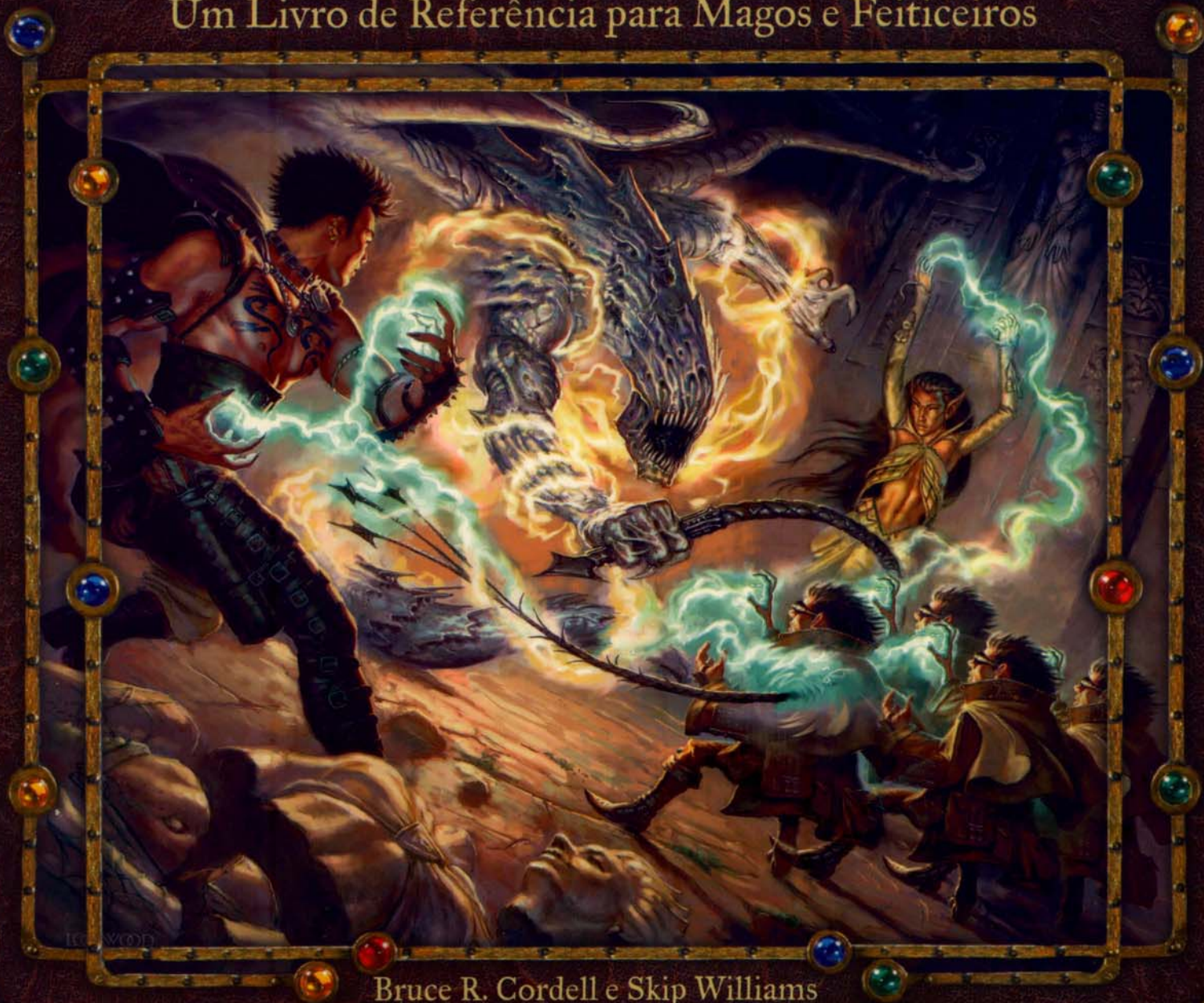




LINHAGENS e TOMOS

Um Livro de Referência para Magos e Feiticeiros



Bruce R. Cordell e Skip Williams

LINHAGENS E TOMOS

Um Livro de Referência para Magos e Feiticeiros

Créditos

Escritor por: Bruce R. Cordell e
Skip Williams

Design Adicionais e Andy Collins, Duane Maxwell,
Desenvolvimento: e John D. Rateliff

Editor: Jennifer Clarke Wilkes

Creative Director: Ed Stark

Ilustração da Capa: Todd Lockwood

Ilustrações Internas: Dennis Cramer

Cartografia: Dennis Kauth

Tipografia: Angelika Lokotz

Design Gráfico: Dawn Murin

Diretor de Arte: Dawn Murin

Gerente de Negócios: Anthony Valterra

Gerente de Projeto: Justin Ziran

Gerente de Produção: Chas DeLong

Agradecimento

Especial: Michael Donais

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast

Título Original: D&D Accessory:
Tome & Blood

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Bruno Cobbi Silva

Revisão: Douglas Ricardo Guimarães e
Deborah Fink

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-052-1

PUBLICADO EM ABRIL/2003

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO
NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Cordell, Bruce R.

Dungeons & Dragons: Linhagens e Tomos: Um Livro de
Referência para Magos e Feiticeiros / Bruce R. Cordell, Skip Williams ;
Ilustrações Todd Lockwood, Dennis Cramer. Tradução: Bruno Cobbi Silva
- São Paulo : Devir, 2003.

Título Original Dungeons & Dragons: Accessory: Tome and Blood
A Guidebook to wizards and Sorcerers.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I Williams, SKip
II. Lockwood, Todd III. Cramer, Dennis IV. Título.

03-0659

CDD-793.9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

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

793.9
793.9
793.9

Agradecimentos:

D - Aos petelecos perdidos. Sniff! Sniff!

& D3 - Desastre se escrevia com 4 letras, agora tem 6.

"Altino 151" - Minha linhagem está rodoopiando no solo.

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

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

Todos os direitos desta edição reservados



DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
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 8310045
Fax: (35) 21 8380591
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: ww.devir.pt/spain/

As fontes de referência desse produto incluem (mas não estão limitadas a) o cenário de campanha dos Reinos Esquecidos de Edu Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams e Rob Heinsoo; Magias de Faerûn de Angel Leigh McCoy, Sean Reynolds e Duane Maxwell; *Player's Option: Spells & Magic* de Richard Baker e *College of Wizardry* de Bruce R. Cordell. O taumaturgo é uma adaptação do "hematomago" de Jennifer Clarke Wilkes; o trovador da espada foi adaptado do *Complete Book of Elves* por Andy Collins; o discípulo do dragão foi sugerido por James Wyatt. Diversas magias e itens mágicos foram desenvolvidos a partir de sugestões de John D. Rateliff e Duane Maxwell, que criaram a confusão "morto-vivo em morto-morto", também chamada de "véve cadáver miserável" ou "desmorner o morto!"

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



EUROPEAN HEADQUARTERS

Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 103r
1500 Berchem
Belgium
+32-70-13-31-77

Baseado nas regras originais de DUNGEONS & DRAGONS criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e as regras da nova edição de D&D desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison



Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 2000, 2001, 2002, 2003 Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título D&D Accessory Tome & Blood

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Made in the U.S.A.

Visit our website at www.wizards.com/dnd

SUMÁRIO

Introdução.....	3
O que esse livro é e o que ele não é	3
Como Usar esse Livro	3
Capítulo 1: Cultura Arcana.....	4
Como Criar um Conjurador Eficaz	4
O Básico.....	4
Seleção de Talentos	4
Seleção de Magias	5
Seleção de Itens Mágicos.....	7
Coluna Lateral: Como Expandir o Alcance da Especialização	7
Apenas para Magos: Especialização em Escola.....	8
Familiars: Amigos Genuínos	9
Como Adquirir um Familiar.....	10
Habilidades dos Familiares.....	10
Como Dispensar um Familiar	12
A Morte de um Familiar	12
A Morte de um Mestre	12
Familiares Conforme o Tamanho do Mestre	12
Familiares Aprimorados	15
Familiares em Combate.....	18
Análise das Perícias	19
Qual a Perícia Adequada?	19
Identificar Magia	19
Conhecimento (arcano).....	20
Coluna Lateral: Para o Mestre: Informação Obtida	20
Magos e Feiticeiros e o Mundo Onde Vivem.....	20
Criação de um Mago.....	20
Nascimento de um Feiticeiro.....	20
Organizações: Raros e Orgulhosos	21
A Ordem Arcana	23
Coluna Lateral: Peculiaridades de um Laboratório Arcano.....	23
Caçadores de Bestas	24
Academia Nefasta	25
Cetros Quebrados	26
Videntes.....	26
Coluna Lateral: Broche do Vidente	26
Aliança dos Adivinhos.....	26
O Matriarcado	26
Sábios das Chamas	26
Lâminas Arcanas	27
União dos Viajantes	28
O Abrigo: um Lar Arcano.....	28
Quão Comum é o Abrigo?	28
Localização	29
Características	29
Coluna Lateral: Peculiaridades do Quarto de Conjurador Arcano	31
Interior do Abrigo.....	31

Benay do Abrigo	35
Aíres do Abrigo	35
Capítulo 2: Talentos	37
Como Selecionar Talentos	37
Talentos Virtuais	37
Talentos e Magias similares a Armas ..	37
Novos Talentos	38
Adiar Magia.....	38
Ampliar Magia.....	38
Combinação de Energia.....	38
Defesa Arcana.....	38
Coluna Lateral: Substituição e Combinação de Energia	38
Dividir Raio	39
Duplicar Magia	39
Energia Contundente.....	39
Especialização em Magia	39
Familiar Aprimorado	39
Foco em Magia Aprimorado.....	40
Invocação Aprimorada.....	40
Limite Adicional	40
Magia Adicional.....	40
Magia Cooperativa	40
Magia de Santuário	41
Magia Inata	41
Coluna Lateral: Magia Inata nos Reinos Esquecidos	41
Magia Penetrante Aprimorada.....	41
Magia Persistente	41
Magia Sequencial	41
Modelar Magia.....	42
Preparação Arcana.....	42
Repetir Magia.....	42
Substituição de Energia.....	42
Capítulo 3: Classes de Prestígio	43
Como Adquirir uma Classe de Prestígio.....	43
Descrição das Classes de Prestígio.....	43
Acólito da Pele	43
Coluna Lateral: Criaturas Abissais	45
Conjurador das Velas	45
Discípulo do Dragão.....	47
Dominador	49
Espiral do Destino.....	51
Exobiólogo	53
Guia dos Viajantes.....	55
Lâmina Arcana	56
Mago da Ordem Arcana.....	58
Mestre Macabro.....	60
Necromante Genuíno	63
Sábio Elemental.....	64
Taumaturgo.....	66
Trapaceiro Arcano.....	68
Trovador da Espada.....	70
Capítulo 4: As Ferramentas da Arte ..	71
Equipamento Comum.....	71

Equipamento Especial.....	71
Itens Mágicos	72
Como Criar Itens Mágicos	72
Bastidores: Preço dos Itens Mágicos ..	73
Novos Itens Mágicos	75
Descrição dos Bastões.....	75
Descrição dos Cajados.....	76
Descrição dos Itens Maravilhosos.....	77
Construção de um Golem	78
Capítulo 5: Magias	79
Truques Mágicos.....	79
Magias Similares a Armas.....	79
Prestidigitação	79
Coluna Lateral: Esclarecimentos sobre as Regras	80
Tempo de Execução	80
Pesquisa de Magias Novas	81
Magias Viáveis	81
Bastidores: Avaliação de Magias	82
Novas Magias.....	83
Permanência e as Magias Novas	84
Descrição das Magias	85
Tabelas	
Tabela 1-1: Familiares para Mestres Miúdos ou Menores	13
Tabela 1-2: Familiares para Mestres Enormes ou Maiores	14
Tabela 2-1: Talentos	37
Tabela 2-2: Familiares Aprimorados.....	40
Tabela 2-3: Familiares Aprimorados Alternativos	40
Tabela 3-1: Classes de Prestígio.....	43
Tabela 3-2: O Acólito da Pele	45
Tabela 3-3: O Conjurador das Velas	47
Tabela 3-4: O Discípulo do Dragão.....	49
Tabela 3-5: O Dominador	51
Tabela 3-6: A Espiral do Destino	52
Tabela 3-7: O Exobiólogo	55
Tabela 3-8: O Guia dos Viajantes.....	55
Tabela 3-9: A Lâmina Arcana	57
Tabela 3-10: O Mago da Ordem Arcana ..	59
Tabela 3-11: O Mestre Macabro.....	62
Tabela 3-12: O Necromante Genuíno	63
Tabela 3-13: O Sábio Elemental.....	65
Tabela 3-14: O Taumaturgo.....	68
Tabela 3-15: O Trapaceiro Arcano.....	69
Tabela 3-16: O Trovador da Espada.....	70
Tabela 4-1: Equipamento Comum	71
Tabela 4-2: Equipamento Especial	71
Tabela 4-3: Estimativas de Custo em PO dos Itens Mágicos	74
Tabela 4-4: Itens Mágicos	75
Tabela 4-5: Bastões Metamágicos	76

Mapas

A Ordem Arcana.....	22
O Abrigo: um Lar Arcano.....	30

INTRODUÇÃO

A magia é o sangue pulsante que concede vida aos mundos de fantasia; nenhum ingrediente é mais fundamental ao cenário de DUNGEONS & DRAGONS®. Poucas classes são tão elegantes — e nenhuma é mais fascinante — que os magos e feiticeiros. Esses heróis se alimentam de um poder cuja fonte genuína permanece envolta em mistério. Embora muitas pessoas tenham procurado dominá-la, todos simplesmente fracassaram, pois a magia é uma força que transcende qualquer explicação.

A despeito do mistério, ou talvez em função dele, a magia abre um portal para um universo onde tudo é possível. Deixe que as classes de combatentes explorem sua mísera habilidade física — os conjuradores arcanos reconhecem as chaves verbais e os rituais místicos capazes de liberar o poder inerente à própria matéria que compõe a realidade. Limitados apenas por suas consciências, os conjuradores mais poderosos tornam-se cada vez mais imbuídos de sabedoria arcana. Com o tempo, alguns acumulam poderes dignos de uma divindade.

Esse livro apresenta opções, e não restrições, para se jogar D&D. Os jogadores deveriam pedir permissão ao Mestre com antecedência antes de selecionar qualquer elemento deste livro. Os Mestres podem usar os novos talentos, magias e classes de prestígio para seus PdMs e para os PJs. Use aquilo que você gostar, modifique qualquer coisa que julgar necessária e ignore o resto. Aprecie as novidades!

COMO USAR ESSE LIVRO

O objetivo principal desse livro é ajudá-lo a enriquecer seu personagem mago ou feiticeiro; ele lhe permitirá personalizar seu PJ, aumentar seu leque de habilidades e aprimorar a função que ele desempenha no grupo de aventureiros.

A informação contida neste livro foi desenvolvida para jogadores e Mestres. Além das informações totalmente novas, ele fornece dicas e conselhos sobre assuntos muito interessantes aos personagens conjuradores.



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, magias e classes de prestígio, assim como dicas úteis para extrair o melhor do seu feiticeiro ou mago.

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.

O Capítulo 1: Cultura Arcana apresenta

explicações, conselhos e detalhes relacionados aos assuntos mágicos existentes no D&D. Nele, você encontrará discussões sobre especialização em escolas, talentos metamágicos e os custos e cuidados pertinentes aos familiares.

O Capítulo 2: **Talentos** descreve talentos especiais para melhorar seu conjurador, como Substituição de Energia e Magia de Santuário.

O Capítulo 3: **Classes de Prestígio** fornece novos caminhos a serem trilhados por seu conjurador, como o Sábio Elemental, o Mestre Macabro e outras classes de prestígio.

O Capítulo 4: **As Ferramentas da Arte** apresenta itens especiais desenvolvidos para conjuradores e personagens comuns.

O Capítulo 5: **Magias** expande as opções de magias arcanas, desde o nível 0 até o 9º nível, e ainda fornece detalhes adicionais sobre o desenvolvimento de novas magias e as regras oficiais atualizadas para as magias metamorfosear-se e metamorfosear outros. As versões das magias contidas aqui revogam e substituem aquelas descritas no Livro do Jogador.

CAPÍTULO 1: CULTURA ARCANA

"O talento é um presente. O treinamento apenas abre a caixa."

— Miale

Qual a melhor maneira para desenvolver as capacidades mágicas do seu PJ? Você já pensou num familiar aprimorado? Como seria a arquitetura de uma fortaleza mística? Esse capítulo discute esses e outros assuntos pertinentes aos magos e feiticeiros.

COMO CRIAR UM CONJURADOR EFICAZ

As informações a seguir foram desenvolvidas para ajudá-lo a ampliar as escolhas do seu personagem mago ou feiticeiro. Elas se baseiam na experiência dos autores, mas como qualquer outra sugestão, é subjetiva. Ainda assim, é um ótimo ponto de partida, um alicerce onde construir seu próprio ideal para um conjurador.

O Básico

Alguns detalhes simples esquecidos durante a criação do personagem podem representar toda a diferença no futuro.

Valores de Habilidades

Um personagem comum de 1º nível inicia suas aventuras com os valores de habilidade padrão: 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Em geral, a primeira decisão atribui o valor mais elevado à habilidade que governa a conjuração (Inteligência para os magos e Carisma para os feiticeiros). Essa é uma excelente escolha por diversos motivos — o personagem começa com as maiores Classes de Dificuldade possíveis nos testes de resistência contra suas magias, recebe magias adicionais e conseguirá conjurar magias de níveis mais elevados. Caso escolha um valor elevado de Inteligência, ainda receberá muitos pontos de perícia.

No entanto, essa não é a única opção. Talvez seja sensato atribuir o valor maior a uma habilidade capaz de mantê-lo vivo durante tempo suficiente para aprender todas aquelas magias grandiosas. Nesse caso, o truque é equilibrar as pretensões de longo prazo com a sobrevivência (uma necessidade imediata). Em geral, atribuir o segundo valor mais elevado à habilidade relacionada com a conjuração e o maior valor a qualquer outra habilidade tem algumas vantagens. Sempre será possível aprimorar seu Carisma ou Inteligência ao atingir o 4º nível (e a cada quatro níveis subsequentes). Caso você decida atribuir seu melhor valor à habilidade pertinente a conjuração, reservar o segundo valor mais elevado para uma habilidade "de sobrevivência" é uma ótima ideia.

Mas, quais são as habilidades de sobrevivência? A Constituição é uma boa escolha, pois simultaneamente eleva seu valor de Fortitude, sua pior categoria de testes de resistência (a Vontade apresenta os maiores bônus para feiticeiros e magos), e aumenta seus pontos de vida — e não existe um mago sequer que dispense mais pontos de vida iniciais.

A Destreza é uma escolha tão boa quanto a Constituição, mas exige um pouco mais de sorte. Seu teste de resistência de Reflexos (que também não é sua melhor categoria) será elevado, auxiliando-o a evi-

tar muitos efeitos mágicos e armadilhas, e sua Classe de Armadura também aumentará. Caso consiga, em média, sofrer menos ataques diretos, seu conjurador poderá sobreviver com menos pontos de vida. Além disso, um valor elevado de Destreza aumenta seus bônus para ataques à distância — incluindo algumas magias. Caso sua seleção de magias tenha vários efeitos que exijam um ataque à distância, um bom valor de Destreza lhe será bastante útil.

Como Escolher um Familiar

Os diversos familiares garantem muitos benefícios, portanto gaste algum tempo para considerar qual deles lhe trará mais lucro. É difícil ignorar a utilidade de um familiar voador, como um corvo ou uma coruja, principalmente quando ele é capaz de desferir ataques de toque em seu lugar, mas considere o pequeno sapo: ele concede +2 de bônus ao seu valor de Constituição. Ou seja, além de elevar seu (potencialmente baixo) teste de resistência de Fortitude, ainda garante alguns pontos de vida de suma importância a cada nível — e mesmo 2 PV podem representar toda a diferença. Levando em conta toda a carreira de aventuras do PJ, um sapo seria capaz de providenciar um excelente benefício geral. O rato e o texugo também são escolhas sensatas, pois adicionam +2 de bônus aos seus testes de resistência secundários (Fortitude e Reflexos, respectivamente).

Equipamento

Hoje em dia, um conjurador não é inútil quando esgota seu limite diário de magias. Uma vez que brandir uma arma branca definitivamente não é o seu estilo, ter uma arma de ataque à distância sempre disponível é uma ótima escolha. Caso o personagem seja um elfo, seu bônus de Destreza e sua habilidade natural com arcos são capazes de torná-lo um excelente candidato a ter um arco longo. Mesmo as bestas podem causar danos consideráveis, a despeito do tempo de recarga maior.

Depois de economizar algum dinheiro, vale a pena investir em "granadas": frascos de ácido, fogo grego ou água benta. Qualquer um proporciona ataques à distância difíceis de ignorar — em especial quando o valor de Destreza é elevado, o que aumenta sua chance de atingir o alvo. Dessa forma, itens feitos para atrasar ou atrapar os oponentes, como as pedras trovão e os sacos de cola, realmente podem salvar o dia quando não há magias disponíveis.

Uma gaiola para familiares (veja o Capítulo 4: Ferramentas da Arte) é um item praticamente indispensável para manter esses preciosos companheiros a salvo.

