurar cada uma, é necessário tocar uma planta e assoprá-la.

Área: Quando a magia é conjurada sobre uma planta normal, toda a vegetação numa área de 30 m de raio murchará e morrerá. As flores definham, as folhas caem e qualquer folhagem seca. A magia não causa nenhum mal ao solo, logo é possível substituir as plantas mortas com novas sementes. Esse efeito não permite teste de resistência.

Criatura-Planta: Quando é conjurada sobre uma única planta móvel ou inteligente, como um arbusto errante ou um ente, essa magia causa 1d6 pontos de dano por nível do conjurador, até o limite de 15d6. O alvo pode realizar um teste de resistência de Fortitude para reduzir o dano à metade.

Examinar Pensamentos

Adivinhação [ação mental]

Nível: Mente 6, Mag/Fet 6

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Todas as memórias e conhecimentos do alvo tornam-se acessíveis ao conjurador, desde as memórias mais profundas até os pensamentos superficiais. É possível obter respostas para uma pergunta a cada rodada, limitadas pelo conhecimento do alvo. É possível sondar os pensamentos de uma criatura adormecida, mas a vítima poderá realizar um teste de Vontade contra a CD de *examinar pensamentos* para acordar depois de cada pergunta.

Os personagens que desejarem impedir a sondagem devem tentar abandonar a área de alcance da magia, exceto se estiverem imobilizados. As questões são indagadas por telepatia e as respostas são transmitidas direto para a mente do conjurador.

Não é necessário ter um idioma em comum, mas talvez as criaturas menos inteligentes somente consigam gerar imagens correlacionadas às suas perguntas.

Flagelo

Necromancia

Nível: Pestilência 7

Componentes: V, S, E, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo: Uma criatura viva/nível, todas a menos de 15 m de distância entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia asquerosa causa uma doença grave e enfraquece as criaturas que fracassarem em seus testes de resistência. As criaturas afetadas são imediatamente contaminadas com uma infecção dolorosa, que se espalha e recobre todo o seu corpo em segundos. Surgem bolhas enegrecidas, manchas vermelhas, lesões violeta, pústulas profundas e cistos malignos que são insuportáveis e debilitantes.

A doença causa 1d3 pontos de dano temporários de Força e Destreza a cada dia, a menos que a criatura seja bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude. Como na podridão da múmia, os testes bem-sucedidos não permitem a recuperação da criatura afligida. Os sintomas persistem até que a criatura encontre algum meio de curar a doença magicamente (como *remover doenças*, *cura*, ou *restauração*).

Foco: Um chicote ou chicote de montaria, que é estalado na direção das vítimas durante a conjuração da magia.

Fúria

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Insanidade 3

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfico)

Resistência à Magia: Sim (benéfico)

Você consegue lançar uma criatura num frenesi de ódio incontrollável. Nesse estado, a criatura recebe +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral em testes de resistência de Vontade. Diferente da fúria dos bárbaros, a criatura não sofre penalidades na CA e nenhum período de fadiga depois que a duração da magia terminar.

Garras Bestiais

Transmutação

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Garras bestiais transforma suas mãos e dedos, concedendo-lhe garras longas e curvadas e articulações poderosas. Essas garras servem como armas brancas cortantes (1d6 pontos de dano, mais modificadores mágicos ou de Força, dec. 19–20/x2). É possível golpear com as mãos transformadas sem sofrer ataques de oportunidade. As garras não atrapalham a capacidade manual ou a conjuração de magias.

Componentes Materiais: A garra de uma ave de rapina, como uma águia ou falcão.

Gênese

Conjuração (Criação)

Nível: Criação 9

Componentes: V, S, M, XP

Tempo de Formulação: 1 semana (8 horas/dia)

Alcance: 60 m

Efeito: Um semi-plano dentro do Plano Etéreo, centrado na localização do clérigo

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você cria um plano imóvel, limitado e de acesso restrito — um semi-plano. Os semi-planos criados por essa magia são pequenos, muito menores que os demais. Ela somente pode ser conjurada no Plano Etéreo. Quando a conjuração é iniciada, a flutuação de densidade local se altera para criar o semi-plano. Inicialmente, ele cresce um raio de 4,5 m por dia até atingir o alcance inicial máximo de 60 m, conforme absorve substância rapidamente dos vapores e protomaterias etéreas que o envolvem.

O ambiente do semi-plano é determinado no início da conjuração de *gênese*, refletindo qualquer visualização dos desejos do conjurador. É possível definir fatores como atmosfera, água, temperatura e os acidentes geográficos do plano. Entretanto, a magia não cria qualquer forma de vida (como vegetação), nem construções (como prédios, estradas, poços, masmorras, etc.). Se o conjurador desejar esses benefícios, deverá obtê-los de outra forma. Depois que o semi-plano alcançar seu tamanho máximo inicial, é possível conjurar esta magia repetidamente para aumentá-lo, adicionando uma 'bolha' de 120 m de diâmetro em cada ocasião.

Custo de XP: 5000 XP

Grito Enlouquecedor

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Insanidade 8

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1d4+1 rodadas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo não consegue se controlar e ficará gritando, gaguejando e pulando como se estivesse completamente louco. A vítima não conseguirá realizar qualquer ação além de correr em círculos, emitindo gritos estridentes; isso impõe -4 na Classe de Armadura, torna impossível obter sucesso em testes de resistência de Reflexos (exceto se obtiver um 20 natural) e não permite a utilização de escudos.

Ira Justa dos Fiéis

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Nível: Clr 7

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 9 m

Alvos: Todos os aliados numa explosão de 9 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Quando você conjura esta magia, seus aliados e companheiros são tomados por uma loucura ou fúria divinas que aprimora suas habilidades de combate. Os seus aliados adquirem os benefícios da magia *ajuda*, recebendo +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de *medo*, além de 1d8 pontos de vida temporários enquanto a magia permanecer ativa.