Seleção de Talentos

Todos os talentos são importantes e têm sua utilidade, mas o momento de selecioná-los é tão essencial quanto a própria escolha. Uma decisão inadequada e precoce atrapalhará toda a carreira do aventureiro.

Primeiramente...

Os magos recebem o talento Escrever Pergaminho gratuitamente, portanto sempre crie esses itens caso tenha tempo e dinheiro suficientes. A criação de pergaminhos que contêm magias de níveis baixos é barata e garante um suporte ideal, pois lhe permite conjurar mais magias que seu limite diário normalmente forneceria. Os feiticeiros não recebem um talento adicional e, uma vez que são capazes de conjurar diversas magias por dia, Escrever Pergaminho não é a escolha mais sensata. Seria mais benéfico selecionar talentos que aprimoram a eficiência da conjuração em si, como Foco em Magia.

A melhor utilização para seus talentos adicionais é aprimorar suas magias. Ainda que os talentos metamágicos tenham sido criados exatamente para cumprir essa função, a maioria eleva o nível da magia além do alcance de um conjurador iniciante. Logo, considere selecionar alguns talentos gerais.

Uma escolha indiscutível para magos e feiticeiros é Foco em Magia, que aumenta a CD dos testes de resistência das magias advindas de uma certa escola. Obviamente, esse talento também fornece a possibilidade de escolher Foco em Magia Superior (consulte o Capítulo 2: Talentos). Quanto maior a CD dos seus testes de resistência, maior será a probabilidade das suas magias afetarem os adversários. Com muita frequência, a utilidade do Foco em Magia supera a utilidade de Magia Penetrante — benéfica apenas contra as criaturas dotadas de Resistência à Magia; dessa forma, faz mais sentido escolher o Foco antes. Isso é ainda mais importante para os magos especialistas. Entretanto, não descarte o talento Magia Penetrante; no futuro, é provável que você confronte inimigos que tenham Resistência à Magia e qualquer auxílio será imprescindível.

Por outro lado, caso o conjurador disponha de magias que exijam um ataque de toque à distância, a Classe de Dificuldade da magia é irrelevante em comparação à possibilidade de atingir o alvo. Um conjurador nessa situação provavelmente terá um valor elevado de Destreza e irá obter mais benefícios com os talentos Tiro Certo e Precisão. Como os ataques de toque à distância são muito semelhantes aos ataques com armas de disparo, esses dois talentos se aplicariam a ambos (veja Magias similares a Armas, no Capítulo 5: Magias). A melhor parte dessa escolha é que ela também se aplica a bestas e arcos.

Próximo Passo

Assim que seu personagem adquirir mais alguns níveis, seria aconselhável selecionar outro talento geral. É difícil ignorar Preparar Poção, principalmente para os magos. A possibilidade de criar um item mágico capaz de ser ativado por qualquer classe, por metade do preço de mercado, é uma vantagem enorme (semelhante a qualquer talento de criação de itens). Criar Varinha também é inacreditavelmente útil, e está disponível a partir do 5º nível — o primeiro talento adicional dos magos. Este último garante uma capacidade essencial para essa classe e os feiticeiros também deveriam ponderar seriamente sua escolha. Muitas vezes, uma varinha de fabricação própria é a salvação de um conjurador quando seu limite diário está no fim.

Magos

Os magos têm uma imensa vantagem com seus talentos adicionais (metamágicos, criação de itens e Dominar Magia). Os talentos metamágicos são muito atraentes, mas tenha cuidado com suas decisões iniciais. Suas primeiras escolhas não deveriam aumentar o nível da magia em mais de dois níveis. Dessa forma, será possível utilizá-los de imediato com suas magias de níveis inferiores.

Quando alcançar níveis mais elevados, considere os melhores talentos metamágicos, como Acelerar Magia ou Maximizar Magia. Mas qual deles é melhor? Uma magia maximizada ocupa o lugar de uma magia apenas três níveis superior — portanto é possível disparar muitos *misséis mágicos* maximizados. Ainda assim, Acelerar Magia é um *ás na manga*: mesmo *patas de aranha* acelerada lhe permitiria escapar de uma situação desagradável. Em níveis mais altos, uma *porta dimensional* ou *vôo* acelerados seriam uma rota de fuga perfeita para qualquer conjurador.

Feiticeiros

Os talentos gerais quase sempre são as melhores escolhas para os feiticeiros. Como o personagem estará conjurando as mesmas magias continuamente, o Foco em Magia ainda é uma ótima opção. Partindo dessa premissa, seria interessante selecionar Focos em outras escolas e Foco em Magia Superior numa delas; Magia Penetrante também seria útil, assim como os talentos que aprimoram a habilidade com armas de disparos e magias de ataque. Entre esses, a Especialização em Magia é indispensável (consulte o Capítulo 2: Talentos): combinada com Tiro Certo, é possível causar +3 pontos de dano com suas magias de ataque à distância.

Os feiticeiros devem considerar os talentos metamágicos com cautela. Quando utiliza um talento desses, o conjurador precisa de uma ação de rodada completa para terminar a magia (veja Tempo de Execução, no Capítulo 5: Magias). Será impossível deslocar-se na mesma rodada, algo extremamente perigoso durante um combate. Para um feiticeiro, nem vale a pena considerar Acelerar Magia; no entanto, Maximizar Magia é uma escolha adequada, embora o personagem seja incapaz de utilizá-la até o 8º nível (quando adquire a primeira magia de 4º nível). Por outro lado, devido à seleção limitada de magias disponíveis, os talentos metamágicos lhe fornecem uma flexibilidade imprescindível — em especial para os efeitos ofensivos. Por exemplo, um feiticeiro de 8º nível é capaz de conjurar uma magia de 4º nível pelo menos três vezes por dia, embora conheça apenas uma. Caso ele escolha uma magia muito versátil, como *metamorfosar-se*, *invisibilidade aprimorada* ou *porta dimensional*, será forçado a ignorar excelentes magias de ataque de 4º nível, como *tempestade glacial*. Entretanto, alguns *misséis mágicos* maximizados, a *flecha ácida de Melf* potencializada, uma *bola de fogo* ou *relâmpago* aumentados ou elevados equilibrariam as coisas.

Seleção de Magias

As magias definem o conjurador arcano.

Embora a diversidade e a quantidade de magias arcanas lhe permitam assumir vários papéis num grupo, em geral seus companheiros esperam algum poder ofensivo e uma solução mágica ocasional. A maior parte do tempo, você será o único membro do grupo capaz de ferir ou eliminar muitos oponentes simultaneamente (sem sacrificar magias de cura em potencial, como os clérigos). Em outras ocasiões, a magia certa pode resolver um problema difícil ou mesmo transformar uma derrota em triunfo.

Magia de Níveis Baixos

Muitos tentam evitar, mas com o tempo todos os feiticeiros e magos escolhem *misséis mágicos*. E porque não? Ela é uma magia ofensiva de 1º nível, que não exige uma jogada de ataque e não permite testes de resistência. Mesmo um feiticeiro, com sua seleção limitada de magias, faria muito bem em escolhê-la.

Outra magia vital, principalmente para os magos, é *armadura arcano*. Um feiticeiro poderia esperar um pouco para selecioná-la, uma vez que conjurá-la sequencialmente é inútil. Contudo, caso haja um monge no grupo, ele se tornaria seu amigo leal se você o protegesse com uma *armadura arcano* antes de cada confronto — todos os tipos de bônus para a CA do monge se acumulam.

Conforme adquire novas magias de 1º nível, considere algumas capazes de resolver um encontro sem uma explosão de fogos de artifício (ou sonora). Entre elas, *enfeitiçar pessoas* (que transforma um

adversário hostil numa criatura amigável, temporariamente) e *transformação momentânea* (um disfarce perfeito). A magia *sono* pode gerar efeitos espetaculares contra grandes grupos compostos de criaturas mais fracas. O *leque cromático* tem quase a mesma eficiência contra oponentes fracos e conserva alguma eficácia contra as criaturas impossíveis de afetar com *sono*.

Tão logo seu conjurador tenha acesso a magias de 2º nível, selecione uma ou duas que aprimorem os valores das habilidades. Mais do que nunca, esses valores determinam sua capacidade para causar e suportar dano de qualquer tipo. Uma vez que *agilidade felina* e *vigor* auxiliam qualquer classe de personagem, o feiticeiro deveria considerá-las primeiro em função de sua quantidade limitada de magias conhecidas. A *força do touro* é pouco útil para um conjurador, exceto se os especialistas em combate do grupo confiarem nele para aumentar seus valores de Força e ele puder contar com eles para protegê-lo eficazmente num confronto armado.

Dentre as magias de 2º nível, *invisibilidade* é uma benção para feiticeiros e magos, especialmente se houver um ladino no grupo. Os magos obtêm diversos benefícios com *ver o invisível*, mas a seleção de magias reduzida do feiticeiro o obriga a deixá-la para depois. Conforme seu repertório de magias de 2º nível aumenta, considere *padrão hipnótico* (ótima para manter os adversários fora do combate ou distrair inimigos em potencial sem feri-los) e *levitação*.

Não existe nenhum conjurador digno do título que não conheça *dissipar magia*; definitivamente, ela deveria ser uma das magias de 3º nível a ser escolhida. Um feiticeiro talvez prefira *bola de fogo*, *relâmpago* ou *vôo* como sua magia primária, mas *dissipar* deveria ser a próxima da lista. Sua utilidade é imensurável: é possível reduzir os conjuradores inimigos a farrapos anulando seus aprimoramentos de habilidades, proteções mágicas e mesmo seus itens anti-magia com um resultado favorável nos dados. As magias de 3º nível mais versáteis incluem *esfera de invisibilidade*, *idiomas* e *sugestão*. Ainda restaram excelentes efeitos de apoio ao grupo para escolher, como a surpreendente *velocidade*.

Magias de Níveis Elevados

Depois de elaborar seu repertório de magias de 1º a 3º nível, será possível distinguir exatamente o tipo de personagem que seu conjurador se tornou. Se você quiser manter esse perfil, as escolhas para as magias de nível mais elevado serão claras. No entanto, sempre se pode mudar o enfoque de um usuário arcano.

Magos

Caso seu personagem seja do tipo que prefere eliminar os adversários com magias ofensivas, haverá muitas opções. Magias como *tempestade glacial*, *muralha de fogo*, *névoa mortal*, *cone glacial*, *névoa ácida*, *corrente de relâmpagos*, *bola de fogo controlável*, *rajada prismática*, *evaporação*, *nuvem incendiária* e *chuva de meteoros* (a magia mais ampla e escandalosa do sistema) lhe permitirão causar enormes quantidades de dano.

Mas existem maneiras alternativas para vencer seus inimigos. Algumas vezes, é melhor derrotar um oponente poderoso rapidamente que atingir diversos inimigos fracos simultaneamente. Magias como *metamorfosar outros*, *assassino fantasmagórico*, *expulsão*, *desintegrar* e as três *palavras de poder* têm o objetivo de eliminar alvos individuais.

Se o conjurador já tem acesso às magias básicas de ataque dos níveis inferiores (*mísseis mágicos*, *bola de fogo* e *relâmpago*), elas ainda



lhe serão úteis. Os personagens que não estiverem interessados apenas no combate devem considerar as magias capazes de fornecer versatilidade e cumprir funções praticamente exclusivas. Estas incluem *metamorfosar-se*, *porta dimensional*, *criar passagens*, *recipiente arcano*, *passagem invisível*, todas as magias a *mão de Bigby* e as duas magias mais flexíveis do sistema: *desejo restrito* e *desejo*.

Os conjuradores que preferem uma perspectiva mais sutil ou defensiva para suas aventuras também têm uma grande variedade de magias de nível elevado a seu dispor. *Pele rochosa* proporciona uma excelente defesa genérica, em especial quando é combinada com *escudo arcano* e alguns itens mágicos defensivos apropriados. A *muralha de energia* é a última palavra em defesa física e o *campo antimágico* tem a mesma eficiência contra ameaças mágicas. Mas não ignore *contingência*, *reverter magia* e *limpar a mente*.

Caso o personagem decida estar apto a lidar com qualquer encontro, as melhores escolhas são magias como *enfeitiçar monstros*, *imobilizar monstros*, *dominar pessoas*, *repulsão* e *dominar monstros*. Magias de obtenção de informação como *observação*, *olho arcano*, *analisar encantamento*, *lendas e histórias*, *observação aprimorada* e *visão poderosa* ajudarão a se preparar para as situações vindouras.

Feiticeiros

A seleção de magias de um feiticeiro é muito mais importante que as escolhas feitas pelos magos. Não há espaço para caprichos extravagantes — cada magia selecionada significa abdicar de outras passíveis de aprender. Essas escolhas o acompanharão durante toda a sua carreira, para o bem ou para o mal. Pondere cautelosamente sobre todas elas.

O verdadeiro poder de um feiticeiro consiste na habilidade de conjurar as mesmas magias indefinidamente. O truque é ter a magia correta à sua disposição. Portanto, decida qual tipo de feiticeiro você deseja ser.

Seu personagem está satisfeito em fornecer apoio ao grupo? Caso esteja, considere magias capazes de transportar seus integrantes, como *patas de aranha*, *levitação*, *vôo*, *porta dimensional* e *teletransporte*. Essa seleção de magias será útil para o grupo, mas geralmente não é muito divertida para o jogador. Um *relâmpago* estalando em seus dedos é muito mais satisfatório que alçar vôo, embora não seja tão eficaz em diversas situações. Os feiticeiros são ótimas plataformas de artilharia ambulantes; talvez seja melhor escolher primeiro algumas magias de ataque para depois adicionar efeitos de apoio ao grupo.

Conforme o personagem adquire níveis e completa seu repertório básico, deveria pensar em magias que lhe concedam flexibilidade. É necessário extrair o máximo de cada efeito quando se tem acesso a uma diversidade tão limitada. Por exemplo, as magias da escola de Ilusão lhe permitem criar qualquer efeito imaginável; elas são ainda mais efetivas com as magias do subtipo [sombra]. Todas as magias do tipo *muralha* são úteis ofensivamente e defensivamente. As magias *invocar criaturas* são voltadas ao combate, mas se o conjurador conhecer a magia idiomas ou souber os idiomas adequados, é possível utilizar essas criaturas em muitas tarefas, desde arrombar uma porta até acionar armadilhas. Selecionar *metamorfosear-se* na primeira oportunidade é uma excelente idéia: essa magia garante mobilidade, poder defensivo e alguma eficiência para atacar usando uma nova forma.

Cuidado com as séries de magias semelhantes. Os magos podem se dar ao luxo de aprender todas as *invocar criaturas*, mas um feiticeiro não. As diferenças entre as magias de níveis subsequentes (como *invocar criaturas I* e *II*, por exemplo) são pequenas; portanto, certifique-se de estar realizando algum progresso ao escolher mais de uma delas. Da mesma forma, é desnecessário aprender *transformação momentânea* e *alterar-se*. Conforme alcança níveis mais elevados, esteja disposto a escolher apenas uma dentre duas magias semelhantes, como *sugestão* e *enfeitiçar monstros*, *porta dimensional* e *teletransporte*, *imobilizar pessoas* e *imobilizar monstros* e *sugestionar multidões* e *enfeitiçar multidões*. Vale a pena pesquisar o nível de magias subsequente e decidir quais os efeitos que você deseja agora e quais podem esperar.

Seleção de Itens Mágicos

Não tenha medo de utilizar itens mágicos. Acumular vários deles não trará nenhum benefício caso seu personagem termine morto como consequência. Criar ou comprar itens mágicos consumíveis como poções, pergaminhos, varinhas e afins aumentará radicalmente a eficácia do seu conjurador e de seu grupo como um todo.

Se você selecionou alguns talentos de criação de itens, faça uso deles. Criar pergaminhos no 1º e 2º níveis, poções no 3º e 4º e — melhor ainda — varinhas a partir do 5º nível manterá você e seu grupo vivos por mais tempo, e por um custo inferior caso tentassem comprar os mesmos itens. Não faz nenhum sentido pagar o preço total quando é possível obter resultados idênticos pela metade do custo com o talento adequado. Por exemplo, um personagem padrão de 5º nível teria itens e recursos equivalentes a 9.000 PO; criar uma varinha com uma magia de 3º nível custa 5.625 PO — metade do preço para comprá-la — e ainda sobrar algum dinheiro para investir em outros equipamentos úteis.

Considere criar ou adquirir pergaminhos de *velocidade*, *invisibilidade* e *pele rochosa*. Essas três magias, combinadas com suas magias inatas, podem torná-lo imbatível (mas, como seus oponentes provavelmente farão o mesmo, seria útil ter alguns *dissipar magia*, seja em seu limite diário ou armazenado em pergaminhos ou varinhas).

Outra utilização grandiosa para os pergaminhos, em especial se o PJ é capaz de criá-los sozinho, é carregar as magias que geralmente ele não prepara para liberar seu limite diário, mas são extremamente necessárias em algumas ocasiões. Entre elas, destacamos *tranca arcana*, *visão no escuro*, *âncora dimensional*, *dissipar magia aprimorada*, *arma mágica aprimorada*, *arrombar*, *localizar objetos*, *mãos mágicas*, *arma mágica*, *montaria fantasmagórica*, *remover maldição*, *truque da corda*, *pedra em carne*, *disco flutuante de Tenser* e *muralha de energia*.

Caso você consiga pagar a criação de uma varinha, a *flecha ácida de Melf* é uma excelente escolha ofensiva, mas talvez seja melhor escolher algo para oferecer apoio ao grupo. Os seus companheiros de aventuras estarão dispostos a lhe fornecer recursos suficientes para criar uma varinha de *vigor*, *força do touro* ou *agilidade felina* que será compartilhada entre todos. E, obviamente, quanto maior a capacidade geral do grupo, mais provável será a sobrevivência do conjurador.

Outros itens imprescindíveis à saúde do conjurador são algumas poções de *cura*. Pense numa *poção de vigor* com cuidado e não hesite em utilizá-la. Os pontos de vida extras sempre valem a pena. Outros itens úteis (e mais ou menos baratos) incluem as *botas da velocidade*, o *broche do escudo*, as *luvas da destreza*, as *diversas pedras iônicas* e o *periapto de resistência a veneno*.

Conforme você adquirir experiência e recursos, será capaz de pagar alguns itens permanentes essenciais. Eles deveriam incluir o conjunto básico de defesa — as *bracadeiras da armadura*, um *amuleto da armadura natural* e um *manto da resistência*. Compre os itens mais caros quando houver dinheiro para pagá-los, mas primeiro tente adquirir todo o conjunto, mesmo com efeitos individuais mais fracos, e certifique-se que os bônus se acumulam. Essa tática é mais barata e mais segura que confiar num par de itens mais poderosos; dessa forma, caso um dos itens seja perdido, a sua proteção geral não será reduzida significativamente.

Depois de atender suas necessidades defensivas básicas, a melhor escolha é aprimorar sua capacidade de conjuração o mais rápido possível, adquirindo uma *tiara do intelecto* ou um *manto do carisma* (esse último exige que você substitua o *manto da resistência* por uma *veste da resistência*, pois cada PJ só consegue usar um manto de cada vez). Como benefício, você conseguirá mais magias e aumentará as CDs de todos os seus efeitos. Preste bastante atenção aos demais itens que aprimoram sua capacidade de conjuração, como os *anéis arcanos* e as *pérolas do poder*.

Em geral, você será capaz de escolher itens mágicos mais caros na mesma progressão do poder das suas magias, mas como existe um limite para a quantidade de itens que é possível usar ao mesmo tempo, concentre-se naqueles que lhe fornecem habilidades impossíveis de obter com suas magias.

Caso você possa arcar com o preço de um cajado, passará a ter acesso a uma variedade de efeitos reutilizáveis quase sempre mais poderosos que os suportados por uma varinha. Os *cajados do fogo* e do *frio* fornecem uma boa capacidade ofensiva; um *cajado da terra* e das *pedras* aumenta sua mobilidade e um *cajado de enfeitiçar* é perfeito para eliminar inimigos silenciosamente. Contudo, mantenha a racionalidade em suas expectativas: um *cajado da passagem* ou do *poder* são versá-

Como Expandir o Alcance da Especialização

Eis uma dica para lidar com as limitações de uso dos itens mágicos para os magos especialistas: escolha pelo menos um nível de feiticeiro. Os feiticeiros têm acesso a todas as escolas de magia; como um mago, o personagem ainda será incapaz de preparar e conjurar magias da(s) sua(s) escola(s) proibida(s), mas poderá ativar itens de complemento de magia ou itens de gatilho de qualquer escola como um feiticeiro.

Obviamente, esse truque tem seu preço. Cada nível de feiticeiro deve ser escolhido em detrimento de um nível de mago, adiando o acesso a magias de níveis mais elevados.

teis e poderosos, mas seu preço é muito alto — e dificilmente você encontrará um deles numa masmorra.

Os olhos do encantamento, da perdição ou da petrificação lhe permitem realizar ataques visuais, que podem ser muito eficazes contra vários inimigos dentro do alcance. Caso sua seleção de magias lhe forneça opções de ataque potentes, você conseguirá mais benefícios com itens defensivos ou úteis, como o *robe da camuflagem*, das *cores cintilantes*, os *olhos da águia* ou os *óculos de enxergar detalhes*.

Se o conjurador não tem acesso a muitas magias de Adivinhação, uma *bola de cristal* será um equipamento útil para obter informação (e funcionará melhor aliado a um nível elevado de Espionar). Da mesma forma, pode-se usar um *elmo da telepatia* ou um *medalhão dos pensamentos*, embora seja necessário descartar o *amuleto da armadura natural* para utilizar esse último.