Os aliados que veneram a mesma divindade do clérigo recebem os benefícios totais da *ira justa*. Eles adquirem um ataque corpo a corpo adicional a cada rodada, usando seu bônus de ataque mais favorável, e +2 de bônus de moral nas jogadas de dano e testes de resistência. Eles recebem 1d8 pontos de vida temporários adicionais (totalizando 2d8) e +3 de bônus de moral nos testes de resistência contra magias ou efeitos de ação mental.

Quando a duração da magia expirar, todas as criaturas afetadas pela versão completa da *ira justa* ficarão fatigadas (-2 de Força, -2 de Destreza, não podem correr ou realizar Investidas) durante 10 minutos.

Laço Telepático Menor

Adivinhação [ação mental]

Nível: Clr 3, Mente 3

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 9 m

Alvos: Você e uma criatura voluntária a 9 m ou menos.

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você forja um vínculo telepático com outra criatura que tenha um valor de Inteligência 6 ou superior. Essa ligação somente pode ser estabelecida com um alvo disposto. É possível se comunicar por telepatia usando esse vínculo; o idioma não é uma limitação. Nenhum poder ou influência especial é estabelecido como resultado do *laço telepático*. Depois da conjuração da magia, o vínculo estará sempre ativo, não importa a distância (mas não viajará entre planos diferentes).

Maldição do Licanthropia

Necromancia

Nível: Pestilência 6

Componentes: V, S, M, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Humanóide tocado

Duração: Permanente (veja texto)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

É possível infectar temporariamente um humanóide tocado com a maldição da licanthropia. Caso a vítima fracasse no teste de resistência, ela contrairá a maldição, que se manifestará na próxima lua cheia. Diferente das outras formas de licanthropia, o efeito dessa magia pode ser anulado por *remover maldição* ou *cancelar encantamento*.

O conjurador pode induzir qualquer tipo de licanthropia comum (e os clérigos malignos freqüentemente experimentam novos tipos). A forma animal do licanthropo pode variar entre qualquer predador conhecido, desde um cachorro pequeno até um urso grande. O elemento usado como componente material determina a forma animal da vítima (mais informações sobre licanthropia podem ser encontradas no Apêndice 3 do *Livro dos Monstros*).

Componente Material: Uma gota de sangue do animal.

Maldição dos Brutos

Transmutação

Nível: Clr 3, Pal 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Você concede +1 de bônus de aprimoramento por nível do conjurador para uma habilidade física da criatura tocada (Força, Constituição ou Destreza). Entretanto, isso reduz temporariamente a Inteligência e o Carisma do alvo (ambos) na mesma quantidade de pontos fornecida pela magia. Caso isso reduza qualquer habilidade para 3, a magia será anulada. Portanto, um clérigo de 5º nível poderia conjurar *maldição dos brutos* sobre um bárbaro para aumentar a sua Força em 4 pontos, mas reduziria sua Inteligência e o seu Carisma em 4 pontos. Se a Inteligência ou o Carisma original do bárbaro for 6, a magia não surtirá efeito.

Máscara Bestial

Ilusão (Sensação)

Nível: Mestre das Feras 2, Drd 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 5 minutos + 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade desacredita

Resistência à Magia: Sim

Esta magia disfarça o alvo de forma que os outros animais ou bestas o considerem um de sua espécie. Por exemplo, um indivíduo disfarçado como um lobo por essa sensação conseguiria se deslocar em meio a uma alcatéia livremente. É preciso determinar a forma do animal no momento da conjuração; caso ela seja uma categoria de tamanho maior ou duas categorias menor que o animal original, a magia fracassará. Essa ilusão afeta os sentidos dos animais e das bestas: visão, audição, olfato e tato. A magia não permite comunicação com os animais ou bestas, nem concede ao alvo quaisquer características da forma animal.

Mira Abençoada

Adivinhação

Nível: Clr 3, Pal 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 18 m.

Efeito: Dispersão de 18 m de raio, centrada no conjurador

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensivo)

Resistência à Magia: Não

Esta magia concede aos aliados afetados +2 de bônus de moral em todas as jogadas de ataque à distância.

Onda de Lodo

Conjuração (Invocação)

Nível: Clr 7, Drd 7

Componentes: V, S, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Dispersão de 4,5 m de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Reflexos evita

Resistência à Magia: Não

Você cria uma onda de lodo verde, que surge no ponto de origem escolhido e se espalha violentamente até o limite da área da magia. A onda espirra e respinga conforme se propaga; parte dela subirá as paredes ou atingirá o teto. O limo verde dissecar a carne e derrete materiais orgânicos com o simples contato e é capaz de dissolver metais. Cada criatura é atingida por um pedaço de limo verde para cada 1,5 m da sua Face.

A cada rodada, um pedaço de limo causa 1d6 pontos de dano temporário na Constituição da criatura afetada, enquanto dissolve sua carne. Contra madeira ou metal, ele causa 2d6 pontos de dano por rodada, ignorando a dureza do metal, mas não da madeira. O lodo não danifica rochas.

Na primeira rodada de contato, é possível arrancar o limo de uma criatura (provavelmente destruindo o instrumento utilizado), mas depois ele precisará ser congelado, queimado ou decepado (causando dano na vítima também). O frio ou o calor extremos, a luz do sol e a magia *remover doenças* consegue destruir o limo verde. Diferente do limo verde comum, a substância criada por meio dessa magia evapora gradualmente, desaparecendo no final da duração.

Componente Material: Algumas gotas de água parada e podre.

Praga dos Ratos

Conjuração (Invocação)

Nível: Pestilência 5

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Ninhada de ratos atroztes numa dispersão de 6 m

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (veja texto)

Uma ninhada de ratos atroztes ataca incessantemente todas as criaturas vivas numa dispersão de 6 m, causando dano e transmitindo a febre do esgoto (veja a pág. 74 do *Livro do Mestre*).

Uma criatura em meio aos ratos que não realize nenhuma ação, exceto combater os roedores, sofrerá 1d4 pontos de dano e deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15 + modificador de Inteligência do conjurador) para não contrair a doença. Uma criatura em meio a ninhada que realizar qualquer outra ação, inclusive uma tentativa de fuga, sofrerá 1d4 pontos de dano por nível do conjurador, e deverá realizar o teste de resistência com -4 de penalidade para evitar a febre do esgoto. É impossível conjurar magias ou manter a concentração em meio a ninhada de ratos.

Os ataques dos ratos são comuns (mas não mágicos), portanto as criaturas incorpóreas, com redução de dano e outras formas de defesa são capazes de evitar o dano. A doença é mágica e transmitida pelo toque; qualquer criatura corpórea na área que seja suscetível a doenças mágicas poderá contrai-la.

A ninhada não pode ser combatida efetivamente com armas, mas o fogo e efeitos de dano de área podem forçá-los a fugir. Os ratos começarão a se afastar quando a ninhada sofrer 8 pontos de dano por nível do conjurador de ataques desse tipo. Uma *névoa fétida* e magias ou efeitos similares dispersarão a ninhada imediatamente.

Como uma ação equivalente a movimento, o conjurador pode direcionar a ninhada para que ela percorra até 12 m por rodada.

Raio de Glória

Evocação [Bem]

Nível: Glória 6

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Testes de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Ao conjurar esta magia, você projeta um raio de energia advinda do Plano de Energia Positiva contra uma criatura. É preciso obter sucesso numa jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. A criatura atingida sofre um dano variável, dependendo de seu plano de existência natal e seu nível:

RAIO DE GLÓRIA

Origem	Dano Máximo	Dano Base
Natureza da Criatura		
Plano Material, Plano Elemental, extra-planar neutro	1d6/2 níveis	7d6
Plano de Energia Negativa, extra-planar maligno, mortos-vivos	1d6/nível	15d6
Plano de Energia Positiva, extra-planar bom	—	—

Raios de Malevolência

Encantamento [ação mental]

Nível: Insanidade 5

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Efeito: Raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador dispare um raio a cada rodada. O raio *pasma* uma criatura viva, enevoando sua mente de forma que ela não consegue realizar qualquer ação durante 1d3 rodadas. A criatura não está atordoadada (logo, os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

Rajada de Facas

Evocação

Nível: Clr 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz o dano à metade

Resistência à Magia: Sim

A umidade do ar estala, condensa e forma pequenas adagas, que são disparadas da ponta de seus dedos, atingindo qualquer criatura na área afetada. Cada criatura na área sofre 1d6 pontos de dano, mais 1 ponto adicional por nível do conjurador, até o limite de +5. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade.

Rajada de Espadas

Evocação

Nível: Clr 3

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Expansão de 1,5 m até o limite do alcance

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz o dano à metade

Resistência à Magia: Sim

A umidade do ar estala, condensa e forma pequenas espadas, que são disparadas da ponta de seus dedos, atingindo qualquer criatura na área afetada. Cada criatura na área sofre 1d8 pontos de dano, mais 1 ponto adicional por nível do conjurador, até o limite de +10. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduz o dano à metade.

Recital

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 4

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 18 m

Área: Todos os aliados e inimigos numa explosão de 18 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Recitando uma passagem ou declaração sagrada, o clérigo invoca a benção de sua divindade sobre si e seus aliados, enquanto causa confusão e fraqueza entre seus inimigos. A magia afeta todos os aliados e inimigos dentro da área da magia no momento da conjuração. Seus aliados recebem +2 de bônus de sorte nas jogadas de ataque e testes de resistência — ou +3 bônus de sorte caso venerem a mesma divindade. Os adversários sofrem -2 de penalidade de sorte nas jogadas de ataque e testes de resistência. Depois da conjuração, o clérigo poderá realizar quaisquer ações que desejar; não é necessário se concentrar.

Foco Divino: Além do seu símbolo sagrado, essa magia requer um texto sagrado como foco divino.

Sacrifício Divino

Evocação

Nível: Pal 1

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O paladino consegue sacrificar energia vital para aumentar o dano que ele causa. Uma vez a cada rodada, como uma ação livre, você pode sacrificar até 10 pontos de vida (isso não provoca um ataque de oportunidade); para cada 2 pontos sacrificados, seu próximo ataque bem-sucedido causará +1d6 pontos de dano, até o limite de 5d6 num único ataque. Sua capacidade para infligir esse dano adicional termina quando um ataque bem-sucedido é desferido ou quando a duração da magia expirar. É possível realizar esses sacrifícios enquanto a magia permanecer ativa, uma vez por rodada. Os pontos de vida perdidos são considerados dano normal. Por exemplo, um paladino de 8º nível conjura *sacrifício divino* com duração de 4 rodadas; caso ele sacrifique 10 pontos em cada rodada e acerte todos os seus ataques, ela perderá 40 pontos de vida e causará 20d6 pontos de dano adicionais.

Tempestade Divina

Evocação

Nível: Clr 4

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Disco giratório de armas com até 9 m de raio

Duração: Concentração

Teste de Resistência: Reflexo anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Você cria um disco giratório de armas, do tipo favorito da sua divindade. Essas armas circulam em volta de um ponto central, formando uma barreira imóvel. Qualquer criatura que tente atravessar a *tempestade divina* sofrerá 1d6 pontos de dano, mais 2 pontos adicionais por nível do conjurador (máximo +20). Você escolhe o plano de rotação das armas: horizontal, vertical ou diagonal.

As criaturas que estiverem dentro da área afetada no momento da conjuração podem evitar o dano caso obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos. Depois que a *tempestade divina* foi conjurada, qualquer criatura que tente entrar ou atravessar o disco sofrerá o dano automaticamente.