As diversas estatuetas de poderes incríveis podem fornecer transporte, aliados de batalha ou ambos. Contudo, será difícil superar um *tape-te voador* ou uma *vassoura voadora* no quesito deslocamento.

Apenas para Magos:

Especialização em Escola

A especialização oferece ao mago a chance de preparar uma magia adicional (por nível de magia) da escola selecionada a cada dia. O personagem recebe +2 de bônus em testes de Identificar Magia que envolvam sua escola de especialização. Esse modificador é ainda mais útil para aprender magias novas (consulte *Escrevendo uma Nova magia* em um Grimório, pág. 155 do *Livro do Jogador*). Quanto maior a variedade de magias que o PJ é capaz de preparar e conjurar a cada dia, melhor ele será como personagem. No entanto, os testes de Identificar Magia são exigidos com mais frequência durante a conjuração de *detectar magia* para distinguir uma aura mágica, tentar uma contra-mágica ou ler magias ou pergaminhos pela primeira vez.

Entretanto, a especialização cobra um preço. Para dominar a escola selecionada, o mago deve abdicar de todas as magias de outra escola (no mínimo). Não será possível adicioná-las ao seu grimório, prepará-las a partir de um grimório alheio ou mesmo conjurá-las por meio de itens mágicos de complemento (pergaminhos) ou de gatilho (varinhas e cajados). Além disso, o mago sofre -5 de penalidade em qualquer teste de Identificar Magia relacionado a efeitos pertencentes a sua escola proibida.

Finalmente, será necessário escolher sua especialização no início da aventura e você deve ponderar essa decisão com cautela. Nenhum mago pode contar com mais de uma especialização, mesmo através de classes múltiplas. Ele ainda será um mago, não importa a especialidade escolhida. Por exemplo, caso o personagem seja um evocador de 3º nível e adquira um novo nível, não poderá se tornar um evocador de 3º nível/ilusionista de 1º nível.

Caso decida se especializar, seria adequado escolher o talento Foco em Magia pertinente à sua escola na primeira oportunidade disponível. Em geral, seu mago irá conjurar muitas magias daquele tipo, então seria vantajoso elevar ao máximo as Classes de Dificuldade para evitar seus efeitos.

Prós e Contras das Escolas

Apresentamos um panorama sobre como a escolha de qualquer escola para especialização pode afetar um mago (consulte *Especialização em Escola*, pág. 54 do *Livro do Jogador*).

Abjuração

Caso você aprecie uma defesa respeitável, a Abjuração é uma excelente especialização. A escola também inclui algumas magias ofensivas poderosas, embora limitadas. Por exemplo, caso seu mago esteja inclinado a tornar-se um caçador de demônios, *banimento* será uma arma implacável.

Para se tornar um abjurador, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão ou Transmutação e (2) tanto Adivinhação quanto Necromancia.

É muito tentador abandonar Adivinhação e Necromancia, já que as magias dessas escolas não são muito poderosas nos níveis mais baixos. Por outro lado, a Adivinhação tem magias muito úteis (ainda que pouco explosivas) e a Necromancia engloba todos os efeitos de *medo* (considere-os como "banimentos menores"). Portanto, talvez seja mais sensato escolher apenas uma escola proibida. A conjuração é uma escolha adequada, pois representa o lado oposto das suas capacidades (atrair e conjurar itens e criaturas em vez de expulsá-las). A escola Ilusão, que lida principalmente com o irreal, é uma escolha racional — mas você deverá abdicar da valiosa magia *invisibilidade*. Perder a Transmutação é uma péssima escolha, em função de sua enorme variedade de magias úteis, entre elas os efeitos de aprimoramento de habilidades. Do mesmo modo, seria insensato renegar as magias poderosas da Evocação; algumas delas, em particular as *munhhas de fogo*, *de gelo* e *de energia*, criam barreiras que complementam facilmente os efeitos criados por sua escola de especialização.

Conjuração

Essa escola oferece uma combinação atraente de ataque e defesa. Ela é uma escolha particularmente adequada caso você queira um toque exótico ou misterioso para seu mago, em especial nos níveis mais elevados, quando ele será capaz de conjurar criaturas extra-planares e pedir-lhes (ou mesmo obrigá-las a executar) favores.

Para se tornar um invocador, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Evocação; (2) duas entre as seguintes três escolas: Abjuração, Encantamento e Ilusão; (3) Transmutação ou (4) quaisquer três escolas.

A Evocação dispõe de magias ofensivas respeitáveis e talvez você não esteja inclinado a descartá-la; no entanto, lembre-se que você não será ineficaz nesse aspecto mágico. Embora a Abjuração seja a antítese da sua especialização, abdicar das magias dessa escola não é muito sensato. Você perderá acesso a um efeito vital, *dissipar magia*, e não terá nenhuma ferramenta para se livrar de qualquer coisa incontrolável que invocou. Sua melhor escolha é descartar Encantamento e Ilusão; a Transmutação é uma escola ampla e útil, e seu sacrifício somente valerá a pena caso a campanha exija acesso à Evocação. Caso escolha abrir mão de três escolas, as melhores escolhas incluem Adivinhação, Necromancia e Ilusão ou Encantamento.

Adivinhação

É proveitoso ter acesso à maioria das magias da escola Adivinhação, mas geralmente suas utilizações não são muito emocionantes. Mesmo assim, caso você goste de ser o "guardião das respostas", a especialização lhe servirá muito bem.

Para se tornar um adivinho, o mago precisa escolher qualquer outra escola como sua escola proibida. Talvez esse seja o maior benefício dos adivinhos: o custo para se tornar um deles é muito baixo.

Não é difícil sobreviver sem a escola Necromancia: um especialista em Adivinhação não teria uma escolha melhor.

Encantamento

Essa especialidade é sutil, mas será extremamente poderosa caso seja usada da forma correta. Com ela, é possível derrotar seus inimigos e abrir uma rota de fuga antes de alguém perceber o que aconteceu. Infelizmente, existem situações onde essa especialização será inútil; confrontos com mortos-vivos, constructos e insetos são alguns exemplos.

Para se tornar um encantador, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Abjuração, Conjuração, Evocação, Ilusão ou Transmutação e (2) tanto Adivinhação quanto Necromancia.

As escolas Evocação e Transmutação dispõem de magias poderosas e descartá-las é um preço alto demais. Além disso, se o mago tornou-se um encantador em função da sua preferência por sutilezas e suavidade, manter a Evocação nunca será uma escolha adequada. Descartar a Abjuração impede o acesso a *dissipar magia*, um efeito de suma importância — logo, não é uma boa idéia. Caso seja impossível descartar as magias ofensivas, mas seu mago possa abrir mão dos efeitos para obter informações, descartar Adivinhação e Necromancia é a melhor escolha.

Evocação

A escola Evocação inclui as magias ofensivas mais poderosas do sistema. Ela será a especialização óbvia caso seu mago deseje partir coisas ao meio, mas você terá de pagar um preço elevado.

Para se tornar um evocador, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Conjuração; (2) quaisquer duas dentre essas três escolas: Abjuração, Encantamento e Ilusão; (3) Transmutação ou (4) quaisquer três escolas.

É possível descartar a Conjuração, já que você não precisará de magias ofensivas adicionais quando tem acesso a *bola de fogo*, *tempestade glacial* e *relâmpago*. Contudo, é uma péssima idéia renegar a Abjuração e, com ela, *dissipar magia*. Em geral, um mago se torna um evocador para explodir seus adversários; nesse caso, Encantamento e Ilusão são escolhas adequadas para descartar — é provável que o mago não ligue para essas sutilezas. Por outro lado, muitos evocadores consideram a combinação Ilusão/Evocação muito potente. Se você conjurar magias de ambas as escolas alternadamente, seus oponentes terão dificuldade para separar os efeitos reais dos ilusórios. Caso prefira essa abordagem, será mais vantajoso ignorar a Conjuração ou três escolas: Adivinhação, Necromancia e Encantamento.

Ilusão

A escola Ilusão é muito versátil e inclui magias capazes de ferir (ou matar), camuflar, enganar e mesmo criar coisas. A desvantagem é que os ilusionistas, assim como os encantadores, são quase inúteis contra inimigos estúpidos (ou sem cérebro funcional). Além disso, muitos efeitos de ilusão são incapazes de ferir ou atrapalhar os adversários diretamente — será preciso muita astúcia para enganá-los.

Para se tornar um ilusionista, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Abjuração, Conjuração, Encantamento, Evocação ou Transmutação e (2) tanto Adivinhação quanto Necromancia.

A escola Adivinhação, capaz de revelar informações, é a antítese da Ilusão, portanto é uma escolha sensata. Entretanto, uma vez que as ilu-

sões não funcionam contra os mortos-vivos, talvez fosse melhor ter acesso a algumas magias de Necromancia — mas é impossível descartar uma escola sem renegar ambas. Abrir mão dos poderes de revelação da escola Adivinhação pode torná-lo mais suscetível a outros ilusionistas — uma situação no mínimo embaraçosa. A melhor alternativa é descartar uma destas: Conjuração, Encantamento, Evocação ou Transmutação. Sua escolha dependerá do estilo do mago. A Conjuração e a Evocação lidam com efeitos reais (e mortíferos) e são contrários ao estilo dos ilusionistas, mas é possível obter resultados curiosos combinando as magias dessas escolas. Alguns especialistas consideram a escola Encantamento irrelevante, pois já têm acesso a magias capazes de confundir e enganar, enquanto outros a tratam como um complemento à Ilusão. Caso seu mago seja um personagem espalhafatoso e extravagante, descarte Encantamento. Caso você prefira uma abordagem mais sutil, ignore Conjuração ou Evocação.

Necromancia

Essa escola não é indicada para eliminar grandes quantidades de inimigos rapidamente, mas pode ser devastadora contra poucas criaturas vivas. A especialização em Necromancia é perfeita para os jogadores que apreciam interpretar personagens um pouco 'assustadores'.

Para se tornar um necromante, o mago precisa escolher qualquer outra escola como sua escola proibida. Similar a Adivinhação, especializar-se em necromancia custa pouco. Suas melhores escolhas incluem descartar Adivinhação, Ilusão ou Encantamento. As duas últimas serão mais adequadas caso o mago espere confrontar mortos-vivos com frequência.

Transmutação

Existem mais magias nessa escola que em qualquer outra; portanto, especializar-se nela lhe dará acesso a uma enorme variedade de efeitos mágicos distintos. Algumas delas representam a matéria prima do mago aventureiro (como *velocidade* e *teletransporte*). A Transmutação é uma excelente escolha caso você deseje somente algumas magias adicionais ou pretenda interpretar o mago clássico.

Para se tornar um transmutador, o mago precisa escolher sua escola proibida (ou escolas proibidas) dentre as seguintes opções: (1) Conjuração; (2) Evocação; (3) duas entre as seguintes três escolas: Abjuração, Encantamento e Ilusão ou (4) quaisquer três escolas.

As escolas Conjuração e Evocação oferecem magias ofensivas poderosas, mas a amplitude e a profundidade da Transmutação é capaz de suprir esse aspecto caso você escolha descartar uma delas. Por outro lado, ambas podem complementar sua especialidade. A decisão depende apenas do seu estilo pessoal. Essa escola lhe fornece mobilidade, portanto descarte a Conjuração se você prefere cruzar o campo de batalha fritando seus adversários. No entanto, se você escolheu a Transmutação devido à sua flexibilidade, prefira a Conjuração e descarte a Evocação. Caso seja possível, evite renegar a Abjuração — um mago sobreviveria sem Encantamento e Ilusão. Finalmente, você pode descartar três escolas: Ilusão, Necromancia e Adivinhação representam a melhor escolha.

FAMILIARES: AMIGOS GENUÍNOS

Poucos investimentos oferecem mais retorno quanto o tempo e o dinheiro gastos para adquirir um familiar. Ele servirá como companheiro, vigia, espião e empregado durante toda sua vida, será o me-

lhor amigo e o confidente mais confiável do mago. Todos os familiares são capazes de executar tarefas úteis, geralmente poupando seu mestre de conjurar uma magia para fazê-lo — apanhar pequenos objetos, espiar depois de esquinas, ouvir às escondidas e vigiar enquanto o mago ou feiticeiro descansa. Além disso, os familiares concedem habilidades adicionais (como estender o alcance das magias de toque do mestre) relacionadas com sua natureza e de acordo com a progressão do conjurador.

Depois de escolher um familiar, valerá a pena protegê-lo. Ele não é apenas valioso, mas seu mestre corre o risco de perder muito caso o familiar morra (veja a pág. 51 do *Livro do Jogador*).

Como Adquirir um Familiar

Para adquirir um familiar, primeiro será necessário encontrar o tipo de criatura desejada — ela não é conjurada de imediato. O mestre em potencial pode utilizar quaisquer meios convenientes para obter o animal escolhido. Nas cidades, será possível visitar uma loja de animais de estimação e comprar o futuro familiar. Caso o PJ tenha o talento Familiar Aprimorado (veja o Capítulo 2: Talentos), conseguirá selecionar uma criatura mais poderosa como seu familiar, mas localizar uma delas geralmente é mais difícil.

Depois de conseguir o familiar em potencial, você precisará conservá-lo ao alcance do seu toque durante um dia inteiro, quando realizará o ritual que unirá o conjurador e a criatura. Caso tenha alguma sorte, conseguirá um familiar dócil o bastante para ficar quieto; algumas vezes, o candidato deverá ser amarrado ou engaiolado para não escapar.

O ritual fracassará se o familiar em potencial for hostil ou tiver aversão ao futuro mestre. Qualquer criatura que tenha Inteligência 3 ou superior (antes do aprimoramento por tornar-se um familiar) precisa ser amigável em relação ao conjurador. O ritual não funcionará se a criatura estiver sob efeitos de encantamento ou compulsão. O personagem pode utilizar quaisquer meios (exceto mágicos) para alterar uma atitude hostil, como testes de Carisma ou subornos.

Um conjurador somente pode ter um familiar por vez e cada criatura serve a apenas um mestre. Um familiar que esteja vinculado a outro personagem não pode selecionar um novo mestre.

Habilidades dos Familiares

Um familiar tem todas as características especiais de sua espécie, além de várias habilidades inerentes aos familiares, descritas na pág. 51 do *Livro do Jogador*. A criatura conserva suas habilidades mágicas enquanto o mestre e ela estiverem vivos, a menos que o conjurador decida dispensá-la.

Caso a expectativa de vida do familiar seja menor que a do seu mestre, seu envelhecimento normal será retardado até atingir o potencial de longevidade do conjurador. Quando (e se) for dispensado, ele readquire sua taxa normal de envelhecimento, mas não sofre nenhum efeito nocivo imediato. Se o familiar tiver uma expectativa de vida superior a do seu mestre, ele continua a envelhecer normalmente.

A despeito de sua inteligência e perícias, um familiar é uma extensão de seu mestre e não existe realmente por conta própria. Um familiar nunca será capaz de adquirir uma classe de personagem ou desenvolver quaisquer perícias ou habilidades de modo independente.

O Nível do Mestre

O nível do mestre é o fator que determina as habilidades de familiar adquiridas pela criatura; nesse caso, considere apenas os níveis das

classes capazes de possuir um familiar. Se o personagem tiver níveis em duas classes desse tipo, ele deverá somá-las. Por exemplo, um mago de 10º nível/guerreiro 5º nível pertencerá efetivamente ao 10º nível para definir as habilidades do seu familiar, pois os guerreiros não têm acesso a esse benefício. Por outro lado, um mago de 5º nível/feiticeiro 5º nível também pertencerá efetivamente ao 10º nível, porque as duas classes são capazes de invocar um familiar. Algumas classes de prestígio concedem magias adicionais ou níveis de conjurador efetivo adicionais; elas não devem ser consideradas para calcular as habilidades de um familiar.

Quaisquer níveis negativos impostos ao personagem não surtem efeito sobre o familiar. Entretanto, se o conjurador perder um nível em definitivo, as habilidades do familiar devem ser reduzidas adequadamente. Se ele tiver um familiar aprimorado e seus níveis forem reduzidos aquém do pré-requisito mínimo, o PJ não perderá a criatura, mas ela ainda sofrerá os efeitos da redução de nível do mestre.

Caso um nível negativo seja imposto ao familiar, ele sofrerá as penalidades relacionadas (veja *drenar energia*, pág. 74 do *Livro do Mestre*). Se a criatura efetivamente perder um nível, deverá ser considerada como um familiar de um nível inferior. Por exemplo, Mialeé é uma maga de 9º nível e seu familiar fracassa num teste de resistência de Fortitude contra *drenar energia* e perde um nível. Depois disso, ele será considerado um familiar pericente a um mestre 8º nível, e continuará a possuir as habilidades de um familiar de um nível inferior ao de Mialeé, até que o nível perdido seja restaurado.

Dados de Vida: Para arbitrar os efeitos que dependam dos Dados de Vida (como a magia *sono*), considere o nível do mestre ou os DV originais da criatura, o que for maior.

Pontos de Vida: Os pontos de vida de um familiar equivalem à metade do total do mestre, arredondada para baixo. Se a criatura normalmente tiver mais pontos de vida que essa quantidade, o jogador pode escolher qual valor utilizará.

Qualquer elevação permanente dos seus pontos de vida (como adquirir um novo nível de classe ou aumentar em definitivo a sua Constituição) também aumentará os PV do familiar. No entanto, a criatura não recebe nenhum ponto de vida adicional em função de alterações temporárias dos PV do mestre (como a magia *ajuda*), do aumento temporário de Constituição (fúria do bárbaro, a magia *vigor* ou uma *pedra iônica* rosa) ou de Dados de Vida temporários (advinhos da habilidade *inspirar grandeza* dos bardos, por exemplo). Qualquer redução permanente dos seus PV (em função de perda de níveis ou de Constituição), diminuirá os pontos de vida do familiar adequadamente.

Caso o valor de Constituição do familiar seja alterado, a mudança afetará seus pontos de vida normais, provenientes do tipo de criatura que ele é, mas em geral não influirá no seu total de PV (metade dos pontos de vida do mestre). No entanto, o familiar usará o novo modificador de Constituição em seus testes de resistência de Fortitude (veja Testes de Resistência, a seguir).

Um familiar é capaz de adquirir pontos de vida adicionais a partir de algumas magias e efeitos. Por exemplo, um bardo pode usar *inspirar grandeza* para fornecer 2d10 pontos de vida temporários à criatura (entre outros benefícios).

Ataques: O familiar pode escolher entre o próprio bônus base de ataque e o do seu mestre, o que for maior; ele aplica seu modificador de Destreza ou Força, o que for maior, ao bônus base de ataque. Caso a criatura seja capaz de disparar ataques à distância, sempre deverá aplicar seu modificador de Destreza ao bônus de ataque.

O familiar tem as mesmas armas naturais da sua espécie e causa o mesmo dano de um espécime normal.

Teste de Resistência: O familiar pode escolher entre os próprios bônus base de resistência e os de seu mestre, caso sejam melhores, mas sempre aplica os próprios modificadores de habilidade.

Perícias: O familiar é capaz de usar suas próprias perícias, além daquelas fisicamente possíveis para ele (certamente, uma víbora ou um gato não poderia usar Ofícios). Quando o familiar estiver usando uma perícia do seu mestre, adicione as graduações do conjurador ao modificador de habilidade pertinente da criatura. Se tanto o mestre quanto o familiar tiverem graduações na perícia, utilize o maior valor dentre ambos.

Habilidades Especiais

A maioria das habilidades especiais do familiar depende do nível do mestre (veja a Tabela 3-19 no *Livro do Jogador*). A próxima seção discute essas informações básicas.

Armadura Natural: Os familiares são mais resistentes e adquirem uma armadura natural aprimorada, que aumenta conforme seu nível. Esse não é um bônus de melhoria para a armadura natural inerente da espécie da criatura — o familiar apenas adquire um valor mais elevado conforme seu nível progride.

Inteligência: O valor de Inteligência do familiar aumenta conforme o nível do mestre, mas ele pode considerar seu valor natural caso este seja maior.

Prontidão: O mestre adquire o talento Prontidão enquanto o familiar estiver a 1,5 m dele e houver uma linha de efeito desobstruída entre ambos.

Evasão Aprimorada: Essa habilidade é idêntica à capacidade dos monges e é considerada uma habilidade extraordinária. O familiar recebe os benefícios da Evasão Aprimorada mesmo quando for surpreendido ou perder seu bônus de Destreza na CA (mas nesse último caso, é improvável que ele obtenha sucesso no teste de resistência).

Partilhar Magias: O mestre pode compartilhar qualquer magia conjurada sobre si com o seu familiar. Para fazê-lo, a magia precisa ter alcance "Pessoal" ou alvo "Você"; as magias de área não podem ser compartilhadas. As magias de toque à distância não podem ser compartilhadas, a menos que o conjurador possa visar a si mesmo com o toque.

O personagem e o familiar são capazes de compartilhar magias que normalmente não afetariam criaturas daquele tipo ou espécie (em geral 'besta mágica'). A magia partilhada não precisa ser arcana; qualquer efeito conjurado sobre o personagem também é capaz de afetar o familiar; é possível inclusive compartilhar habilidades similares a magia e sobrenaturais, conquanto elas possam visar o conjurador. Os efeitos de itens mágicos também podem ser partilhados mas, novamente, apenas quando eles puderem ter o mago ou feiticiero como alvo. Por exemplo, Henet e seu familiar são capazes de se beneficiar de uma *varinha da armadura arcana*, mas é impossível para o feiticiero compartilhar o bônus de armadura das suas *bracadeiras da armadura*.