Uma *tempestade divina* funciona como ½ cobertura (+4 na CA) para qualquer indivíduo do lado oposto.

Foco divino: Uma miniatura da arma da divindade numa corrente prateada.

Tolerância Infinita

Transmutação

Nível: Clr 4

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 rodada completa

Alcance: Toque

Alvos: Uma criatura viva/nível

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia torna as criaturas vivas praticamente imunes à fadiga ou exaustão. É necessário tocar cada criatura que será afetada pela *tolerância infinita*. Os benefícios abrangem:

Tolerância: Este talento concede +4 de bônus em qualquer teste feito para a realização de tarefas físicas prolongadas (correr, nadar, prender o fôlego, etc.).

Bônus de moral: Os alvos recebem +4 de bônus de moral, cumulativo ao bônus do talento Tolerância. Esse bônus também se aplica aos testes de resistência contra magias e efeitos mágicos que causem fraqueza, fadiga, exaustão ou debilitação.

Atividade Prolongada: As criaturas afetadas podem executar até 12 horas de trabalho duro ou marcha forçada sem sofrer fadiga, ou continuar durante 16 horas e ficar fatigados em vez de exaustos (consulte Marcha Forçada, pág. 143 do *Livro do Jogador*, e exausto e fatigado, na pág. 84 do *Livro do Mestre*).

Toque da Loucura

Encantamento [ação mental]

Nível: Insanidade 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Você é capaz de *pasmar* uma criatura viva caso realize um ataque de toque bem-sucedido. Se a criatura não obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade, sua mente ficará enevoada e ela não poderá realizar nenhuma ação durante 1 rodada por nível do conjurador. A criatura não está atordoada (logo, os atacantes não adquirem vantagens especiais contra ela), mas não consegue se mover, conjurar magias, usar habilidades mentais e ações semelhantes.

Trama de Espinhos

Transmutação

Nível: Clr 3, Drd 2, Rgr 2

Componentes: V, S, FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: Plantas em uma dispersão de 12 m de raio

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia obriga grama, ervas, arbustos e até mesmo pequenas árvores a criarem espinhos e então se enroscar, derrubar e aprisionar qualquer criatura dentro da área de efeito ou que tente atravessá-la, segurando-as. As criaturas que permanecerem imóveis estarão enre-

dadas, mas não sofrerão nenhum efeito adicional ou ponto de dano. Caso tentem realizar qualquer ação (atacar, conjurar magias que exijam componentes somáticos, mover-se, etc.), elas sofrerão 1d4 pontos de dano dos espinhos, +1 ponto adicional por nível do conjurador, e precisarão obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou ficarão enredadas. Um personagem enredado que tente conjurar uma magia deverá realizar um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia + dano sofrido) ou perderá a magia.

As criaturas enredadas sofrem -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, -4 de penalidade na Destreza efetiva e não podem se mover. Elas podem tentar se libertar e percorrer metade de seu deslocamento se usarem uma ação de rodada completa para realizar um teste de Força ou Arte da Fuga (CD 20). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência de Reflexos não estará enredada, mas só poderá percorrer metade de seu deslocamento na área afetada e ainda sofrerá o dano indicado. A cada rodada, as plantas tentam novamente agarrar todas as criaturas que escaparam e ainda estão na área afetada.

As plantas fornecem $\frac{1}{4}$ de cobertura para cada 1,5 m de distância entre duas criaturas na área — $\frac{1}{2}$ depois de 3 m de trama de espinhos, $\frac{3}{4}$ para 4,5 m, e cobertura total para 6 m ou mais.

Observação: O Mestre pode alterar os efeitos da magia de acordo com a natureza das plantas que estão enredando os personagens.

Visão Climática

Adivinhação

Nível: Clr 4, Drd 3

Componentes: V, S, M, FD

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 1,5 km de raio + 1,5 km/nível

Área: 1,5 km de raio + 1,5 km/nível, centrado no conjurador

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você é capaz de prever o clima da próxima semana com precisão. Caso alguma força sobrenatural esteja afetando o clima, a *visão climática* lhe revelará as informações possíveis de obter com *detectar magia*.

Componente Material: Incenso.

Foco Divino: Um artifício de observação de qualquer tipo (tigela, espelho, bola de cristal, etc.).

Visão Sequencial

Adivinhação

Nível: Clr 3, Drd 4

Componentes: V, S

Casting Time: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência:

Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

O conjurador pode utilizar a visão de outra criatura no lugar da sua. Embora essa magia não lhe forneça nenhum controle sobre a criatura afetada, sempre que ela estiver em contato físico com outro ser vivo, será possível transferir suas capacidades sensoriais para o novo alvo. Desta forma, seu sensor conseguiria se infiltrar numa área bem protegida. A cada rodada, durante o seu turno, o conjurador pode escolher entre sua visão normal e as percepções da criatura como uma ação livre.

Zéfiro Celestial

Abjuração

Nível: Clr 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 4,5 m

Área: Emissão de 4,5 m de raio, centrada no conjurador

Duração: Fortitude para reduzir à metade

Resistência à Magia: Sim

Zéfiro celestial cria uma proteção imóvel contra criaturas do fogo, como gigantes do fogo. As criaturas do fogo que tentarem entrar ou permanecer na área sofrem 1d4 pontos de dano por nível do conjurador, até o limite de 5d4 (Fortitude para reduzir o dano à metade). Esse dano será infligido a cada rodada que a criatura permanecer na área e o teste de Fortitude deve ser realizado de acordo.

Zelo

Abjuração

Nível: Pal 2

Componentes: V, S

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Você invoca um escudo divino para protegê-lo enquanto se aproxima de um adversário pré-determinado. Escolha um oponente conforme lança esta magia. Você recebe +4 de bônus de deflexão na CA contra todos os ataques de oportunidade de outros inimigos, exceto o adversário selecionado. Além disso, você será capaz de ultrapassar seus oponentes como se estes fossem seus aliados enquanto a magia permanecer ativa, mas seu movimento deve ter a intenção de se aproximar do inimigo selecionado no momento da conjuração.

APÊNDICE:

MONSTROS COMO CLÉRIGOS

Praticamente todas as espécies inteligentes têm suas próprias divindades — e muitos desses deuses possuem seus clérigos. O *Livro dos Monstros* descreve as divindades e os domínios de vários sacerdotes dessas espécies inumanas. Essas informações foram resumidas na Tabela A-1 (veja a página seguinte).

Blibdoolpoolp

Blibdoolpoolp, a deusa ancestral dos kuo-toa, é Caótica e Má. Ela é conhecida como a Mãe Oceano e o Chicote dos Chicotes. Apenas os kuo-toa a veneram. A mente de Blibdoolpoolp foi distorcida pelo ódio contra as raças da superfície, responsáveis pela expulsão de seus filhos para os domínios subterrâneos durante um passado lendário; atualmente, ela protege seu povo enquanto planeja sua vingança final. Os domínios associados a ela são Destruição, Mal e Água. Sua arma predileta é o bastão tenaz (consulte a descrição dos kuo-toa no *Livro dos Monstros*).

Callarduran Smoothhands

Callarduran Smoothhands (ou Callarduran Mãosuaves), o deus patrono dos gnomos das profundezas, ou *svirfneblin*, é Neutro. Ele é conhecido como o Irmão das Profundezas, o Mestre das Rochas, o Senhor das Terras Profundas e o Gnomo das Profundezas. Os *svirfneblin* o veneram como o deus da proteção, da terra e da mineração. Os domínios associados a ele são Terra, Bem, Cura e Proteção. Sua arma predileta é o machado de guerra. Ele mantém um bom relacionamento com Garl Glittergold (ou Garl Ourolíquido), pois ambos odeiam as divindades dos drow, dos kuo-toa, dos duergar e dos ilitides.

Sashelas das Profundezas

Sashelas das Profundezas, o criador e patrono dos elfos do mar, é Caótico e Bom. Seus títulos são Senhor das Profundezas Marinhas, o Príncipe Golfinho, o Instruído, Amigo dos Navegadores e (pelos elfos do mar) o Criador. Ele detém influência sobre os oceanos, os elfos do mar, o conhecimento, a beleza e as magias da água. Os domínios associados a ele são Caos, Bem, Proteção e Água. Sua arma predileta é o tridente. Ele é aliado de Corellon Larethian e Eadro, mas inimigo feroz de Sekolah, Lolth, Blibdoolpoolp e Panzuriel.

Diirinka

Diirinka, o patrono dos degenerados derro, é Caótico e Mau. Ele é conhecido como o Grande Erudito, o Mestre Cruel e o Lich das Profundezas. Ele é uma divindade da magia e do conhecimento, patrono dos Eruditos derro e deus da crueldade. Os domínios associados a ele são Caos, Destruição, Mal e Enganação. Sua arma predileta é a adaga (geralmente envenenada).

Eadro

Eadro, o criador do povo do mar e dos locathah, é Neutro. Seus títulos são a Água da Vida e Purificador das Gueiras. Ele governa as profundezas do oceano e observa as raças que criou. Os domínios associados a ele são Animal, Proteção e Água. Sua arma predileta é a lança.

Grande Mãe

A deusa monstruosa dos beholders, a Grande Mãe é Caótica e Má. Ela não possui outros títulos. Suas áreas de influência incluem magia, fertilidade e tirania, embora também esteja interessada na proteção dos beholders — particularmente contra seus inimigos drow. Os domínios associados a ela são Caos, Morte, Mal e Força. Sua arma predileta é sua terrível mordida.

Gruumsh

Gruumsh, o deus dos orcs, é Caótico e Mau. Seus títulos são o Caolho e Aquele-que-Nunca-Dorme. Gruumsh é o deus líder dos orcs e exige que seus seguidores sejam fortes, eliminem os fracos de seu meio e conquistem todo o território que ele acredita lhe pertencer por direito (quase todo o mundo). Os domínios associados a ele são Caos, Mal, Força e Guerra. A arma predileta de Gruumsh é a lança. Ele sente um ódio especial por Corellon Larethian, Moradin e seus seguidores.

Hruggek

Hruggek, o deus dos bugbear, é Caótico e Mau. Ele é conhecido como o Decapitador e o Mestre das Ciladas. Ele é o deus da violência e do combate, deliciando-se com ciladas perfeitas e ataques furtivos. Os domínios associados a ele são Caos, Mal, Enganação e Guerra. Sua arma predileta é a maça estrela.

Kaelthiere

Kaelthiere é Neutra e Má. Seus títulos são a Chama Negra, a Chama Consumidora e a Devoradora. Ela atrai seguidores de muitas raças, entre elas as salamandras, os efreeti e os azer, além de humanos e membros de outras raças comuns que têm um interesse nocivo pelo fogo. Ela representa os aspectos destrutivos do fogo e não se importa com sua utilidade. Os domínios associados a ela são Destruição, Mal, Fogo e Guerra. Sua arma predileta é a lança.

Kurtulmak

Kurtulmak, deus dos kobolds, é Leal e Mau. Ele é conhecido como Escamas de Aço, o Feiticeiro Chifrudo e Rabo-de-Ferrão. Ele é o patrono das artes da guerra e da mineração; as lendas dizem que ele roubou o dom da feitiçaria de um deus dragão para dá-lo ao seu povo. Os domínios associados a ele são Mal, Ordem, Sorte e Enganação. Sua arma predileta é a meia-lança. Ele é inimigo jurado de Garl Glittergold.