Partilhar uma magia exige que o familiar esteja a 1,5 m do mestre e haja uma linha de efeito desobstruída entre ambos. Para as magias com duração diferente de "instantânea", será necessário manter a criatura num raio de 1,5 m e ainda uma linha de visão desobstruída ou o efeito deixará de agir sobre o familiar. Depois que os efeitos da magia deixarem de afetar a criatura, será impossível reverter o processo, a menos que a magia seja conjurada novamente.

O familiar e seu mestre são considerados uma criatura única quando compartilham uma magia ou efeito. Por exemplo, caso Henet decida *teletransportar-se* com seu familiar, o animal não será considerado no cálculo do peso total transportado. Do mesmo modo, se ambos partilharem *respirar na água*, o Mestre deve aplicar a duração máxima — o familiar não é considerado uma segunda criatura tocada. Caso a magia *reflexos* seja partilhada, ela criará duplicatas do mestre e do familiar; portanto, um ataque corporal bem-sucedido contra qualquer um eliminará uma cópia de cada. Compartilhar a magia *proteção contra elementos* afetará o mestre e o familiar, mas todo o dano sofrido por ambos será deduzido do total que a magia consegue absorver.

Apesar disso, alguns aspectos do mestre e do familiar ainda permanecem distintos. Ambos têm uma quantidade diferente de pontos de vida, portanto a magia *curar ferimentos leves* irá restaurar apenas uma delas. Entretanto, se um efeito fornecer mais pontos de vida que o necessário para atingir o total máximo do mestre ou do familiar, os pontos remanescentes podem ser redirecionados para a outra parte. De maneira similar, ambos têm os próprios valores de habilidades e as magias capazes de afetar esses valores devem ser direcionadas totalmente para o personagem ou para a criatura.

Em algumas ocasiões, uma magia concederá benefícios que podem ser totalmente divididos; noutras, será necessário realizar a escolha discutida acima. Por exemplo, a magia *ajuda* concede 1d8 pontos de vida temporários e +1 de bônus de moral para as jogadas de ataque e testes de resistência contra *medo*. Caso seja partilhada, somente uma das partes receberá os pontos de vida temporários, mas ambas serão beneficiadas pelo bônus de moral.

Finalmente, existe a possibilidade de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre o familiar, usando um ataque de toque à distância. Nesse caso, os efeitos não serão divididos, mas a criatura os conservará enquanto a magia durar — não importa quanto se afaste.

Vínculo Empático: O mestre e o familiar podem se comunicar por telepatia num raio de 1,5 km. Essa é uma habilidade sobrenatural, portanto será impossível manter o vínculo telepático se uma das partes estiver num *campo antimagia*.

O personagem não pode utilizar os sentidos do familiar, apenas comunicar-se com ele. Essa comunicação é simples como um diálogo, mas não exige a emissão de sons ou um idioma em comum.

As informações sugeridas pelo familiar serão regidas por seu tamanho, espécie e valores de Inteligência e Sabedoria. Todos os familiares têm a perspicácia de uma pessoa comum, mas em geral não são gênios. Eles detêm noções de passado, presente e futuro, conseguem contar até 100 (pelo menos) e reconhecer as criaturas, objetos e atividades do seu cotidiano. Os animais que forem familiares, em especial aqueles com Inteligência 9 ou inferior, são muito suscetíveis a se distrair com comida, outros animais e criaturas grandes e perigosas nas proximidades (quando você é Miúdo, tudo ao seu redor parece enorme). É provável que o mestre seja obrigado a lembrar seu familiar das ordens a serem cumpridas.

Exceto se o familiar em questão realmente conhecer um idioma, ele será incapaz de relatar o conteúdo de qualquer diálogo que ouvir. No entanto, ele conseguirá descrever os interlocutores, especificar quem falou mais tempo e avaliar o humor dos oradores. Não importa seu valor de Inteligência, um familiar nunca será capaz de ler e escrever, copiar documentos ou relatar seu conteúdo. Entretanto, talvez possa roubar o documento.

Como o familiar é uma extensão do personagem, divide uma conexão com seu mestre em relação aos locais e experiências que vivencia. Por exemplo, depois que a criatura invadir uma sala, o conjurador poderá se *teletransportar* até ela como se já tivesse visitado o local. Da mesma forma, caso o familiar tenha visto um objeto, será possível lançar *localizar objetos* para encontrá-lo, como se o próprio mago conhecesse a aparência do item.

Toque: A partir do 3º nível, sempre que o personagem conjurar uma magia de toque, será possível designar o familiar como "portador" da magia, mas o mestre e a criatura precisam ter algum tipo de contato físico durante a conjuração. Depois, o familiar será capaz de transmitir a magia de toque, da mesma forma que o mago ou feiticeiro faria, além de estar sujeito às mesmas limitações. O efeito a ser transmitido não precisa ser arcano — qualquer magia de toque conjurada pelo mestre pode ser "portada" pelo familiar.

Para transmitir a magia, a criatura pode realizar um ataque de toque regular ou utilizar os ataques corpo a corpo da sua espécie, usando os modificadores mais favoráveis para a situação. Nesse último caso, o ataque deve igualar a CA normal do defensor e, se conseguir atingi-lo, causará o dano do ataque somado aos efeitos da magia de toque. Se o familiar puder desferir vários ataques na mesma rodada, o primeiro golpe a atingir o inimigo descarregará a magia; se nenhum ataque acertar o adversário, o familiar mantém a magia carregada.

Algumas magias de toque emanam efeitos visíveis depois da sua conjuração — esses efeitos são transferidos para o familiar. Por exemplo, o *toque macabro* emite um brilho azulado da mão do conjurador; se o mestre transmiti-la para o familiar, a criatura passará a emitir o brilho azul.

Falar com o Mestre: A partir do 5º nível, o mestre e o familiar poderão se comunicar verbalmente através de um idioma particular e sigiloso. As demais criaturas não entenderão esses diálogos sem auxílio mágico.

Falar com Animais da Espécie: Quando o conjurador atingir o 7º nível, seu familiar se tornará capaz de comunicar-se com os animais do seu tipo (inclusive as variações atroz), mas os diálogos serão limitados pelo valor de Inteligência das criaturas envolvidas.

Os familiares aprimorados também podem conversar com as criaturas de seu tipo e subtipo. Por exemplo, um pseudodragão conseguiria dialogar com qualquer criatura do tipo "dragão", um elemental da terra Pequeno conversaria facilmente com os outros elementais do subtipo Terra e um diabrete se entenderia com os seres extra-planares dos subtipos Mal e Leal. A maioria dos familiares aprimorados também conhece um ou mais idiomas.

Resistência à Magia: Quando o conjurador atingir o 11º nível, seu familiar adquire Resistência à Magia equivalente ao nível do personagem +5. Alguns familiares aprimorados já possuem essa habilidade; nesse caso, os dois valores não se acumulam — o jogador deve escolher o mais vantajoso.

Espionar: A partir do 13º nível, o mestre pode *espionar* através de seu familiar uma vez por dia (como se conjurasse a magia *observação* sobre a criatura). Essa é uma habilidade similar a magia que utiliza o nível de conjurador do mestre.

Uma vez que o personagem conhece muito bem o seu familiar, a CD básica para o teste de Espionar é 5. Um familiar é uma extensão da consciência do PJ — o mago literalmente terá um pedaço do alvo a ser observado dentro de sua mente — e esse vínculo concede +10 de bônus no teste de Espionar. O sucesso é praticamente garantido, mesmo quando o familiar estiver em outro plano.

Como Dispensar um Familiar

Muitas vezes, o conjurador precisa se desfazer de um familiar, seja porque ele sofreu um ferimento debilitante ou apenas para adquirir um novo "animal de estimação". Para dispensar um familiar, basta desejar fazê-lo, embora a concentração necessária para quebrar os vínculos existentes exija uma ação de rodada completa.

No entanto, dispensar um familiar não é uma tarefa cotidiana. Ela não é somente um pouco insensível — as duas criaturas partilharam uma existência mútua durante algum tempo e a destruição desse vínculo gera cicatrizes. Imediatamente depois de completar a ação de rodada completa, o mestre perde os pontos de experiência indicados na pág. 50 do *Livro do Jogador* e não poderá convocar outro familiar durante um ano e um dia. A criatura perde instantaneamente todas as habilidades de familiar e torna-se uma criatura comum da sua espécie. Não há outros efeitos nocivos para o ex-familiar.

A Morte de um Familiar

A morte de um familiar sempre é um evento traumático. O mestre perderá pontos de experiência e será incapaz de convocar um novo aliado durante um ano e um dia. Felizmente, a maioria dos familiares pode ser ressuscitada, embora somente as magias *desejo* ou *milagre* consigam reviver criaturas dos tipos elemental e extra-planar. Os constructos, como os homúnculos, nunca podem ser recuperados ou ressuscitados.

Reviver o familiar restabelecerá os vínculos entre a criatura e o mestre; entretanto, a magia *reencarnação* é uma exceção: ela recupera a alma da criatura, mas ela se torna um animal distinto, que não é mais um familiar.

Não importa a maneira usada para recuperar o familiar, o processo não cancelará a perda de XP sofrida pelo mestre. O familiar restaurado não sofre penalidades em seu nível de experiência ou no seu valor de Constituição. Contudo, se o nível do mestre foi reduzido, as habilidades pertinentes da criatura serão ajustadas de acordo com o novo nível do personagem (veja Habilidades dos Familiares, acima).

A Morte de um Mestre

Se o mestre perecer e o familiar sobreviver, parte do conjurador permanecerá viva na criatura. Ela perderá os pontos de vida e de perícia adicionais relacionados aos valores do mago ou feiticeiro, mas conservará a maioria de suas habilidades de familiar. Considere que a criatura é um familiar de dois níveis inferiores (mas nunca abaixo do 1º nível). Caso o mestre seja ressuscitado posteriormente, o vínculo será restabelecido e o familiar readquire todas as habilidades e características (PV, etc.) adequadas ao novo nível do personagem.

Por exemplo, Hennes tem um familiar (um gato) e alcançou o 11º nível de feiticeiro quando fracassa num teste de resistência contra um veneno letal. Seu gato se torna uma besta mágica com 1/2 DV e 2 pontos de vida (a média de 1/2d8). Ele ainda conserva as habilidades de familiar de 9º nível: +5 de armadura natural, Inteligência 10 e a capacidade de falar com felinos (as demais habilidades do familiar são irrelevantes sem a presença do mestre). Quando Hennes for ressuscitado, ele voltará ao 10º nível de feiticeiro; seu gato terá todas as habilidades pertinentes a um familiar desse nível.

Familiares Conforme o Tamanho do Mestre

Os familiares sugeridos no *Livro do Jogador* pressupõem que os conjuradores são Pequenos, Médios ou Grandes. Os mestres que não per-

tenham a essas categorias de tamanho poderão selecionar familiares menores ou maiores, conforme o tamanho do personagem.

Familiares Para Mestres Miúdos ou Menores

Os conjuradores menores que o normal deveriam ter familiares proporcionalmente pequenos, conforme indicado a seguir:

TABELA 1-1: FAMILIARES PARA MESTRES MIÚDOS OU MENORES

Familiar	Especial
Camundongo	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Furão	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Reflexos
Gavião pardal	—
Mocho	Possui Visão na Penumbra; Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Morcego	—
Musaranho	Mordida venenosa
Perereca	Mestre ganha +2 de bônus no valor de Constituição
Porco-espinho	Mestre ganha +1 de armadura natural
Tordo	Fala um idioma

Estatísticas

As estatísticas básicas dos familiares indicados na Tabela 1-1 são descritas a seguir. Cada uma delas pressupõe um mestre de 1º nível, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Evasão Aprimorada, Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja as descrições anteriores).

➤ **Camundongo:** ND —; Besta Mágica (Minúsculo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 3 m, escalar 3 m; CA 19 (toque 18, surpresa 19); Ataq: —; Face/Alcance 15 cm por 15 cm/0 m; QE Faro, +2 para testes de Furtividade do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +2, Von +3; For 1, Des 11, Cons 10, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +8, Escalar +10, Esconder-se +20, Furtividade +12 (ou os valores do mestre).

➤ **Furão:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m; CA 17 (toque 16, surpresa 15); Corpo a corpo: mordida +6 (1d2-4); Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; AE Adesão; QE Faro, +2 para Reflexos do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +3; For 3, Des 15, Cons 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +11, Esconder-se +13, Furtividade +9, Observar +4 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Adesão (Ext): Caso obtenha sucesso num ataque, pode cravar a mandíbula na presa e automaticamente causar o dano da mordida a cada rodada (CA 15 nessa situação).

➤ **Gavião Pardal:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 3 m, voo 15 m (médio); CA 18 (toque 17, surpresa 15); Corpo a corpo: garra +7 (1d3-3); Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR

Fort +2, Ref +5, Von +4; For 4, Des 17, Cons 10, Int 6, Sab 14, Car 6.
Perícias: Observar +6/+8 durante o dia, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (garra).

➤ **Mocho (coruja pequena):** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 3 m, voo 9 m (médio); CA 18 (toque 17, surpresa 15); Corpo a corpo: garra +7 (1d2-3); Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE +2 para testes de Furtividade do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +5, Von +4; For 4, Des 17, Cons 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias: Furtividade +20, Observar +6/+8 ao anoitecer ou no escuro, Ouvir +14 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (garra).

➤ **Morcego:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 1,5 m, voo 12 m (médio); CA 17 (toque 16, surpresa 15); Ataq: —; Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE Percepção às Cegas 36 m, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +4; For 1, Des 15, Cons 10, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias: Furtividade +6, Observar +9, Ouvir +9 (ou os valores do mestre).

Percepção às Cegas (Ext): +4 de bônus em testes de Observar e Ouvir (já inclusos acima), anulado pela magia *silêncio* (alcance visual: 3 metros).

➤ **Musaranho:** ND —; Besta Mágica (Minúsculo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m; CA 22 (toque 11, surpresa 19); Corpo a corpo: mordida +11 (1d2-5 e veneno); Face/Alcance 15 cm por 15 cm/0 m; AE Veneno; QE Faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +5, Von +3; For 1, Des 17, Cons 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +23, Observar +8, Ouvir +8 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d2 pontos de dano temporário de Constituição.

➤ **Perereca:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 1,5 m; CA 16 (toque 15, surpresa 15); Ataq: —; Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE +2 de Constituição para o mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +3, Von +4; For 1, Des 12, Cons 11, Int 6, Sab 14, Car 4.

Perícias: Esconder-se +21, Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre).

➤ **Porco-Espinho:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 4,5 m; CA 17 (toque 15, surpresa 16); Corpo a corpo: mordida +5 (1d3-4); Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; AE Veneno; QE +1 de armadura natural para o mestre, habilidades concedidas, círculo defensivo; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +3, Von +3; For 3, Des 12, Cons 10, Int 6, Sab 12, Car 5.

Perícias: Esconder-se +17, Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ext): Apenas usando o círculo defensivo (a seguir); Inoculação através dos espinhos; teste de resistência de Fortitude (CD 10); dano inicial e secundário: 1d2 pontos de dano temporário de Destreza.

Círculo Defensivo (Ext): Capaz de se enrolar usando uma ação padrão; recebe +2 de bônus de circunstância na CA e em testes de resistência. Desenrolar-se é uma ação livre.

➤ **Tordo:** ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 3 m, voo 12 m (médio); CA 17 (toque 16, surpresa 15); Ataq: —; Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE Fala um idioma, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +4; For 1, Des 15, Cons 10, Int 6, Sab 14, Car 6.
Perícias: Observar +6, Ouvir +6 (ou os valores do mestre).

Famíliares Para Mestres Enormes ou Maiores

Os conjuradores maiores que o normal deveriam ter familiares proporcionalmente grandes, conforme indicado a seguir:

TABELA 1-2: FAMILIARES PARA MESTRES ENORMES OU MAIORES

Familiar	Especial
Águia (Média)	—
Carcajú	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Reflexos
Coruja (Média)	Possui Visão na Penumbra; Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Corvo (Pequeno)	Fala um idioma
Lagarto Gigante	Mestre ganha +2 de bônus no valor de Constituição
Leopardo	Mestre ganha +2 de bônus em testes de Furtividade
Morcego (Pequeno)	—
Rato Atroz	Mestre ganha +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude
Víbora (Médio)	Mordida venenosa

Estatísticas

As estatísticas básicas dos familiares indicados na Tabela 1-2 são descritas a seguir. Cada uma delas pressupõe um mestre de 1º nível, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Evasão Aprimorada, Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja as descrições anteriores).

➤ **Águia Média:** ND —; Besta Mágica (Médio); DV 2; 13 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, voo 24 m (médio); CA 13 (toque 11, surpresa 12); Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4+2), bicada +1 (1d6+1); QE habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 14, Des 13, Cons 14, Int 6, Sab 14, Car 6.
Perícias: Observar +6/+8 durante o dia, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Ataques Múltiplos.

➤ **Carcajú:** ND —; Besta Mágica (Médio); DV 3; 25 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 9 m, escavar 3 m, escalar 3 m; CA 15 (toque 12, surpresa 13); Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d4+2), mordida -1 (1d6+1); AE Fúria; QE Faro, +2 para Reflexos do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +7, Ref +5, Von +3; For 14, Des 15, Cons 19, Int 6, Sab 12, Car 10.
Perícias: Escalar +15, Observar +6, Ouvir +6 (ou os valores do mestre).
Fúria (Ext): Caso sofra dano em combate, receberá +4 de Força, +4 de Constituição e -2 na CA na rodada subsequente; pode terminar sua fúria voluntariamente como uma ação livre.

➤ **Coruja Média:** ND —; Besta Mágica (Médio); DV 2; 13 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, voo 18 m (médio); CA 14 (toque 11, surpresa 13); Corpo a corpo: 2 garras +2 (1d4+2), bicada +0 (1d6+1); QE +2 para teste de Furtividade do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +4, Von +4; For 14, Des 13, Cons 12, Int 6, Sab 14, Car 4.
Perícias: Furtividade +19, Observar +6/+14 ao anoitecer ou no escuro, Ouvir +14 (ou os valores do mestre); Ataques Múltiplos.

➤ **Corvo:** ND —; Besta Mágica (Pequeno); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, voo 12 m (médio); CA 13 (toque 12, surpresa 12); Corpo a corpo: garra +2 (1d3-3); QE Fala um idioma, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +3, Von +4; For 5, Des 13, Cons 12, Int 6, Sab 14, Car 6.
Perícias: Observar +6, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (garra).

➤ **Lagarto Gigante:** ND —; Besta Mágica (Médio); DV 3; 22 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 9 m, natação 9 m; CA 16 (toque 12, surpresa 14); Corpo a corpo: mordida +5 (1d8+4); QE +2 para Constituição do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +6, Ref +5, Von +3; For 17, Des 15, Cons 17, Int 6, Sab 12, Car 2.
Perícias: Escalar +9, Esconder-se +7/+15 em florestas e matagais, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4 (ou os valores do mestre).

➤ **Leopardo:** ND —; Besta Mágica (Médio); DV 3; 19 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +4; Desl.: 12 m, escalar 6 m; CA 16 (toque 14, surpresa 12); Corpo a corpo: mordida +6 (1d6+3), 2 garras +1 (1d3+1); AE Agarrar Aprimorado, bote, rasgar 1d3+1; QE +2 para testes de Furtividade do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +5, Ref +7, Von +3; For 16, Des 19, Cons 15, Int 6, Sab 12, Car 6.
Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9/+17 em grama alta e matagais, Furtividade +9, Observar +6, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida, garra).

Agarrar Aprimorado (Ext): Quando atingir um oponente Pequeno ou menor com sua mordida, o leopardo automaticamente causará o dano normal e poderá iniciar um teste de Agarrar, sem provocar ataques de oportunidade, como uma ação livre. Caso prenda a criatura, poderá rasgá-la.

Bote (Ext): Quando o leopardo salta sobre um oponente durante a primeira rodada de combate, poderá realizar um ataque total mesmo se já tiver realizado sua ação equivalente a movimento.

Rasgar (Ext): Caso o leopardo prenda ou salte sobre um oponente, poderá realizar dois ataques de rasgar usando as patas traseiras (corpo a corpo +6, 1d3+1 pontos de dano).

➤ **Morcego Pequeno:** ND —; Besta Mágica (Pequeno); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +1; Desl.: 3 m, voo 12 m (bom); CA 13 (toque 12, surpresa 12); Corpo a corpo: mordida +2 (1d4-2); QE Percepção às Cegas 36 m, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +3, Von +4; For 7, Des 13, Cons 10, Int 6, Sab 14, Car 4.
Perícias: Furtividade +5, Observar +9, Ouvir +9 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Percepção às Cegas (Ext): +4 de bônus em testes de Observar e Ouvir (já inclusos acima), anulado pela magia *silêncio* (alcance visual: 3 metros).