Laduguer

O cruel e sombrio Laduguer, deus dos duergar, é Leal e Mau. Ele é conhecido como o Exílio, o Protetor Cinzento, o Mestre dos Ofícios, o Condutor de Escravos, o Capataz e o Cruel. Ele é o patrono dos ofícios — em especial a criação de armas mágicas — assim como da proteção, da magia e da sua raça de anões cinzentos. Os domínios associados a ele são Terra, Mal e Guerra. Sua arma predileta é o martelo de combate.

Laogzed

Laogzed, o deus sempre faminto dos trogloditas, é Caótico e Mau. Ele é conhecido como o Glutão e o Devorador de Almas. Laogzed é a divindade da alimentação, da gula e da destruição gratuita. Os domínios associados a ele são Caos, Morte, Destruição e Mal. Sua arma predileta é a azagaia.

Lolth

Lolth, a deusa-aranha dos elfos negros, é Caótica e Má. Ela é chamada de Rainha Demônio das Aranhas, Rainha dos Poços de Teias Infernais e a Mãe Negra dos Drow. Ela governa as aranhas, a maldade, a escuridão, o caos, os assassinos e a raça drow. Os domínios associados a ela

são Caos, Destruição, Mal e Enganação. Sua arma predileta é o chicote.

Maglubiyet

Maglubiyet, o deus dos goblins, é Neutro e Mau. Ele é chamado de Alto Chefe, o Lorde da Batalha, Olhos Flamejantes e o Poderoso. Ele é o patrono e governante dos goblins e dos robgoblins e coordena a guerra e a predominância entre ambas as raças. Os domínios associados a ele são Caos, Destruição, Mal e Enganação. Sua arma predileta é o machado de guerra.

Merrshaulk

Merrshaulk é o deus Caótico e Mau dos yuan-ti. Seus títulos incluem Mestre do Fosso, Lorde das Serpen-

TABELA A-1: DEUSES DOS MONSTROS

Deus	Tendência	Domínios	Adoradores Típicos
Blibdoolpoolp	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Água	Kuo-toa
Callarduran Smoothhands	Neutro	Terra, Bem, Cura, Proteção	Svirfneblin
Sashelas das Profundezas	Caótico e Bom	Caos, Bem, Proteção, Água	Elfos aquáticos
Diirinka	Caótico e Mau	Caos, Mal, Magia, Enganação	Derro
Eadro	Neutro	Animais, Proteção, Água	Locathah, povo do mar
Grande Mãe	Caótico e Mau	Caos, Morte, Mal, Força	Beholders
Gruumsh	Caótico e Mau	Caos, Mal, Força, Guerra	Orcs
Hruggek	Caótico e Mau	Caos, Mal, Enganação, Guerra	Bugbear
Kaelthiere	Neutro e Mau	Destruição, Mal, Fogo, Guerra	Criaturas ígneas malignas
Kurtulmak	Leal e Mau	Mal, Ordem, Sorte, Enganação	Kobolds
Laduguer	Leal e Mau	Terra, Mal, Ordem, Guerra	Duergar
Laogzed	Caótico e Mau	Caos, Morte, Destruição, Mal	Troglodita
Lolth	Caótico e Mau	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Drider, drow (elfo)
Maglubiyet	Neutro e Mau	Caos, Destruição, Mal, Enganação	Goblins, robgoblins
Merrshaulk	Caótico e Mau	Caos, Destruição, Mal, Plantas	Yuan-ti
Panzuriel	Neutro e Mau	Destruição, Mal, Guerra, Água	Criaturas aquáticas malignas
Sekolah	Leal e Mau	Mal, Ordem, Força, Guerra	Sahuagin
Semuanya	Neutro	Animais, Plantas, Água	Povo lagarto
Shekinester	Neutro	Destruição, Conhecimento, Magia, Proteção	Nagas
Sixin	Leal e Mau	Mal, Ordem, Força, Viagem	Xill
Skerrit	Neutro e Bom	Animais, Cura, Plantas, Sol	Centauros
O Panteão Dracônico			
Asterinian	Caótico e Neutro	Caos, Enganação	Dragões caóticos
Bahamut	Leal e Bom	Ar, Bem	Dragões bondosos
Chronopsis	Neutro	Morte, Conhecimento	Dragões
Falazure	Neutro e Mau	Morte, Mal	Dragões
Io	Neutro	Conhecimento, Magia, Proteção, Viagem	Dragões
Tiamat	Leal e Mau	Ordem, Mal	Dragões malignos
O Panteão dos Gigantes			
Annam	Neutro	Conhecimento, Magia, Plantas, Sol	Gigantes
Grolantor	Caótico e Mau	Caos, Morte, Terra, Mal	Gigantes das colinas, ettins e ogros
Hiatea	Neutro e Bom	Animais, Bem, Plantas, Sol	Gigantes (em geral, mulheres)
Iallanis	Neutro e Bom	Bem, Cura, Força, Sol	Gigantes bons (tempestades, nuvens, pedra)
Memnor	Neutro e Mau	Morte, Mal, Conhecimento, Enganação	Gigantes das nuvens, malignos
Skoraeus Stonebones	Neutro	Terra, Cura, Conhecimento, Proteção	Gigantes de pedra
Stronmaus	Neutro e Bom	Caos, Bem, Proteção, Guerra	Gigantes das nuvens e das tempestades
Surtr	Leal e Mau	Mal, Fogo, Enganação, Guerra	Gigantes do fogo
Thrym	Caótico e Mau	Destruição, Mal, Magia, Guerra	Gigantes do gelo
Vaprak	Caótico e Mau	Caos, Destruição, Mal, Guerra	Ogros

tes, a Serpente Adormecida e o Fabricante de Veneno. Seus interesses e influências se assemelham aos objetivos de suas criaturas, os yuan-ti: répteis, armadilhas, venenos e assassinato. Os domínios associados a ele são Caos, Destruição, Mal e Plantas. Sua arma predileta é a espada longa.

Panzurriel

Panzurriel, uma criatura rastejante e escorregadia a serviço do mal, é Neutro e Mau. Ele é chamado de o Antigo das Profundezas, o Proscrito e Aquele de Muitos Tentáculos. Ele é o patrono do assassinato, da confusão e da subversão, sendo venerado por criaturas malignas do mar: os merrow, os sahuagin, os scrag e — particularmente — os kraken. Os domínios associados a ele são Destruição, Mal, Guerra e Água. Sua arma predileta é o bordão. Ele é inimigo jurado de Sashelas das Profundezas, que decepcionou seu pé esquerdo e o baniou do Plano Material.

Sekolah

Deus dos sahuagin, o glutão Sekolah é Leal e Mau. Ele é o Grande Tubarão, o Caçador Feliz e o Invocador das Profundidades. Além de ser o patrono dos sahuagin, ele é o deus da pilhagem, da caça e da tirania. Os domínios associados a ele são Mal, Ordem, Força e Guerra. Sua arma predileta é o tridente.

Semuanya

Semuanya, o deus insensível do povo lagarto, é Neutro. Ele é o Sobrevivente, o Procriador e o Vigia na cultura do seu povo. Ele se interessa apenas na sobrevivência e propagação dos homens lagarto. Os domínios associados a ele são Animais, Plantas e Água. Sua arma predileta é a clava grande.

Shekinester

Shekinester, a deusa de aspecto triplo dos naga, é uma curiosidade: como a Fornecedora de Poder ela é Neutra; como a Tecelã, ela é Caótica e Má; como a Preservadora, ela é Leal e Boa. A Tecelã prega a destruição ativa como única forma de eliminar o velho e abrir espaço para as novas criações. A Fornecedora de Poder é uma provedora de sabedoria. A Preservadora é a mantenedora da existência e a guardiã dos espíritos dos mortos. Os domínios associados a ela são Destruição, Conhecimento, Magia e Proteção. Sua arma predileta é sua mordida.

Sixin

Sixin, o deus alienígena e réptil dos xill, é Leal e Mau. Ele é conhecido como O Superior entre os xill mais civilizados, enquanto os bárbaros da raça o chamam de O Violento ou O Selvagem. Ele possui dois aspectos, correspondentes às duas ramificações de seu povo: ao mesmo tempo, ele é um deus da guerra brutal e um deus sutil da intriga e da fraude. Os domínios associados a ele são Mal, Ordem, Força e Viagem. Sua arma predileta é a espada curta.

Skerrit

Skerrit, o deus dos centauros, é Neutro e Bom. Ele é conhecido como o Guarda Florestal, um caçador e protetor das terras silvestres. Ele vigia as comunidades dos centauros e mantém o equilíbrio natural. Os domínios

associados a ele são Animais, Cura, Plantas e Sol. Sua arma predileta é a lança.

O PANTEÃO DRACÔNICO

Todas as divindades draconianas são filhas de Io, o Dragão de Nove Partes que incorpora as oposições e extremos da espécie. Nenhum dos deuses dragões têm armas prediletas; a magia *arma espiritual* conjurada por seus clérigos se manifesta como suas cabeças.

Aasterinian

Aasterinian é uma divindade Caótica, Neutra e prepotente, que se delicia com o aprendizado através de jogos, invenções e prazeres. Ela é a mensageira de Io, um enorme dragão de bronze que se diverte perturbando o *status quo*. Os domínios associados a ela são Caos e Enganação.

Bahamut

Bahamut, o dragão de platina, Leal e Bom. Ele é o Senhor dos Ventos do Norte, governante dos dragões bondosos e um deus de sabedoria, conhecimento, profecias e canções. Os domínios associados a ele são Ar e Bem.

Chronepsis

Chronepsis é Neutro — silencioso, indiferente e imparcial. Ele é o deus dracônico do destino, da morte e do julgamento. Os domínios associados a ele são Morte e Conhecimento.

Falazure

O terrível Dragão da Noite é Neutro e Mau. Ele é o senhor do dreno de energia, da imortalidade, da decadência e da exaustão. Os domínios associados a ele são Morte e Mal.

Io

O Dragão de Nove Partes é Neutro, pois incorpora todas as tendências entre seus aspectos. Ele também é chamado de Dragão Convergente, o Grande Ciclo Eterno, o Devorador das Sombras e o Senhor dos Deuses, assim como o Criador dos Dragões. Os domínios associados a ele são Conhecimento, Magia, Proteção e Viagem.

Tiamat

Tiamat, a dragonesa cromática, é Leal e Má. Ela se auto-proclama a Criadora dos Dragões Malignos e cada uma de suas cinco cabeças sustenta a cor de um desses dragões. Ela aprecia passatempos desprezíveis como tortura, contendas e destruição. Os domínios associados a ela são Mal e Ordem.

O PANTEÃO DOS GIGANTES

As divindades dos gigantes são descendentes de Annam.

Annam

Annam é Neutro. Ele é conhecido como o Primórdio, o Progenitor dos Mundos e o Grande Criador. Ele é um deus onisciente do aprendizado, da filosofia e da medi-

tação profunda; ao mesmo tempo, ele é o deus da fertilidade, da ambição e do confronto. Os domínios associados a ele são Conhecimento, Magia, Plantas e Sol. Sua arma predileta é o ataque desarmado.

Grolantor

Grolantor, a divindade Caótica e Má dos gigantes das colinas, também tem alguns seguidores entre os ogros e os ettins. Ele recusa qualquer título além de seu nome próprio. Ele é o deus da caça e do combate; sua estupidez deliberada sempre o envolve (e aos seus adoradores) em conflitos maiores do que ele é capaz de controlar. Os domínios associados a ele são Caos, Morte, Terra e Mal. Sua arma predileta é a clava.