➤ **Rato Atroz:** ND –; Besta Mágica (Pequena); DV 1; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 12 m, escalar 6 m; CA 16 (toque 14, surpresa 13); Corpo a corpo: mordida +4 (1d4); AE Doença; QE Faro, +2 para Fortitude do mestre, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +5, Von +3; For 10, Des 17, Cons 12, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +11, Furtividade +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Doença (Ext): Febre do Esgoto — transmissão através da mordida, Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias; dano inicial: 1d3 pontos de dano de Destreza; dano secundário: 1d3 pontos de dano de Constituição (ambos temporários; consulte Doenças, pág. 73 do Livro do Mestre).

➤ **Víbora Média:** ND –; Besta Mágica (Médio); DV 2; 9 PV ou 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 6 m, escalar 6 m, natação 6 m; CA 17 (toque 13, surpresa 14); Corpo a corpo: mordida +4 (1d4+1 e veneno); AE Veneno; QE Faro, habilidades concedidas; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +6, Von +3; For 8, Des 17, Cons 11, Int 6, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Observar +9, Ouvir +9 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Famíliares Aprimorados

Os conjuradores arcanos que escolherem o talento Familiar Aprimorado (veja o Capítulo 2: Talentos) poderão selecionar seu familiar de uma lista de criaturas incomuns. Essas criaturas possuem habilidades especiais distintas, mas seguem as regras padrão para os familiares.

Estatísticas

As estatísticas básicas dos familiares aprimorados, relacionados na Tabela 2-2, são descritas a seguir, assim como os familiares alternativos indicados na Tabela 2-3. Cada uma delas pressupõe um mestre do nível mínimo necessário para adquirir o familiar aprimorado, sem nenhum bônus de classe ou raça para os testes de resistência e as jogadas de ataque.

Habilidades Concedidas: Além das suas próprias qualidades especiais, todos os familiares concedem o talento Prontidão e as habilidades Evasão Aprimorada, Vínculo Empático e Partilhar Magias para o Mestre a partir do 1º nível (veja as descrições anteriores).

➤ **Diabrete:** ND –; Extra-planar (Miúdo, Mal, Leal); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 6 m, voo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 15, surpresa 19); Corpo a corpo: ferrão +8 (1d4 e veneno); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; AE Habilidades similares a magia, veneno; QE Redução de dano 5/prata, imune a venenos, resistência a fogo 20, ver na escuridão, alterar forma, regeneração 2, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; RM 5; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +6, Von +6; For 10, Des 17, Cons 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Esconder-se +15, Furtividade +5, Identificar Magia +5, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +5 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (ferrão), Esquiva.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — detectar o bem, detectar magia e invisibilidade (pessoal); 1/dia — sugestão. Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia).

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza.

Ver na Escuridão (Sob): Todos os diabos conseguem enxergar perfeitamente na escuridão, mesmo quando gerada por magias como *escuridão profunda*.

Alterar Forma (Sob): Sem limite diário. Esta habilidade funciona como *metamorfosar-se* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o diabrete só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio, no máximo. Algumas formas comuns incluem corvos, aranhas monstruosas, ratos e javalis.

Regeneração (Ext): Os diabretes sofrem dano normal de ácido e armas abençoadas ou sagradas (caso sejam de prata ou encantadas).

➤ **Elemental da Água Pequeno:** ND –; Elemental (Pequeno, Água); DV 5; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 6 m, natação 27 m; CA 20 (toque 11, surpresa 20); Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+3); AE Maestria aquática, enxurrada, vórtice; QE Elemental, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +1, Von +4; For 14, Des 10, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias: Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre); Ataque Poderoso.

Maestria Aquática (Ext): +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário em contato com a água; –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano para enfrentar oponentes em terra firme.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem comum (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou inferior. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que tocarem, como *dissipar magia* conjurada por um feiticeiro de 2º nível.

Vórtice (Sob): Enquanto submerso, o elemental é capaz de se transformar num rodadozinho uma vez a cada 10 minutos, durante 1 rodada; o efeito terá 2 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo; sua altura varia entre 3 m e 6 m. O vórtice se desloca a 27 m por rodada.

Todas as criaturas Miúdas ou menores devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou sofrerão 1d4 pontos de dano; um segundo teste de Reflexos evitará que a criatura seja tragada e submersa pela correnteza; as criaturas aquáticas podem realizar um terceiro teste de Reflexos para escapar do vórtice (mas ainda sofrerão o dano). O elemental é capaz de libertar qualquer criatura submersa quando desejar.

Se a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos, centrada no elemental; seu diâmetro equivale a metade da altura do rodadozinho. A água turva obscurece todo tipo de visão, inclusive Visão no Escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total (veja Camuflagem, pág. 133 do

Livro do Jogador). Um conjurador no interior do turbilhão deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 11).

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos.

➤ **Elemental do Ar Pequeno:** ND –; Elemental (Pequeno, Ar); DV 5; PV 1/2 do mestre; Inic. +4; Desl.: voo 30 m (perfeito); CA 20 (toque 14, surpresa 17); Corpo a corpo: pancada +6 (1d4); AE Maestria aérea, vendaval; QE Elemental, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +1, Ref +6, Von +4; For 10, Des 17, Cons 10, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias: Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos durante 1 rodada; o efeito terá 2 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo; sua altura varia entre 3 m e 6 m. O vendaval se desloca a 30 m por rodada.

Todas as criaturas Miúdas ou menores devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou sofrerão 1d4 pontos de dano; um segundo teste de Reflexos evitará que a criatura seja erguida e suspensa pelas correntes de ar; as criaturas voadoras podem realizar um terceiro teste de Reflexos para escapar do vendaval (mas ainda sofrerão o dano). O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar.

Se a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão, centrada no elemental; seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece todo tipo de visão, inclusive Visão no Escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total (veja Camuflagem, pág. 133 do *Livro do Jogador*). Um conjurador no interior da nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 11).

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos.

➤ **Elemental do Fogo Pequeno:** ND –; Elemental (Pequeno, Fogo); DV 5; PV 1/2 do mestre; Inic. +5; Desl.: 15 m; CA 18 (toque 12, surpresa 17); Corpo a corpo: pancada +4 (1d4 mais 1d4 por fogo); AE Incendiar; QE Elemental, subtipo fogo, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +1, Ref +4, Von +4; For 10, Des 13, Cons 10, Int 8, Sab 11, Car 11. *Perícias:* Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo ataque físico de um elemental do fogo devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 11) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (veja Queimando, pág. 86 do *Livro do Mestre*). Uma criatura em chamas pode usar uma ação equivalente a movimento para extinguir o fogo.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

➤ **Elemental da Terra Pequeno:** ND –; Elemental (Pequeno, Terra); DV 5; PV 1/2 do mestre; Inic. –1; Desl.: 6 m; CA 20 (toque 10, surpresa 20); Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+4); AE Maestria terrestre, empurrar; QE Elemental, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +0, Von +4; For 17, Des 8, Cons 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias: Observar +5, Ouvir +5 (ou os valores do mestre); Ataque Poderoso.

Maestria Terrestre (Ext): +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário sobre o solo; –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano para enfrentar oponentes alados ou aquáticos.

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrão sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam aos testes resistidos de Força do elemental.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos.

➤ **Falcão Celestial:** ND –; Besta Mágica (Miúdo); DV 3; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 3 m, voo 18 m (médio); CA 19 (toque 15, surpresa 16); Corpo a corpo: garra +6 (1d4+2); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; AE Destruir o mal; QE Resistência ao ácido, frio e eletricidade 5, Visão no Escuro 18 m, habilidades concedidas, toque; RM 2; Tend. Qualquer Bom; TR Fort +2, Ref +5, Von +5; For 6, Des 17, Cons 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Perícias: Observar +6/+14 durante o dia, Ouvir +6 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (garra).

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um ataque regular causará 1 ponto de dano adicional a um adversário Mau.

➤ **Homúnculo:** ND –; Constructo (Miúdo); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 6 m, voo 15 m (bom); CA 18 (toque 14, surpresa 16); Corpo a corpo: mordida +4 (1d4-1 e veneno); Face/Alcance: 75 cm por 75 cm/0 m; AE Veneno; QE Habilidades concedidas, toque, falar com o mestre, constructo; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +4, Von +6; For 8, Des 15, Cons –, Int 10, Sab 12, Car 7.

Perícias: Idênticas ao mestre.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 5d6 minutos.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, doenças e efeitos similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço.

➤ **Lagarto Elétrico:** ND –; Besta Mágica (Pequeno); DV 5; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 12 m, escalar 6 m, natação 6 m; CA 19 (toque 13, surpresa 17); Corpo a corpo: mordida +3 (1d4); AE Choque atordoante, choque letal; QE Sentir eletricidade, imune a eletricidade, habilidades concedidas, falar com o mestre, toque; Tend. Qualquer uma; TR Fort +4, Ref +5, Von +5; For 10, Des 15, Cons 13, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +11, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +4 (ou os valores do mestre); Prontidão.

Choque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada, o lagarto pode aplicar um choque elétrico num único oponente a até 1,5 m de distância. Este ataque causa 2d8 pontos de dano por contusão a

qualquer criatura viva (Reflexos, CD 12, para reduzir o dano à metade).

Choque Letal (Sob): Sempre que dois ou mais lagartos elétricos estiverem num raio de 7,5 m, eles podem se unir para criar um choque letal. Essa descarga afeta um raio de 7,5 m, centralizado em qualquer um dos lagartos que estiverem contribuindo. O choque causa 2d8 pontos de dano para cada lagarto participante (Reflexos reduz o dano à metade, CD 10 + a quantidade de lagarto envolvidos no ataque).

Sentir Eletricidade (Ext): Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica num raio de 30 m.

➤ **Mephit do Gelo:** ND –; Extra-planar (Ar, Frio); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +7; Desl.: 9 m, voo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 14, surpresa 19); Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d3+2 por frio); AE Sopro, habilidades similares a magia, invocar mephit; QE Habilidades concedidas, toque, falar com o mestre, subtipo frio, cura acelerada 2; Tend. Qualquer uma; TR Fort +3, Ref +6, Von +5; For 10, Des 17, Cons 10, Int 12, Sab 11, Car 15.

Perícias: Blefar +6, Esconder-se +12, Furtividade +9, Observar +6, Ouvir +6, (ou os valores do mestre); Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Cone de fragmentos de gelo de 3 m; 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano à metade ou ainda sofrerá –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral para jogadas de ataque durante 3 rodadas. Utilizável uma vez a cada 1d4 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *misseres mágicos*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 3º nível; 1/dia — *esfriar metal* como a magia conjurada por um feiticeiro de 6º nível (CD 12 + nível da magia).

Invocar Mephit (SM): Uma vez por dia, é capaz de invocar outro de sua espécie, de modo similar a magia *invocar criaturas*, mas tem apenas 25% de chance de obter sucesso. Um mephit que acabou de ser convocado fica impossibilitado de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante uma hora. Ele retornará ao seu plano de origem 1 hora depois da convocação.

Subtipo (Frio) (Ext): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Cura Acelerada (Ext): Recupera 2 PV por rodada se estiver em contato com um pedaço de gelo Miúdo ou maior ou se a temperatura ambiente estiver abaixo de zero graus.

➤ **Operário Formian:** ND –; Extra-planar (Pequeno, Leal); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +2; Desl.: 12 m; CA 21 (toque 13, surpresa 19); Corpo a corpo: mordida +5 (1d4+1); QE Resistência à eletricidade, fogo e sônica 20, imune a venenos, petrificação e frio, habilidades concedidas, falar com o mestre, toque; Tend. LN; TR Fort +3, Ref +4, Von +5; For 13, Des 14, Cons 13, Int 9, Sab 10, Car 9. **Perícias:** Escalar +12, Ofícios (qualquer) +4 (ou os valores do mestre); Foco em Perícia (Ofícios).

➤ **Pseudodragão:** ND –; Dragão (Miúdo); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +0; Desl.: 4,5 m, voo 18 m (perfeito); CA 22 (toque 12, surpresa 22); Corpo a corpo: ferrão +5 (1d3 e veneno), mordida +0 (1); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; AE Veneno; QE Imune a sono e paralisia, ver o invisível, telepatia, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +3, Von +6; For 11, Des 11, Cons 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Esconder-se +16/+4 em florestas ou matagais, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2, Senso de Direção +3 (ou os valores do mestre); Prontidão.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono por mais 1d3 dias.

Ver o Invisível (Ext): Os pseudodragões são capazes de ver o invisível continuamente, como a magia homônima, num raio de 18 m.

Telepatia (Sob): Os pseudodragões podem se comunicar por telepatia com as criaturas que falem o idioma Comum ou Silvestre, num raio de 18 m.

➤ **Quasit:** ND –; Extra-planar (Miúdo, Mal, Caótico); DV 7; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 6 m, voo 15 m (perfeito); CA 22 (toque 15, surpresa 19); Corpo a corpo: 2 garras +8 (1d3-1 e veneno), mordida +3 (1d4-1 e veneno); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; AE Habilidades similares a magia, veneno; QE Redução de dano 5/prata, imune a venenos, resistência ao fogo 20, visão no escuro 18 m, alterar forma, regeneração 2, habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; RM 5; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +6, Von +6; For 8, Des 17, Cons 10, Int 10, Sab 12, Car 10.

Perícias: Esconder-se +14, Furtividade +6, Identificar Magia +4, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +4 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida, garras).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o bem*, *detectar magia* e *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *causar medo* (similar à magia, raio de 9 metros). Estas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia). Uma vez por semana, um quasit pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas (como a magia conjurada por um clérigo de 12º nível).

Veneno (Ext): Inoculação através da garra; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza.

Alterar Forma (Sob): Sem limite diário. Esta habilidade funciona como *metamorfosear-se* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o quasit só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio, no máximo. Algumas formas comuns incluem morcegos, centopéias monstruosas, sapos e lobos.

Regeneração (Ext): Os quasits sofrem dano normal de ácido e armas abençoadas ou sagradas (caso sejam de prata ou encantadas).

➤ **Stirge:** ND –; Besta (Miúdo); DV 5; 1/2 do mestre; Inic. +4; Desl.: 3 m, voo 12 m (médio); CA 19 (toque 16, surpresa 15); Corpo a corpo: toque +8 (dano: 1d3-4); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; AE Adesão, drenar sangue; QE Habilidades concedidas, toque, falar com o mestre; Tend. Qualquer uma; TR Fort +2, Ref +6, Von +5; For 3, Des 19, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (toque).

Adesão (Ext): Caso o stirge atinja o oponente com seu ataque de toque, usará as oito patas para aderir ao corpo da vítima. Um stirge nessa situação tem CA 12.

Drenar Sangue (Ext): Um stirge causa 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que estiver grudado ao corpo da vítima. Depois de absorver 4 pontos de Constituição, não poderá fazê-lo novamente por 8 horas.

➤ **Víbora Abissal:** ND —; Besta Mágica (Miúdo); DV 3; PV 1/2 do mestre; Inic. +3; Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m, natação 4,5 m; CA 19 (toque 15, surpresa 16); Corpo a corpo: mordida +6 (veneno); Face/Alcance 75 cm por 75 cm (enrolada)/0 m; AE Veneno, destruir o bem; QE Resistência ao fogo e frio 5, Visão no Escuro 18 m, faro, habilidades concedidas, toque; RM 2; Tend. Qualquer Mau; TR Fort +2, Ref +5, Von +4; For 6, Des 17, Cons 11, Int 7, Sab 12, Car 2.

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +18, Observar +8, Ouvir +8 (ou os valores do mestre); Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um ataque regular causará 1 ponto de dano adicional a um adversário Bom.

Famíliares em Combate

Quando interpreta um feiticeiro ou um mago, é improvável que você aprecie o combate físico — a confrontação direta não é o seu ponto forte. Se o conjurador tiver um familiar, quase sempre hesitará ainda mais para avançar para o centro da batalha. Mesmo o familiar de um personagem de nível elevado é uma presa fácil para qualquer adversário forte o suficiente para desafiar o grupo.

A melhor proteção que um PJ é capaz de fornecer a seu familiar quando parte em suas aventuras é deixá-lo em casa — ou, pelo menos, no acampamento. Essa estratégia mantém o familiar a salvo dos perigos que o conjurador enfrentará e ainda fornece uma sentinela confiável para guardar seus pertences e defendê-los caso seja necessário. Ainda que o familiar não possa impedir um saque, ele servirá como testemunha ocular dos acontecimentos ou até mesmo seguirá os larápios até seu esconderijo.

Enquanto o mago ou feiticeiro estiver a 1,5 km do familiar, conseguirá perceber qualquer problema de imediato (graças ao vínculo empático de ambos). Caso o mestre se afaste demais, ainda será capaz de *espionar* para manter-se ciente das novidades. O familiar é um alvo fácil de observar e, se o conjurador pertencer ao 13º nível ou superior, poderá *espionar* a criatura uma vez por dia sem recorrer a magias ou instrumentos de adivinhação.

Por outro lado, se o familiar acompanhá-lo durante suas aventuras, será necessário tomar algumas precauções para protegê-lo.

Ameaças Físicas

Apesar da Classe de Armadura aprimorada e dos pontos de vida adicionais, um familiar é mais vulnerável a ataques corporais e à distância que o conjurador. No entanto, ele sempre pode ocupar o mesmo espaço que o seu mestre e recebe meia cobertura devido ao corpo do PJ. Essa manobra lhe concede +4 de bônus na CA e, melhor ainda, impossibilita que seus adversários executem ataques de oportunidade contra ele. Dividir o mesmo espaço não atrapalha o mestre nem a criatura em função do vínculo empático (o familiar evitará ficar no caminho do conjurador; ao mesmo tempo, o personagem instintivamente não pisoteará ou tropeçará no familiar). A única desvantagem será que os ataques visando o familiar podem atingi-lo (veja Atingir a Cobertura, na pág. 133 do *Livro do Jogador*).

Por outro lado, o mestre pode carregar uma caixa, bolsa ou qualquer outro recipiente capaz de esconder o familiar, fornecendo-lhe cobertura total. Existem diversos itens especiais com esse propósito (veja o Capítulo 4: As Ferramentas da Arte).

Um mestre zeloso deveria proteger seu familiar com magias defensivas. Através da habilidade de compartilhar magias, é muito simples dividir os efeitos de *pisar*, *nublar*, *deslocamento*, *armadura arcana* e *reflexos* com a criatura.

Ameaças Mágicas

Em geral, os efeitos de área são as ameaças mais sérias contra a sobrevivência dos familiares. Felizmente, a maioria delas permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, e a habilidade de Evasão Aprimorada do familiar quase sempre o mantém totalmente a salvo dessas magias ofensivas.

Um fracasso no teste de resistência significa que o familiar sofreu apenas metade do dano. Infelizmente, isso ainda pode ser letal devido à quantidade limitada de pontos de vida da criatura. Qualquer manobra ou efeito que eleve o bônus de Reflexos do familiar aumentará sua expectativa de sobrevivência. O modificador de cobertura que a criatura recebe ao permanecer no mesmo espaço do mestre também fornece +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos, então mantenha seu familiar por perto, a menos que tenha uma ótima razão para não fazê-lo.

As magias que concedem proteção contra ataques de energia são uma válvula de segurança contra os testes de resistência mal-sucedidos do familiar. A *proteção contra elementos* é muito eficaz nesse aspecto, mas será necessário adivinhar quais os tipos de energia que o grupo enfrentará. Por sorte, essa magia pode ser compartilhada; caso o mestre antevia uma batalha longa, talvez seja melhor considerar *pequeno globo de invulnerabilidade* ou *globo de invulnerabilidade*. Essas magias eliminarão os efeitos mágicos hostis sem atrapalhar a conjuração do personagem. É óbvio que, caso o familiar seja forçado a abandonar a esfera imóvel de proteção, a magia será ineficaz, embora seja muito eficiente enquanto o conjurador e a criatura forem capazes de manterem suas posições.

Os efeitos que preenchem uma área ou afetam diversos alvos, mas não permitem um teste de resistência, são especialmente ameaçadores contra os familiares. Existem mais delas do que é possível lembrar rapidamente: *evaporação*, *explosão sonora*, *grito da banshee*, *grito*, *misséis mágicos*, *névoa ácida*, *névoa mortal* e as diversas *palavras de poder*. A maior parte delas pertence a níveis elevados, logo você não precisará se preocupar muito — pelo menos de imediato. Por outro lado, caso seja necessário confrontá-las, as defesas que seriam eficazes não funcionarão muito bem. Por exemplo, o *pequeno globo de invulnerabilidade* é incapaz de eliminar magias de 4º nível ou superior e *proteção contra elementos* não lhe ajudará contra *evaporação*. Contudo, a resistência à magia fornece alguma proteção genérica e vale a pena conjurá-la, mesmo quando seu familiar já dispõe de um valor inato de Resistência à Magia (a magia concede um bônus maior). O principal benefício é a possibilidade de compartilhar esses efeitos. Outra estratégia eficiente é utilizar *proteção contra magias*, embora ela seja dispendiosa para ser conjurada. Caso o mago ou feiticeiro tenha alguma dica sobre as magias que enfrentará — e se houver um clérigo no grupo capaz de ajudar — peça-lhe para conjurar *imunidade à magia* sobre seu familiar.

É muito difícil evitar as magias que visam diretamente o familiar, como *misséis mágicos*, *enfeitiçar monstros* ou *dedo da morte*, mas algumas das sugestões anteriores talvez auxiliem nesse tipo de situação.

Os efeitos de compulsão e encantamento lançados contra o familiar são muito inconvenientes, mas não necessariamente desastrosos.

ANÁLISE DAS PERÍCIAS

A próxima seção apresenta várias dicas e sugestões para utilizar as perícias Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, comuns a quase todos os magos e feiticeiros.

Qual a Perícia Adequada?

Quando seu personagem deveria utilizar Conhecimento (arcano) em vez de Identificar Magia (ou vice-versa)? Em várias ocasiões, os resultados são semelhantes — cada situação revelará a diferença.

A perícia Identificar Magia é a habilidade de estudar e compreender magias ativas. Utilize-a quando o personagem tentar analisar ou identificar uma aura ou efeito mágico. Sempre que o conjurador se basear em sua experiência ou intuição para averiguar um fenômeno mágico — em vez de tentar se lembrar de seus estudos ou aulas — um teste de Identificar Magia será adequado.

O Conhecimento (arcano) engloba o aprendizado acadêmico sobre a magia e não requer a prática efetiva da arte mística. Muitos personagens notáveis nesse campo não são conjuradores. Utilize essa perícia quando o mago ou feiticeiro estiver tentando relembrar algum fato relacionado a um efeito, local, objeto ou criatura mágica.

Identificar Magia

Essa perícia lhe permite identificar magias conforme elas são conjuradas ou logo após surtirem efeito. Ela tem diversas utilidades e muitas vezes é essencial. Consulte a pág. 74 do *Livro do Jogador* para obter informações adicionais.

Conjuração de Magias

A Classe de Dificuldade para identificar uma magia durante sua conjuração é 15 + o nível da magia. O personagem observa o conjurador, examina seus gestos, ouve as palavras utilizadas no efeito e determina qualquer componente material ou foco óbvio. Cada elemento impossível de distinguir aumenta a CD em +2. Por exemplo, se um adversário lançar uma magia silenciosa e sem gestos, a dificuldade do teste de Identificar Magia será elevada em 4 pontos.

É possível usar essa perícia para identificar magias sem componentes verbais, gestuais ou materiais — a concentração exigida pela arte arcaná é inconfundível. No entanto, o PJ ainda deve ser capaz de ver ou ouvir o conjurador.

A distância é um fator importante. Sob condições normais de iluminação e visibilidade, o mago conseguiria enxergar e analisar componentes gestuais a 27 m de distância e componentes materiais a até 18 m. É possível distinguir componentes verbais a até 9 metros, supondo que não haja interferência auditiva. Além dessas distâncias, os elementos da conjuração se tornam difusos. Conforme indicado acima, quando as condições não permitem um exame adequado de qualquer elemento da conjuração, a CD aumenta. Por exemplo, se um feiticeiro estiver totalmente mergulhado na escuridão ou em névoa, a CD do teste de Identificar Magia será elevada em +4 (pois será impossível enxergar os componentes gestuais e materiais).

Magias Ativas

É sempre saudável reconhecer a diferença entre uma névoa fétida e uma névoa mortal ou se os badalos ouvidos nos arredores são sinos ou a magia alarme. A Classe de Dificuldade para identificar magias ou efeitos ativos é 20 + nível da magia. No entanto, a magia em questão deve gerar algo que o PJ consiga ouvir, ver, provar, tocar ou sentir —

Sempre que a criatura realizar um teste de resistência bem-sucedido contra esse tipo de magia (ou qualquer efeito que não tenha uma consequência física óbvia), alertará seu mestre se ele estiver num raio de 1,5 km — o vínculo empático transmite avisos sobre energias hostis e também as sensações do familiar. Se a criatura fracassar no teste de resistência, o conjurador saberá imediatamente que houve algo errado se estiver em um raio de 1,5 km. Não há muito a fazer quando um familiar é afetado por uma magia de compulsão. Se ele estiver próximo do mestre, o conjurador poderá agarrá-lo e segurá-lo antes que a criatura se machuque ou faça qualquer coisa indesejável. Além disso, também é possível dissipar o efeito. Os feitiços causam menos problemas. Se o mestre emitir uma ordem contraditória para a criatura *enfeitada*, ela terá direito a realizar outro teste de resistência (apenas se o efeito permitir um segundo teste de resistência quando a vítima recebe uma ordem contrária à sua natureza). Os mestres astutos poderiam instruir seus familiares a nunca receber ordens de ninguém ou qualquer coisa, exceto deles. O familiar se lembrará disso e poderá realizar um novo teste de resistência sempre que receber uma ordem devido à conjuração de um feitiço.

Famíliares e Itens Mágicos

Equipar um familiar com itens mágicos é uma excelente maneira de protegê-lo e, ao mesmo tempo, fornecer-lhe mais capacidade ofensiva. É possível adquirir equipamentos especialmente destinados à criatura ou presentear-lhe com itens que o mestre não utiliza mais, como um *anel de proteção* +1 quando o conjurador encontrar um *anel* +2.

Mas quais são os itens apropriados ao familiar? Uma vez que muitos deles foram desenvolvidos para criaturas de qualquer tamanho, existe uma variedade considerável. No entanto, há exceções. Os familiares são incapazes de utilizar itens de complemento ou gatilho de magia, pois não são conjuradores. Da mesma forma, as criaturas incapazes de falar não podem utilizar palavras de comando. Quase todos os familiares não têm talentos com armas ou "mãos" úteis, logo não conseguiriam empunhar armas mágicas. Portanto, restam as poções (embora talvez seja necessário abrir o frasco e despejar o líquido na boca do animal), os anéis e a maioria dos itens que podem ser vestidos ou carregados.

A pág. 176 do *Livro do Mestre* define os limites para utilização de itens mágicos em criaturas humanoides. Os familiares obedecem a regras semelhantes. Por exemplo, um quadrúpede utilizaria itens para os pés nas patas traseiras e objetos destinados às mãos nas patas dianteiras. Nas criaturas aladas, as garras e as pernas seriam consideradas "mãos" e "braços" e as asas seriam os "pés". As asas de um humanoide ou quadrúpede alado, como um diabrete ou pseudodragão, não fornecem espaços adicionais para itens mágicos. A criatura poderia usar itens destinados aos "pés" nas asas ou nas patas traseiras, mas nunca em ambas. Uma víbora utilizará qualquer item na extensão de seu corpo.

O Mestre pode arbitrar que determinados itens não são apropriados ao tipo corporal do familiar. Talvez o jogador consiga convencer o Mestre a permitir que um felino use botas ao indicar a história do "Gato de Botas", mas nem pense em calçar uma serpente! Os animais alados, como morcegos ou corujas, terão dificuldades com mantos, que interferem com a envergadura de suas asas. Quase sempre, mesmo que o familiar seja incapaz de utilizar um item específico, será possível criar (ou adquirir) um equivalente. Por exemplo, um mago poderia criar *faixas da velocidade* que se encaixassem nas asas de um morcego ou falcão, com efeitos idênticos àqueles das botas da velocidade.

como *bolas de fogo*, *relâmpagos*, *névoas*, *nuvens* e *sons*. Ele não conseguirá analisar efeitos que não criam sensações diretas. Por exemplo, não é possível identificar um *relâmpago* somente através do som. Entretanto, em algumas situações, o conjurador poderá identificar a magia ao examinar suas consequências. Caso o grupo encontre uma criatura afetada por *velocidade*, o arcano seria capaz de notar seus gestos acelerados. Da mesma forma, a perícia Identificar Magia permite diferenciar um objeto animado de um item arrastado por meio de mãos mágicas ou qualquer outra força.

Materiais Criados Através de Magia

Um mago ou feiticeiro consegue afirmar se uma barreira de ferro foi erguida através de *muralla de ferro* ou se um objeto específico foi criado com a magia *itens efêmeros*. Essa é outra maneira de analisar efeitos ativos e tem a mesma CD. Também é possível realizar um teste de Identificar Magia para notar se uma criatura ou item foi transformado(a), embora o conjurador não possa afirmar qual a forma original do alvo.

Para o Mestre: Informação Obtida

Eis um truque útil para manter a campanha nos eixos. Se um jogador esquecer qualquer informação arcana, que seu personagem certamente lembraria, o Mestre pode exigir um teste de Conhecimento (arcano) para forçar a memória do conjurador. Contudo, não abuse desse recurso ou seus jogadores irão achar que não é preciso se lembrar de qualquer detalhe — ou que não controlam a situação.

CD 10: Lembrar-se de conhecimentos básicos, como a vulnerabilidade dos licantropos a prata.

CD 15: Lembrar-se de informações específicas, como a resistência ao frio das criaturas abissais.

CD 20: Lembrar-se de detalhes exóticos, como os tipos de magias que afetam cada espécie de golem.

Efeitos Mágicos Estranhos

Compreender um efeito único ou desconhecido é semelhante a identificar uma magia ativa sobre uma área, ainda que não seja idêntico. O personagem pode observar o efeito e supor qual a sua função. Por exemplo, se o grupo encontrar uma fonte cuja água cause insanidade quando é ingerida, um mago ou feiticeiro poderia deduzir esse efeito. Muitas vezes, o Mestre exigirá que o conjurador execute tarefas arriscadas, como tocar ou provar a água.

É complicado arbitrar uma CD para essa faceta de Identificar Magia. Via de regra, estabeleça CD 30 + nível da magia ativa mais semelhante ao efeito desconhecido. Por exemplo, deduzir o efeito da fonte de insanidade teria CD 37, uma vez que a magia insanidade pertence ao 7º nível.

Conhecimento (Arcano)

Essa perícia representa o acúmulo de conhecimentos relacionados à magia. Ela pode ser utilizada para deduzir o efeito potencial da ativação de determinado item ou para reconhecer um fenômeno arcano. A seguir, citamos alguns exemplos de Classes de Dificuldade e as tarefas correlacionadas.

CD 10: Diferenciar um golem de um objeto animado.

CD 15: Reconhecer uma criatura celestial ou abissal.

CD 30: Lembrar da senha de uma porta trancada magicamente. A porta em questão deveria ser famosa o bastante para que a palavra de acesso fosse conhecida (a perícia não permite que o conjurador adivinhe a senha de qualquer passagem aleatória).

incompreensíveis para qualquer pessoa ignorante na cultura arcana. De fato, um camponês que observe um mago e um feiticeiro conjurando a mesma magia verá que ambos utilizam palavras, gestos e materiais idênticos.

Entretanto, as diferenças são profundas e notórias entre os conjuradores. Um mago pratica a magia através do poder do estudo e da disciplina de sua mente. Um feiticeiro obtém os mesmos resultados por meio da sua força interior e sua intuição.

Dentre ambos, os feiticeiros são os viajantes mais comuns. Uma vez que seus poderes emergem a partir de um talento inato, eles não precisam gastar horas lendo tomos mofados ou se esforçando para acumular seu quinhão diário de potencial arcano — logo, sobra-lhes mais tempo para sair e viajar. Para os feiticeiros, os magos quase sempre parecem semelhantes e pedantes — com frequência, reunidos em grupos restritos para debater grimórios, fórmulas arcanas e suas últimas descobertas místicas. Os feiticeiros também costumam ser agradáveis, bonitos ou ambos (um reflexo de seu valor elevado de Carisma). Por conseguinte, eles se envolvem com as pessoas com mais facilidade que os magos — ainda que nenhum tenha a capacidade social dos bardos. Mesmo assim, os feiticeiros se misturam cautelosamente entre as pessoas comuns. Na verdade, a maioria dos camponeses teme a magia arcana e a crença geral que os feiticeiros partilham do sangue de dragões não é uma boa propaganda.

Por necessidade, os magos são mais isolados que os feiticeiros — pelo mesmo motivo, eles são menos introspectivos. Para um mago, é impossível dominar a magia através da análise de sua mente e sua alma, o modo dos feiticeiros; ele deve encontrar fontes externas de aprendizado e compreensão. Em geral, ele supre suas necessidades com livros, mas também absorve a experiência de outros magos. Dois magos que estudam juntos podem colher benefícios muito superiores, em especial se compartilharem seus grimórios. Os feiticeiros oferecem apoio moral aos integrantes da classe, partilham suas técnicas de meditação favoritas e relatam suas descobertas pessoais mais recentes, mas estas colaborações dificilmente geram o tipo de resultado mensurável que os magos obtêm em conjunto. Para os magos, os feiticeiros são superficiais e distraídos, abençoados com o dom natural para o arcano, mas indispostos ou incapazes de realmente dominar as artes místicas.

Criação de um Mago

Qualquer pessoa capaz de entender a teoria e as técnicas da magia arcana poderá se tornar um mago. Em geral, essa compreensão ocorre após um longo período de aprendizado sob os cuidados de um mago veterano ou o término dos estudos numa academia ou instituição similar. O estudante começa sua instrução básica através da leitura de livros e então aprende um ou dois truques. Depois que ele compreende a preparação das magias, geralmente aprende um efeito de 1º nível com facilidade. Em seguida, a aquisição de conhecimentos e perícias superiores é apenas uma questão de experiência e prática.

Nascimento de um Feiticeiro

A maioria dos feiticeiros desenvolve poderes rudimentares na adolescência, com frequência criando efeitos mágicos espontaneamente durante momentos de tensão. A crença geral afirma que eles têm o sangue dos dragões em suas veias (mesmo brandamente) e isso alimenta suas habilidades mágicas. Essa afirmação não é muito precisa — a natureza desses poderes é tão variada quanto os feiticeiros que os detêm. Alguns deles realmente têm ancestrais dracônicos (ou outros

MAGOS E FEITICEIROS E O MUNDO ONDE VIVEM

Sob muitos aspectos, os magos e feiticeiros vivem afastados dos assuntos mundanos. E eles agem bem, pois seu reino abrange o esotérico e o imaterial. Para um observador leigo, não existe uma distinção clara entre as classes: ambas ostentam vastas habilidades mágicas,



parentes que lhes concederam algum tipo de legado arcano, como seres celestiais ou abissais). Muitos feiticeiros alegam ter conexões com espíritos que fornecem seu poder. Talvez esses 'espíritos' sejam ancestrais, extra-planares, criaturas feéricas ou apenas fontes de energia mágica que emergem em determinados locais. Outros carregam fetiches ou totens que (supostamente) alimentam suas magias.

Não importa a verdadeira origem de sua capacidade arcano, muitos feiticeiros descobrem seus poderes em momentos tardios de suas vidas, com frequência depois de terem iniciado suas carreiras de aventureiros. Quase sempre, eles alegam terem descoberto uma fonte de energia latente e a habilidade de invocar e controlar essa energia, de maneira similar a capacidade de um indivíduo adulto que aprende a tocar um instrumento ou escrever poesias.

Funções dos Magos e Feiticeiros

Com frequência, os magos e feiticeiros desempenham funções especializadas na sociedade devido ao seu conhecimento arcano e seus poderes mágicos. Quase sempre, eles se enquadram numa das seguintes categorias:

Artilharia: Esse tipo de conjurador fornece capacidade ofensiva para um exército ou outra instituição por meio de magias como *bola de fogo*. Os feiticeiros e evocadores são excelentes nessa tarefa.

Protetor: O conjurador atua como guardião ou sentinela, erguendo barreiras contra ataques mágicos e vigiando outras ameaças. Os adivinhos e abjuradores são os melhores protetores conhecidos.

Conselheiro: Esses conjuradores são conselheiros ou sábios que reúnem informações, ajudam a elaborar planos e muitas vezes oferecem educação em vários assuntos. Qualquer tipo de mago cumpre bem essa função, graças ao seu treinamento extensivo em pesquisa e análise.

Arranjador: Esse conjurador atua como diplomata ou agente de campo; suas obrigações abrangem a manipulação de acordos políticos atribulados, a obtenção de informações e o planejamento de soluções para superar ou eliminar contratempos. Os feiticeiros apreciam essa função, pois se beneficiam das suas perícias sociais desenvolvidas e sua capacidade de lançar os mesmo efeitos repetidamente.

Combinação: Essa categoria é uma mistura de várias funções desempenhadas ao mesmo tempo. O mago da corte clássico, por exemplo, é um conselheiro e um protetor. Com frequência, um aventureiro arcano é convocado para resolver diversas situações diferentes. Os magos, que geralmente têm uma variedade maior de perícias e magias, são mais apropriados para as funções combinadas.

ORGANIZAÇÕES: RAROS E ORGULHOSOS

Quase sempre, os conjuradores arcanos são solitários — eles são reservados, mesquinhos em relação ao seu poder e sabedoria, egoístas e ávidos por conhecimento mágico. Ainda assim, nem todos são individualistas; os magos que partilham convicções semelhantes ou têm planos similares muitas vezes se reúnem para fundar organizações. Algumas delas, inclusive várias academias arcanas, sobreviveram durante séculos e são bem aceitas entre as comunidades onde existem. Outras são recentes, secretas (ou ambos) e geralmente despertam suspeitas entre a população dos arredores.

Um personagem se afilia a determinada organização arcano para adquirir vantagens; em troca, oferece pagamentos, realiza missões ou assume outras obrigações. Parte dessas instituições obedecem a hierarquias flexíveis, que o conjurador pode ignorar ou respeitar confor-

Mapa da Ordem Arcana

Subsolo

Cofre

Archmanteion

Cofre

Nível
Principal



Porta

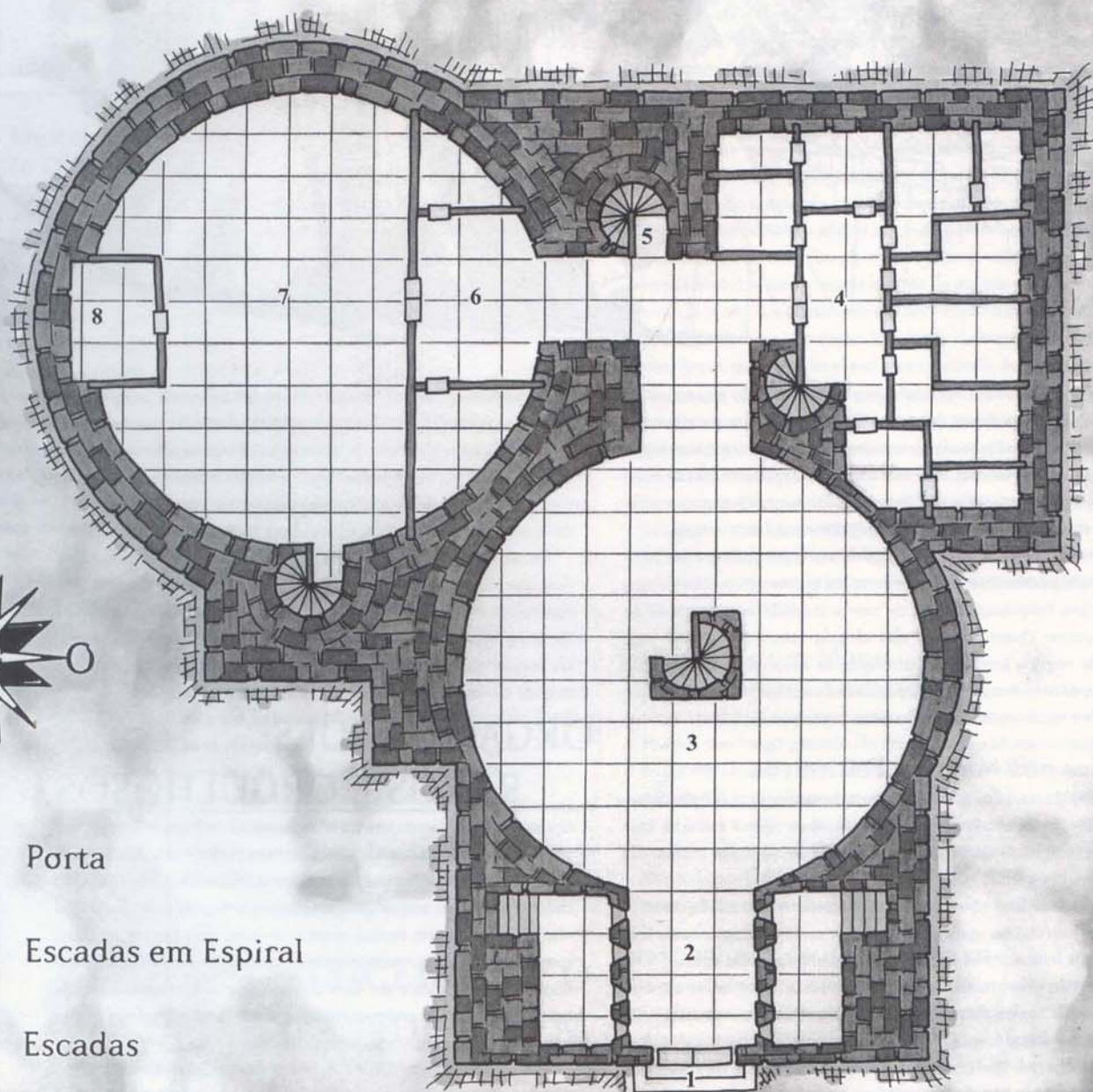


Escadas em Espiral



Escadas

1 quadrado = 1,5 m



me desejar. Outras são empreendimentos estáveis e incluem filiais ou acomodações permanentes distintas.

Uma organização flexível existe primariamente para distribuir informação entre seus membros. É possível que ela não tenha um auditório fixo e realize suas congregações em salões alugados ou locais exóticos. As organizações formais exigem devoção genuína de seus afiliados, embora quase sempre ofereça benefícios mundanos e arcanos como recompensa. Algumas vezes, essas organizações são a única fonte de uma classe de prestígio.