Hiatea

A principal deusa entre o panteão dos gigantes, Hiatea é Neutra e Boa. Ela é a deusa da natureza, da agricultura, da caça e do nascimento, sendo venerada por muitas fêmeas da raça, a despeito de suas tendências, em função de seu heroísmo e capacidade. Os domínios associados a ela são Bem, Cura, Força e Sol. Sua arma predileta é a lança.

Iallanis

Assim como sua irmã mais velha, Hiatea, Iallanis é Neutra e Boa. Ela é a deusa do amor, do perdão, da misericórdia e da beleza, sempre procurando unir os inimigos entre sua própria espécie numa vida de harmonia. Os domínios associados a ela são Bem, Cura, Força e Sol. Sua arma predileta é o ataque desarmado.

Memnor

Memnor é sutil, sedutor, inteligente, culto — e profunda e intensamente (Neutro e) Mau. Ele é o deus de orgulho, da sanidade mental e do controle; seus instrumentos favoritos nos planos para usurpar o trono de Annam são os gigantes das nuvens. Os domínios associados a ele são Morte, Mal, Conhecimento e Enganação. Sua arma predileta é a maça estrela.

Skoraeus Stonebones

Skoraeus Stonebones (ou Ossos Pétreos), o deus dos gigantes de pedra, é Neutro. Chamado de Rei das Rochas, ele é uma divindade reclusa que se preocupa somente com os interesses dos gigantes de pedra. Os domínios associados a ele são Terra, Cura, Conhecimento e Proteção. Sua arma predileta é o martelo de combate.

Stronmaus

O poderoso Stronmaus é Neutro e Bom. Ele é chamado de Senhor da Tempestade, o Deus Sorridente e o Líder do Trovão. Ele governa o sol, o céu, o clima e o prazer. Os domínios associados a ele são Caos, Bem, Proteção e Guerra. Sua arma predileta é o martelo de combate. Ele é inimigo jurado de Memnor.

Surtr

Surtr, de cabelos flamejantes, é Leal e Mal. O Senhor dos Gigantes do Fogo está interessado principalmente

com a sorte de sua espécie no mundo. Os domínios associados a ele são Mal, Fogo, Enganação e Guerra. Sua arma predileta é a espada larga.

Thrym

Thrym, o deus dos gigantes do gelo, é Caótico e Mal. Ele é o governante do gelo e do frio, assim como um deus da magia. Os domínios associados a ele são Destruição, Mal, Magia e Guerra. Sua arma predileta é o machado grande.

Vaprak

Vaprak, o deus voraz dos ogros, é Caótico e Mal. Ele é conhecido como o Destruidor. Vaprak é um deus do combate, da destruição, da agressão, da fúria e da cobiça. Os domínios associados a ele são Caos, Destruição, Mal e Guerra. Sua arma predileta é a clava grande.

LORDES EXTRA-PLANARES E ELEMENTAIS

Em algum lugar entre o maior dos mortais e o menor dos deuses, existem seres sobrenaturais de enorme poder: príncipes demônios, arquidiabos, celestiais poderosos, lordes slaad, imperadores elementais e outros. Esses extra-planares respeitáveis muitas vezes exigem a lealdade dos mortais ou trabalham em parceria com clérigos, mas eles não são divindades e não podem fornecer magias aos seus seguidores. Os mortais não os veneram, mas apenas um tolo não respeitaria seu poder. As criaturas que compartilham sua tendência lhes demonstram grande reverência.

Os clérigos de Hextor e Erythnul muitas vezes cooperam com diabos e demônios (respectivamente), e algumas vezes sob o patrocínio de arquidiabos e príncipes demônios. Mais raramente, os clérigos de Heironeous ou Pelor se associam com planetários ou solares. Em certas ocasiões, essas criaturas oferecem seu auxílio especial a determinados grupos: o príncipe demônio Yeenoghu, por exemplo, é o patrono dos gnolls. Os gnolls veneram Erythnul, mas Yeenoghu cumpre a função de guia e patrono da raça como um todo, vigiando seus interesses e fornecendo aos gnolls a assistência quando isso lhe traz algum benefício.

Além de Yeenoghu, outros príncipes demônios conhecidos incluem Alvarez, Alzrius, Baphomet, Demogorgon, Eldanoth, Fraz-Urb'luu, Graz'zt, Juiblex, Kostchichie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin e Vucarik.

Os arquidiabos conhecidos incluem Baalzebul, Bel, Belial, Dispater, Fierana, Glasys, Levistus, Lamagard, Mammom, Martinet e Mefistófeles.

Os lordes elementais incluem Bem-Hadar (Bem — Água), Chan (Bem — Ar), Imix (Mal — Fogo), Ogresmash (Mal — Terra), Olhydra (Mal — Água), Sunnis (Bem — Terra), Yan-C-Bin (Mal — Ar) e Zaaman Rul (Bem — Fogo).

Os nomes de celestiais, slaadi e formians poderosos não são famosos.

DEFENSORES DA FÉ

Um Livro de Referência para Clérigos e Paladinos

A Dedicção Sagrada Impulsiona esses Cavaleiros Cruzados

Esse livro estuda em profundidade os campeões divinos de Dungeons & Dragons® — os clérigos e paladinos. Aqui você encontrará informações para personalizá-los, entre elas:

- Novos talentos, classes de prestígio, armas e equipamentos;
- Utilizações adicionais da habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-vivos, além de novos itens mágicos e magias desenvolvidas para clérigos e paladinos;
- Detalhes sobre organizações especiais, como os Contempladores de Astros e os Punhais Sorridentes;
- Mapas detalhados de templos e santuários, que podem ser usados pelos jogadores e Mestres como bases de operação ou estruturas inimigas.

Um livro indispensável para jogadores e Mestres, Defensores da Fé adicionará mais emoção a qualquer campanha de D&D.

Visite nosso site. www.devir.com.br



DEVWTC11840
ISBN 85-7532-034-3



9 788575 320341