Esta seção apresenta diversas organizações arcanas. Como sempre, o Mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade de qualquer instituição em sua campanha. Quando uma organização estiver relacionada a uma classe de prestígio (veja o Capítulo 3: Classes de Prestígio), seria adequado utilizar ambas em conjunto. Cada descrição inclui referências sobre as exigências e benefícios de afiliação e informações básicas acerca da liderança do grupo. Também são fornecidas as estatísticas resumidas de alguns líderes importantes e um mapa da Ordem Arcana (como exemplo), embora as ordens restantes sejam apenas descritas. Parte dessas instituições são apenas nomes para o cidadão comum. Essas entidades (quase) secretas podem gerar excelentes ganchos para aventuras.

A Ordem Arcana

A Ordem Arcana é uma universidade de magos muito famosa. Nela, a magia é pesquisada e ensinada e seus alunos obtêm vários benefícios ao compartilhar suas descobertas. "Divulgar ou perecer" é um lema denotativo entre as academias arcanas.

Afiliação: Mensalidades de 30 PO. No mínimo, o integrante deve comparecer ao campus uma vez a cada semestre para realizar tarefas ou missões especiais, se houver.

Benefícios: Os conjuradores que se afiliam à Ordem Arcana adquirem a classe de prestígio relacionada (consulte Mago da Ordem Arcana no Capítulo 3: Classes de Prestígio). Os benefícios incluem alojamento, aprimoramentos mágicos, interação social e itens pertinentes, conforme descrito na classe de prestígio.

Liderança: O Chanceler Japheth Arcano administra a universidade e direciona sua pesquisa. Ele está obcecado em desvendar os segredos ocultos numa gramática arcana muito antiga, batizada de Aleph ou Linguagem Primordial. Algumas porções desse conhecimento místico foram descobertas e propagadas há muitos anos — certos estudiosos afirmam que os talentos metamágicos foram criados com base nesses princípios. Japheth reconhece que somente as linhas superficiais dessa gramática foram compreendidas e busca expandir seu conhecimento através da pesquisa e da recuperação de sítios arqueológicos promissores.

Yaphet Arcano: Humano; Mag9/Mago Guilda10; ND 19; Humanóide Médio (humano); DV 19d4+38; 78 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 32 (toque 17, surpresa 30); Corpo a corpo: *cajado do poder* +12/+7 (dano: 1d6+3; dobro em investidas); QE Fonte de magia III (veja o Capítulo 3), familiar (corvo); Tend. CB; TR Fort +10, Ref +10, Von +16; For 12, Des 15, Con 14, Int 25 (19), Sab 12, Car 12.

Perícias: Alquimia +29, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (história) +29, Espionar +29, Falar Idiomas (Abissal, Aquan, Auran, Celestial, Dracônico, Élfico, Gnomo, Ígneo, Silvestre, Terran), Identificar Magia +29, Profissão (arqueólogo) +11; Escrever Pergaminho, Magia Cooperativa, Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos, Magia Inata (não de

enfraquecimento), Magia Penetrante, Criar Varinha, Criar Cajado, Magia de Santuário, Dominar Magia (*detectar magia*, vôo, globo de invulnerabilidade, velocidade, invisibilidade aprimorada, ler magias, teletransporte exato).

Magias Preparadas (4/6/6/6/5/5/5/3/4/3); CD base = 17 + nível da magia; 0 — detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas; 1º nível — armadura arcana, escudo arcano, proteção contra o mal (santuário), queda suave, servo invisível (santuário), sono; 2º nível — proteção contra flechas, riso histérico de Tasha (santuário), tranca arcana, ver o invisível (santuário), vigor (2); 3º nível — bola de fogo, dissipar magia (2), proteção contra elementos, velocidade, voo; 4º nível — detectar observação (santuário), esfera resiliente de Otiluke, invisibilidade aprimorada, pele rochosa, pequeno globo de invulnerabilidade (santuário); 5º nível — dominar pessoas, imobilizar monstros (santuário), invisibilidade aprimorada (2), tentáculos negros de Evard; 6º nível — campo antimagia, contingência, desintegrar, globo de invulnerabilidade, visão da verdade; 7º nível — banimento (santuário), desejo restrito, palavra de poder: atordoar, rajada prismática (santuário), teletransporte exato; 8º nível — clone, corpo de ferro, invocar criaturas VIII; 9º nível — dominar monstros, parar o tempo, raio de enfraquecimento (inato, santuário), teletransporte acelerado.

Pertences: Amuleto de armadura natural +5, braçadeiras da armadura +8, manto da forma etérea, tiara do intelecto +6, 3 poções de curar ferimentos graves, anel de proteção +5, anel de refletir magias, pergaminhos de velocidade, rajada prismática, ver o invisível, teletransporte (1 de cada), cajado do poder (40 cargas).

Raphael: Corvo familiar; ND -; Besta Mágica (Miúdo); DV 9; 39 PV; Inic. +2; Desl.: 3 m, voo 12 m (médio); CA 19 (toque 14, surpresa 17); Corpo a corpo: garra +11/+6 (1d4); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; QE Fala o idioma Comum, habilidades concedidas; Tend. CB; TR Fort +6, Ref +8, Von +15; For 1, Des 15, Cons 10, Int 10, Sab 14, Car 6.

Perícias: Observar +6, Ouvir +6 (mais os valores de Japheth); Acuidade com Arma (garra).

Habilidades Concedidas: Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque, falar com o mestre, falar com pássaros.

Quartel General

O campus da Ordem Arcana foi batizado de Mathghamhna. O local tem uma história peculiar, corroborada por suas torres, câmaras de tesouros, salas de aula e laboratórios, encravados no topo de um vulcão pré-histórico e muito castigado pela erosão. O interior da universidade é extenso, planejado e semelhante a um castelo. Os cofres subterrâneos abrigam tesouros mágicos secretos; os laboratórios e

Peculiaridades de um Laboratório Arcano

Jogue 1d10 ou escolha um item da tabela a seguir:

Resultado	Peculiaridade
1	Círculo de invocação mágico, inscrito no assoalho ou na parede.
2	Ampulheta cheia de pó de ossos, que corre ao contrário em desafio à gravidade.
3	Esqueleto blindado de um gigante (ou qualquer outro monstro) suspenso entre as vigas.
4	Fornalha alimentada por um elemental do fogo pequeno.
5	Fragmento de um meteoro, rocha lunar ou mineral obtido em outro plano.
6	Garra de um demônio ou diabo conservada em líquido.
7	<i>Portal</i> de 30 cm de diâmetro, encaixado na mandíbula de uma estátua de leão enorme, rugindo, que conduz até uma dimensão miniatura.
8	Golem de ferro, aprisionado na câmara devido a um engano durante sua criação.
9	Humanóide congelado em um bloco de gelo que não derrete; algumas vezes ele se comunica por telepatia.
10	Caldeirão de poções fervendo; uma vez por dia, ele emite um protoplasma (geralmente) inofensivo que morre alguns minutos depois.

salas de aula superiores são utilizados diariamente por estudantes arcanos e conjuradores profissionais.

Os futuros magos (e alguns feiticeiros) estudam na universidade e passam a maior parte do ano confinados entre os muros de Mathghamhna, assim como os professores que instruem os aprendizes e os arcanos de nível inferior. Outros 200 conjuradores também estão matriculados na instituição, mas não residem de forma permanente na guilda, embora sejam bem recebidos a qualquer momento.

1. Entrada: Um conjunto encantado de portas de ferro, com 10 m de altura, 10 m de largura e 60 cm de espessura, guarda a entrada principal. O ferro foi esculpido em alto relevo com dragões e gárgulas aprisionados num conflito eterno. Durante o dia, as portas permanecem abertas, mas são trancadas através de magia durante a noite ou quando a universidade sofre qualquer tipo de ataque.

❖ **Porta de Ferro Enorme:** 60 cm de espessura; dureza 10; 270 PV; CA 3; Cd 60 para quebrar; Abrir Fechaduras — (*tranca arcana*, 15º nível).

2. Acesso Principal: Esse salão foi entalhado em mármore; o teto e as paredes ostentam uma pintura frisada maravilhosa, que retrata um céu trovejante repleto de castelos. Sempre há dez guardas (Com5) em patrulha no local. Além disso, há um conjunto de seteiras disfarçadas no salão (Observar, CD 25), que fornece uma excelente linha de tiro contra intrusos para os sete arqueiros da guarda (Com7).

3. Pátio Principal: Essa câmara foi criada para impressionar os visitantes — e cumpre sua função. Ela tem 27 m de diâmetro e 36 m de altura. Uma ampla escada espiral circunda o pilar de sustentação central, interligando-o a várias sacadas suspensas e galerias mais elevadas. As últimas conduzem aos dormitórios dos aprendizes, salas de aula de diversos tipos, laboratórios de alunos, laboratórios privativos reservados aos professores e outras câmaras, entre elas um jardim mágico.

Estátuas imensas, que retratam dragões, unicórnios, pégasus e outras criaturas míticas, adornam toda a extensão das paredes internas, que são iluminadas da forma mais dramática possível com *tochas da chama eterna*. Os rumores afirmam que as quatro estátuas maiores são golens de pedra, ativados somente quando a escola está sendo atacada.

O pátio também serve como auditório principal em ocasiões importantes, pois é amplo o suficiente para abrigar os estudantes, os professores e quaisquer magos convidados.

4. Quartos de Hóspedes: Essa sala de espera conduz a diversos quartos de hóspedes, reservados aos visitantes e membros importantes da guilda. Há outros alojamentos para convidados depois da escadaria secundária (área 5).

5. Escadaria Secundária: Outra escadaria e espiral conduz até as galerias superiores, salas de aula e outras câmaras interligadas à escadaria do pátio principal (veja área 3). No andar inferior, está localizada a cozinha, onde a alimentação de todos os habitantes da universidade é preparada por uma equipe dedicada.

Essa escadaria também conduz a um nível subterrâneo, logo abaixo da universidade. Esse porão abriga várias câmaras interessantes, entre elas os cofres do fabuloso tesouro da instituição e o fantástico Arquimanteion, o laboratório arcano particular e cofre de artefatos de Japheth Arcano.

6. Sala de Leitura: Essa câmara contém belas esculturas, cadeiras e bancos confortáveis e mesas de leitura iluminadas por tochas mágicas, tudo cuidadosamente arrumado. Há duas salas de reunião e/ou leitura privativas nas laterais.

7. Grande Biblioteca: As portas duplas dessa sala contêm uma *tranca arcana* instalada de forma complexa (15º nível) e somente permitem o acesso de membros ou alunos da Ordem Arcana.

A Grande Biblioteca abriga uma quantidade imensa de conhecimento mágico e esotérico, armazenada em estantes pesadas de carvalho que alcançam o teto, quase 8 metros acima (diversos volumes estão inacessíveis, mas há escadas animadas capazes de se deslocar até a prateleira desejada). Os livros abrangem quase todos os assuntos mágicos, inclusive as filosofias da conjuração arcano, os mitos do mundo, fatos relacionados a bestas, divindades e artefatos, milhares de teorias sobre a fonte da magia, livros trancados que discutem as Artes Negras (apenas para consulta), listas de planos de existência alternativos e teóricos e vários tópicos pertinentes.

Os volumes mais significativos e acessíveis da biblioteca são os grimórios que contêm as magias de nível 0, 1º e 2º níveis (todas aquelas do *Livro do Jogador*). Essas magias foram arduamente reunidas pelos conjuradores da Ordem Arcana e servem como um recurso inestimável para os integrantes da guilda.

Uma pequena escada espiral conduz até a oficina de encadernação no subsolo, que também abriga as moendas de papel e peles e os armazéns de tintas.

8. Estúdio do Chanceler: O quarto particular de Japheth Arcano situa-se no andar superior, junto aos dormitórios privativos dos outros professores, mas ele prefere manter seu estúdio e escritório na Grande Biblioteca. Quando a sala está vazia, as portas de ferro esculpidas em alto relevo são fechadas por uma *tranca arcana* (19º nível).

O estúdio tem cadeiras confortáveis, sofás e um *servo invisível* permanente que executa pequenas tarefas para o chanceler. Ele também guarda a biblioteca particular de Japheth e contém vários tomos raros de assuntos arcanos, que são muito valorizados por colecionadores e pesquisadores interessados em aumentar seu conhecimento arcano. Um dos grimórios do mago é conservado no meio da sala, guardado sob o vidro de uma estante protegida magicamente. Com frequência, Japheth pode ser encontrado aqui, lendo algum tomo interessante, conversando com um ou mais professores ou gastando o tempo em discussões sobre as disciplinas com um ou dois aprendizes talentosos.

Caçadores de Bestas

Os caçadores de bestas são conjuradores interessados em criaturas. Eles adquirem seu conhecimento através de livros de referência e da experiência direta e administram um imenso zoológico particular destinado à pesquisa.

Afiliação: A taxa de inscrição única custa 100 PO. A anuidade custa 10 PO e os integrantes devem contribuir para a coleção do zoológico.

Benefícios: Os membros ativos têm permissão para utilizar o Grande Salão, uma extensa biblioteca sobre criaturas. Essa biblioteca concede +2 de bônus de competência em qualquer teste de Conhecimento relacionado a bestas mágicas e outras criaturas monstruosas.

Liderança: O Caçador de Bestas Mestre é um cargo temporário; um substituto é eleito a cada três anos. Atualmente, Rotherli Smalls (humana, Fet13, Adestrar Animais +16, Empatia com Animais +16 [o Mestre pode decidir quais as áreas de especialização de Smalls para a sua campanha]) lidera a organização.

Quartel General: A base de operações dos caçadores de bestas é o Grande Salão. Três grandes salas de reunião partem da biblioteca principal. As jaulas do subsolo abrigam uma coleção de espécimes

para observação que é renovada constantemente. Ela abriga monstros estranhos, animais atroz e bestas mágicas. Dizem que túneis naturais conduzem até as profundezas da terra e conectam o Salão a ambientes do Subterrâneo, onde os integrantes da ordem realizam expedições de caça e captura.

Academia Nefasta

Embora a maioria das pessoas se recuse a acreditar, os rumores sobre uma irmandade secreta de conjuradores que pratica as artes negras da necromancia são verdadeiros. Muitos esquemas terríveis, repletos de cadáveres animados e pragas de doenças dos mortos, são elaborados nos saguões profanos da Academia Nefasta.

A universidade de necromantes existe, mas está envolta em mistério. Localizar o quartel general da Academia Nefasta (também chamada de Academia Negra) é um desafio e, muitas vezes, o candidato a iniciado que a encontra se arrepende da sua decisão.

Afiliação: Os detalhes exatos dos rituais de iniciação são um mistério que a maioria nunca pretende descobrir. Além da taxa de inscrição de 300 PO e das taxas semestrais de 60 PO, os afiliados devem criar ou animar um morto-vivo corpóreo a cada seis meses (no mínimo). Essa terrível criação é adicionada à "fonte morta" de trabalhadores braçais apodrecidos que servem à academia.

Benefícios: Os integrantes são treinados em rituais cada vez piores de conjuração e controle de mortos-vivos. Esse estudo contém um risco inerente: os estudantes com as piores notas de cada classe entregam suas almas imortais para seus professores abissais.

Um aspirante a aluno e necromante pode escolher diversas classes de prestígio na Academia, entre elas algoz e assassino. A instituição é o campo de treinamento perfeito para necromantes genuínos e mestres macabros (consulte o Capítulo 3: Classes de Prestígio).

Liderança: A liderança real da Academia Nefasta é atribuída a criaturas abissais, mas existem mestres macabros e necromantes poderosos controlando os escritórios principais. Entretanto, não é fácil descobrir os nomes dos professores e regentes atuais, uma vez que os propagadores de histórias sobre a academia quase sempre são encontrados mortos de formas terríveis e criativas pouco depois — quando são encontrados.

Quartel General: Os rumores afirmam que a Academia Nefasta situa-se no centro de um pântano lúgubre, construída sobre a tumba de um antigo lich.



Cetros Quebrados

Os Cetros Quebrados formam uma guilda de conjuradores que atuam como mercenários.

Afiliação: Não há taxas de inscrição ou anuidades, mas os integrantes devem aceitar os contratos indicados pela liderança da ordem.

Benefícios: Os membros ativos recebem recompensas monetárias ao executar seus contratos. Os pagamentos variam de acordo com a dificuldade e a finalidade das tarefas atribuídas ao conjurador. Quaisquer assassinos independentes que atuem na mesma região de um agente dos Cetros Quebrados também são considerados alvos legítimos.

Liderança: Um feiticeiro chamado Inverno comanda a organização. Ele nunca abandona a cidadela da guilda — nunca sem um disfarce, pelo menos. Contudo, as opções de disfarce disponíveis a um dragão branco com vários níveis de ladino, feiticeiro e assassino são bem amplas.

Quartel General: A guilda opera numa cidadela oculta através de

magia, provavelmente situada num semi-plano criado por um mago. A localização do quartel general é um segredo bem guardado.

As pessoas interessadas em contratar os serviços dos Cetros Quebrados podem chamar a atenção da guilda rabiscando o símbolo da organização (um cetro quebrado) com sangue, na parte interna de uma porta. Um método secreto de *adivinhação* determina a localização desses sinais; depois, um representante da guilda abordará o futuro contratante.

Videntes

Essa organização é uma rede de conjuradores que mantém contato entre si.

Afiliação: A taxa de inscrição é alta (20.000 PO), mas não são cobradas anuidades. Entretanto, os afiliados devem manter contato entre si.

Benefícios: Os Videntes são uma associação informal; o único fator comum entre eles é o broche mágico que cada integrante recebe durante a afiliação. Esse item permite que os membros se comuniquem com qualquer portador de broches similares duas vezes por

dia. Em essência, os afiliados formam uma rede de comunicação arcana interligada com cada broche (de fato, muitas vezes ela é chamada de "A Rede"). Na verdade, a "taxa de inscrição" é o custo de criação do item, cujo processo é mantido em segredo.

Liderança: Os Videntes não têm líderes ou seguidores, nem sequer adotam um sistema dogmático comum — apenas desejam manter-se em contato mútuo. Em geral, as novidades viajam com mais velocidade por meio dos *broches do Vidente* que através dos modos comuns. Muitas vezes, alguns integrantes corajosos da ordem acompanham grupos de aventureiros, somente para lançar um "assunto" interessante na Rede.

Quartel General: A organização é uma rede descentralizada que não possui uma sede conhecida. Caso exista uma localização física para a base dos Videntes, ela é mantida em segredo.

Aliança dos Adivinhos

A Aliança dos Adivinhos é uma associação profissional de conjuradores especializados na escola Adivinhação.

Afiliação: A taxa de inscrição equivale a 300 PO e as anuidades custam 60 PO. Os membros devem ser aprovados em um exame anual para conservar sua afiliação.

Benefícios: Os integrantes aprovados são inclusos numa lista de adivinhos certificados pela Aliança. A afiliação serve para divulgar a capacidade precognitiva do arcano e atrair clientes em potencial. Em geral, os oficiais do governo e os patronos ricos, que desejam a melhor previsão que o dinheiro é capaz de fornecer, preferem contratar os membros da organização.

Liderança: O presidente oficial da Aliança dos Adivinhos é Avulth Corbandu (elfo, Mag12; Espionar +18). Sua principal responsabilidade é coordenar os exames anuais de adivinhação dos membros da ordem.

Quartel General: A Aliança não possui um escritório central. Seus integrantes se encontram uma vez por ano, mas o local nunca é revelado — os membros precisam descobri-lo com *adivinhações* (ou qualquer outra forma mundana).

O Matriarcado

Alguns conjuradores afortunados conseguiram fundar sua própria nação numa ilha, sob a liderança benevolente de uma rainha arcana.

Afiliação: Vários cidadãos sem habilidades místicas nasceram no Matriarcado, embora poucos abandonem a ilha quando atingem a idade adulta. A imigração é possível, mas a cidadania somente é oferecida aos indivíduos que demonstram capacidade arcana legítima. Os imigrantes devem abandonar qualquer cidadania anterior e viver pelo menos dois meses por ano no reino. A população total do Matriarcado atinge cerca de 10.000 habitantes; quase metade é composta de conjuradores arcanos de algum tipo.

Benefícios: Os habitantes que tenham poderes arcanos recebem moradia e acesso livre à Biblioteca do Matriarcado, situada na capital do reino, Murai. Os cidadãos podem contar com a proteção da coroa enquanto estiverem na ilha, embora a matriarca não tolere qualquer morador acusado de crimes em solo estrangeiro em busca de exílio no seu território. A economia do reino é muito ativa e quase não existe pobreza.

Liderança: A Matriarca DiFate governa o Matriarcado há muito tempo; ninguém mais se lembra da fundação do reino. Os rumores afirmam que seus poderes superam as capacidades de qualquer conjurador meramente mortal. Todos a amam e, sob todos os aspectos, ela é uma governante nobre e capaz.

Quartel General: Os cidadãos do Matriarcado vivem numa ilha encantada. A ilha se desloca, seguindo uma rota comercial pré-estabelecida através dos oceanos do mundo. Em caso de emergência, a matriarca é capaz de redirecionar a ilha conforme sua vontade.

Como é um terreno saturado pela magia, a ilha está repleta de maravilhas: lagos enfeitados, castelos vivos, bosques de árvores conscientes e vários tipos de tecnologia arcana.

Sábios das Chamas

Esses conjuradores apreciam o fogo — muito!

Afiliação: Não há taxas de inscrição ou mensalidades, mas os candidatos devem ser sábios elementais especializados em fogo (consulte o Capítulo 3: Classes de Prestígio). Em primeiro lugar, todos que pretendem se unir aos Sábios das Chamas devem encontrar sua base isolada (veja a seguir). No entanto, uma vez encontrada, os integrantes da ordem receberão qualquer candidato que atenda aos pré-requisitos ou tenha feito progressos óbvios para atendê-los.

Broche do Vidente

Esse broche mágico de metal e vidro permite que o usuário contate qualquer outra criatura que tenha um broche similar, duas vezes por dia, de forma idêntica à magia *enviar mensagem*. Essa habilidade similar à magia exige uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade. Nenhuma criatura que não tenha o *broche do Vidente* pode ser contatada através do item. Ele não funciona em áreas de magia morta ou entre os planos. O broche tem CA 13, 1 PV, dureza 5 e CD 18 para quebrar.

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *enviar mensagem*; **preço de mercado:** 20.000 PO; **peso:** —.

Benefícios: Os Sábios das Chamas se beneficiam da fraternidade entre os membros, alojamento gratuito num ambiente propício ao seu treinamento e acesso irrestrito a alguns dos magos do fogo mais poderosos que já existiram.

Obviamente, integrar a irmandade não significa permanecer no mesmo lugar. De fato, muitos sábios viajam o ano todo, mas voltam para relatar a localização de itens interessantes à organização ou para descansar algumas semanas antes de retornar ao mundo.

Liderança: Os sábios obedecem a Mearlisha Quarto Somida, antes chamada de Forma Ígnea. Mearlisha conserva seu título há dois anos — mais tempo que qualquer líder anterior. Quando atingem a perfeição elemental, a maioria dos sábios gradualmente perde o interesse em assuntos mundanos e buscam a comunhão plena com seu elemento nos Planos Interiores.

Quartel General: A base de operações dos Sábios, denominada Fortaleza da Flama, encontra-se parcialmente suspensa na borda da cratera de um vulcão semi-ativo. Ela abriga uma série de câmaras protegidas, destinadas aos alunos que ainda não evoluíram o suficiente no caminho que escolheram, além dos servos, objetos, itens mágicos e visitantes ocasionais. Eblard Sizfer é o responsável pela administração e equipamento dessas câmaras.

Depois das salas protegidas, existem diversos salões abertos, que não oferecem proteção adequada ao calor sufocante do vulcão. Apenas os membros que alcançaram a perfeição elemental do fogo conseguem sobreviver durante algum tempo na última câmara aberta, que flutua a poucos metros de um lago de magma incandescente.

➤ **Eblard Sizfer:** Elfo; Mag6/Sábio Elemental3; ND 9; Humanóide Médio (elfo); DV 9d4+18; 36 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 14 (toque 12, surpresa 12); Corpo a corpo: bordão (obra-prima) +5 (dano: 1d6); ou à distância: arco longo +6 (dano: 1d8); AE Foco em Fogo (+1 na CD de suas magias de fogo), fogo penetrante (+1 nível de conjurador para superar resistências); QE Visão na penumbra, imunidade a sono, incapaz de usar outras formas de energia (apenas fogo), resistência a fogo 5, familiar (sapo); Tend. CB; TR Fort +5, Ref +5, Von +10; For 10, Des 14, Con 15, Int 18, Sab 14, Car 8. **Perícias:** Concentração +14, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (planos) +16, Identificar Magia +16, Ouvir +4, Procurar +6; Escrever Pergaminho, Potencializar Magia, Substituição de Energia (fogo), Repetir Magia, Modelar Magia, Foco em Arma (projéteis de energia).

Magias Preparadas (4/5/5/4/3/1; CD base = 14 + nível da magia); 0 — detectar magia, globos de luz, raio de gelo (substituído por fogo); 1º nível — arma mágica, mãos flamejantes, mísseis mágicos, recuo acelerado, toque macabro (substituído por fogo); 2º nível — esfera flamejante, flecha ácida de Melf (3, substituídas por fogo); invocar criaturas II; 3º nível — bola de fogo, proteção contra elementos, relâmpago (substituído por fogo), vôo; 4º nível — escudo de fogo, invocar criaturas IV, tempestade glacial (substituído por fogo); 5º nível — cone glacial (substituído por fogo).

♣ CD elevada em 1 ponto devido ao Foco em Fogo.

Pertences: Braçadeiras da armadura +2, anel da resistência menor, varinha de bolas de fogo (6º nível).

➤ **Lambida:** Sapo familiar; ND —; Besta Mágica (Mínimo); DV 6; 18 PV; Inic. +1; Desl.: 1,5 m; CA 18 (toque 15, surpresa 17); Corpo a corpo: —; Face/Alcance 30 cm por 30 cm/0 m; QE Habilidades concedidas; Tend. CB; TR Fort +3, Ref +4, Von +10; For 1, Des 12,

Cons 11, Int 10, Sab 14, Car 4.

Perícias: Esconder-se +21, Observar +6, Ouvir +5.

Habilidades Concedidas: Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque, falar com o mestre (consulte a seção Familiares).

Lâminas Arcanas

Esses conjuradores são especialistas em combate e magias arcanas e atuam como mercenários.

Afiliação: Não há taxa de inscrição, mas as anuidades custam 100 PO. Todos os membros devem participar do Grande Confronto de Lâminas e Magias, que ocorre anualmente na arena Sede da Fraternidade (veja a seguir).

Benefícios: Os conjuradores que desejam aprender a combinar a arte da magia com as táticas da guerra encontrarão professores nos salões e na arena da Fraternidade. Os afiliados mais experientes ensinam os integrantes mais novos e os alunos que atendem aos pré-requisitos podem adquirir níveis na classe de prestígio lâmina arcana (consulte o Capítulo 3: Classes de Prestígio).

A Sede da Fraternidade possui um saguão aberto ao público, dedicado a receber contratantes e ofertas em potencial. As Lâminas Arcanas cobram um preço elevado por seus serviços: quase sempre, exigem uma parcela de qualquer tesouro recuperado ou um salário de 10 PO/dia mais as despesas — o que for maior.

Liderança: O líder da organização é o Campeão Supremo. O ocupante do posto é escolhido uma vez por década através de uma série de duelos durante o Grande Confronto. Esses combates raramente terminam com a morte de um participante (que nunca é permanente). A Campeã Suprema atual é Haile, a Invencível.

➤ **Haile, a Invencível:** Humana; Gue1/Mag7/Lâmina Arcana10; ND 18; Humanóide Médio (humano); DV 1d10 + 7d4 + 10d8+36; 99 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m; CA 32 (toque 15, surpresa 32; 50% de falha arcana); Corpo a corpo: espada longa chocante de energia brilhante +5 +21/+16/+11 (dano: 1d8+9 mais 1d6 de eletricidade); AE Canalizar magia III (veja o Capítulo 3); QE Reserva da lâmina arcana (no momento, a arma contém 5 curar ferimentos graves e 1 vigor), familiar (texugo); Tend. CB; TR Fort +13, Ref +9, Von +12; For 18, Des 14, Con 14, Int 17, Sab 10, Car 8.

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (arcano) +21, Escalar +15, Identificar Magia +21, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +15; Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Criar Armas e Armaduras Mágicas, Escrever Pergaminho, Foco em Arma (espada longa), Magia Penetrante Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Sequencial, Preparar Poção, Saque Rápido, Trespasar Aprimorado, Trespasar.

Magias Preparadas (4/5/5/5/3/3/2; CD base = 13 + nível da magia; 10% de falha arcana); 0 — abrir/fechar, mãos mágicas, psmar, raio de gelo; 1º nível — ataque certeiro (3), escudo arcano, queda suave; 2º nível — agilidade felina, força do touro, proteção contra flechas, ver o invisível, vigor; 3º nível — dissipar magia, proteção contra elementos, relâmpago, velocidade (2); 4º nível — assassino fantasmagórico, pele rochosa, tempestade glacial; 5º nível — ataque certeiro (acelerado), flecha ácida de Melf (sequenciada), imobilizar monstros; 5º nível — transformação de Tenser (2).

Pertences: Amuleto de armadura natural +5, espada longa chocante de energia brilhante +5, manto do deslocamento, meia-armadura de resistência à magia +5(RM 19), anel de proteção +5.

➤ **Jumoke:** Texugo familiar; ND —; Besta Mágica (Miúdo); DV 7; 49 PV; Inic. +2; Desl.: 6 m, escalar 6 m; CA 18 (toque 14, surpresa 16); Corpo a corpo: mordida +15/+10/+5 (dano: 1d3-4); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; QE Habilidades concedidas, +2 Reflexos para o mestre; Tend. CB; TR Fort +11, Ref +9, Von +13; For 3, Des 15, Cons 10, Int 11, Sab 12, Car 5.

Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +15, Esconder-se +13, Furtividade +9, Observar +15; Acuidade com Arma (mordida).

Habilidades Concedidas: Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque, falar com o mestre, falar com mustelídeos (consulte a seção Familiares).

Quartel General: A organização está localizada na Sede da Fraternidade, uma fortaleza que lembra mais um castelo que uma mansão. A Sede tem bibliotecas, laboratórios arcanos, masmorras escuras e uma arena enorme ao lado dos edifícios principais. Algumas vezes, ela é alugada para outras organizações, mas geralmente é reservada a sessões de treinamento especiais e, obviamente, para o Grande Confronto de Lâminas e Magias, uma vez por ano. Esse evento sempre atrai multidões de espectadores, que realizam apostas entre os duelos das lâminas arcanas.

União dos Viajantes

Esses conjuradores se especializam em magias de transporte e alugam seus serviços. Os agentes reais e a comunidade contratam os membros da União para realizar viagens oficiais; os nobres e abastados o fazem para dispor do melhor serviço de transporte existente.

Afiliação: A taxa de inscrição custa 200 PO. As mensalidades da União equivalem a 20% de todo o faturamento obtido através de contratos de transporte mágico e devem ser entregues diretamente aos tesoureiros da instituição. Todos os afiliados devem atuar durante um bimestre por ano (no mínimo) na Plataforma de Transporte.

Benefícios: Os membros da União dos Viajantes podem selecionar a classe de prestígio guia dos viajantes (consulte o Capítulo 3: Classes de Prestígio), embora não sejam obrigados a adquiri-la. Os afiliados devem servir na Plataforma, que está situada na base da organização nas maiores cidades (veja a seguir) e atende aos clientes que precisam de transporte mágico. Os Viajantes detêm vários contratos para realizar o teletransporte de cargas (mas somente os clientes mais ricos conseguem sustentar esse luxo) e também aceitam viajar para destinos perigosos — mas cobram caro (pelo menos o dobro do valor indicado ou mais, conforme o grau de risco pessoal para o conjurador).

A União dos Viajantes afirma que pode conduzir seus clientes para qualquer local capaz de ser identificado e descrito em pormenores, mas se reservam ao direito de recusar destinos particularmente ameaçadores ou imprecisos.

PRODUTOS E TAXAS DA UNIÃO DOS VIAJANTES

Serviço	Custo
Teletransporte, ida, área muito familiar	900 PO
Teletransporte, ida, área estudada	1.080 PO
Teletransporte, ida, área vista casualmente	1.260 PO
Teletransporte, ida, área vista uma vez	1.440 PO
Teletransporte, ida, área apenas descrita	1.620 PO
Teletransporte exato	1.820 PO
Círculo de teletransporte, área muito familiar	3.060 PO
Projeção astral, base conhecida da União	3.060 PO
Pergaminho de teletransporte	1.125 PO
Pergaminho de teletransporte exato	2.275 PO

• Inclui a viagem de volta do conjurador da União. Todos os custos são reduzidos em 25% para contratos assinados de 10 transportes ou mais. Todos os custos são dobrados para viagens até destinos perigosos.

Liderança: Todos os integrantes da Plataforma de Transporte têm o mesmo poder de decisão em seu escritório, mas cada base elege um tesoureiro e um porta-voz. Quando há assuntos mais complicados, os membros ativos das Plataformas convocam uma reunião, teletransportam-se para o mesmo local e realizam uma votação.

Quartel General: A União dos Viajantes aluga ou possui uma base em quase todas as grandes cidades. Ela é formada por um escritório, quartos para os conjuradores ativos na Plataforma, uma área aberta para a chegada e partida dos teletransportes e muitas vezes um armazém amplo para as cargas a serem despachadas.

O ABRIGO: UM LAR ARCANO

Bem-vindo ao Abrigo, o refúgio murado construído por Benay e Aíres, uma maga e um feiticeiro.

Quão Comum é o Abrigo?

Semelhante a todas as residências particulares, o Abrigo reflete os gostos e peculiaridades de seus habitantes, mas também apresenta diversas características comuns a qualquer morada de um conjurador.

Privacidade

A maioria dos feiticeiros e magos deseja um pouco de solidão todos os dias. Os magos precisam de minutos silenciosos para escolher suas magias diárias e até mesmo os feiticeiros devem meditar e concentrar seus poderes arcanos. Além disso, os conjuradores de níveis elevados geralmente realizam tarefas que exigem longos períodos de trabalho ininterrupto, em especial durante a criação de itens mágicos. Finalmente, muitos arcanos executam rituais que não devem ser presenciados por estranhos, como a observação de lugares remotos, conferências com poderes sobrenaturais, a criação de homúnculos, a construção de golens ou a invocação de aliados ou servos extraplanares. Não há nada de 'proibido' nessas ocupações, mas elas são difíceis de explicar — em particular se os vizinhos impressionáveis não sabem nada sobre conceitos arcanos.

Não é coincidência que o Abrigo não tenha janelas no térreo. Os transeuntes podem vislumbrar o pátio através do portão, mas ele não revela nenhum detalhe, graças às árvores espalhadas no local.

Segurança

Manter a espada de seus inimigos bem afastada sempre vale o investimento. Quando o feiticeiro ou o mago está em casa, é muito importante certificar-se que seus inimigos ficaram trancados do lado externo.

Os conjuradores arcanos são vulneráveis a ataques físicos. Sua quantidade limitada de pontos de vida e a ausência de armadura transformam o combate corporal num jogo mortífero. Pior ainda, a batalha e o dano sofrido são capazes de impedir a utilização de suas armas e defesas mais potentes — as magias — ao interromper sua concentração.

Essa vulnerabilidade se espelha na morada dos conjuradores; um arrombador indiferente ou um invasor violento pode causar muito prejuízo ao destruir livros valiosos, arruinar componentes mágicos,

perturbar experiências delicadas ou libertar criaturas aprisionadas que deveriam continuar cativas.

Além da segurança pessoal, os conjuradores devem proteger seus itens mágicos (e grêmios dos magos) de ladrões e rivais. Mesmo os equipamentos mágicos de um arcano de nível médio valem muitas peças de ouro.

Dadas as circunstâncias, Benay e Airees consideram-se capazes de lidar com qualquer problema que surgir — pelo menos até os reforços chegarem. Se o Abrigo estiver localizado numa área rural isolada, é provável que eles tenham construído um fosso, uma ponte levadiça e um portão, além de quartéis com guarnições completas. Nessa situação, as muralhas serão mais altas e espessas, com rampas e passadiços que permitem a ronda da guarda. A torre será mais alta e resistente e terá uma plataforma no lugar do telhado; o subsolo também será mais extenso.

Salas Especiais

O estúdio, o laboratório e a sala de estar do Abrigo são características comuns a qualquer moradia arcana.

O estúdio é um local tranquilo dedicado à preparação de magias e tarefas mágicas comuns, como observação.

O laboratório é essencial para a criação de itens mágicos. Alguns conjuradores mesclam o estúdio, a biblioteca e o laboratório numa única câmara, mas é prudente mantê-los em separado para que um acidente não aniquile tudo.

A sala de estar oferece um local para receber visitantes sem revelar muitos detalhes sobre o resto da casa.

O saguão de invocação do Abrigo (área 15) não é comum a todas as residências arcanas, mas também não é raro. Apesar da maioria dos feiticeiros e magos considerar seu laboratório adequado, os invocadores freqüentes ou que esperam ser forçados a aprisionar extraplanares ameaçadores ou intratáveis quase sempre reservam uma câmara especial com essa tarefa.

Localização

O Abrigo situa-se numa rua calma, perto do distrito comercial de uma grande cidade. As residências da vizinhança pertencem a mercadores e aventureiros bem-sucedidos e membros da baixa nobreza. A casa é um estágio intermediário entre as mansões mais extensas e as moradias menores do bairro. Quase todos os moradores sequer prestam atenção nela, exatamente como Benay e Airees desejam — sua intenção não é atrair curiosos.

As ruas circunvizinhas não são muito movimentadas, embora raramente estejam vazias; todas são bem patrulhadas pela guarda da cidade.

Características

O Abrigo é um edifício de pedra com dois andares. Benay e Airees o construíram para obter privacidade, segurança e conforto — não necessariamente nessa ordem. Exceto quando especificado o contrário na descrição de uma área, as características principais da casa serão as seguintes:

Paredes: As muralhas externas e internas são de alvenaria, com 1,5 m de espessura. As paredes internas da casa têm 15 cm de espessura. Todas estão em excelentes condições (como se fossem novas) e são lisas o bastante para desencorajar escaladas (Escalar, CD 20).

Muralha Externa: 1,5 m de espessura; dureza 8; 300 PV; CA 2; CD 50 para quebrar.

Paredes Internas: 15 cm de espessura; dureza 8; 45 PV; CA 4; CD 28 para quebrar.

Teto: Os tetos alcançam 4,5 m de altura.

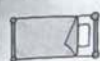
Assoalho: No andar térreo e no porão, o assoalho é coberto de pedra polida; no andar superior, ele é feito de madeira. Quase todo o chão está forrado, seja com tapetes extravagantes ou juncos secos, conforme indicado na descrição de cada área.



O Abrigo

Um Lar Arcano

Magia alarme



Cama



Colméia de abelhas



Bancada



Cadeira



Baú



Escrivaninha



Porta



Porta Dupla



Lareira



Jardim



Portão



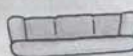
Pilar



Tapete



Estante



Sofá



Escadas



Mesa



Árvore



Guarda roupa



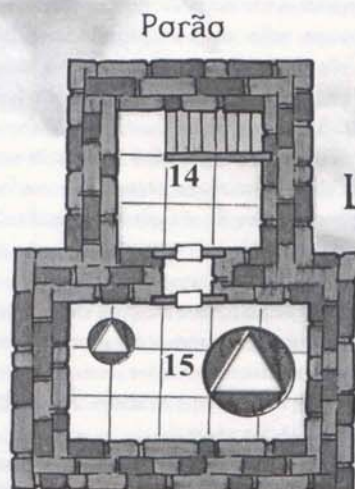
Poço



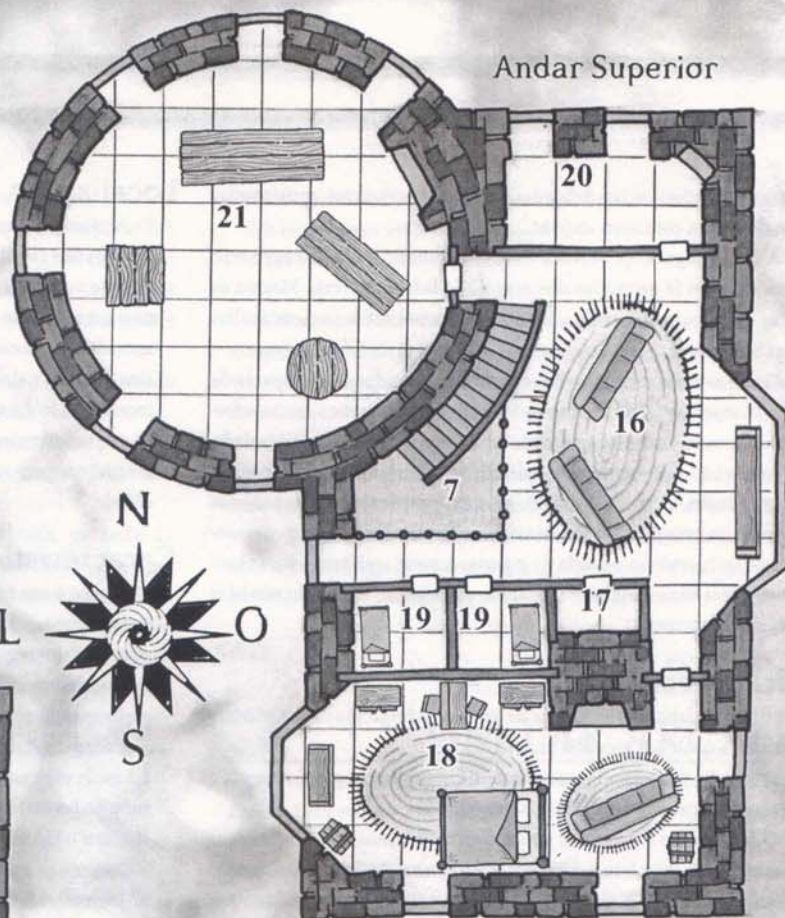
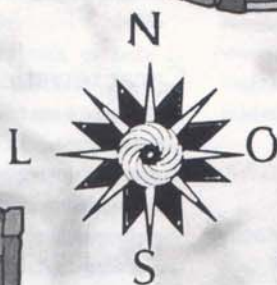
Janela



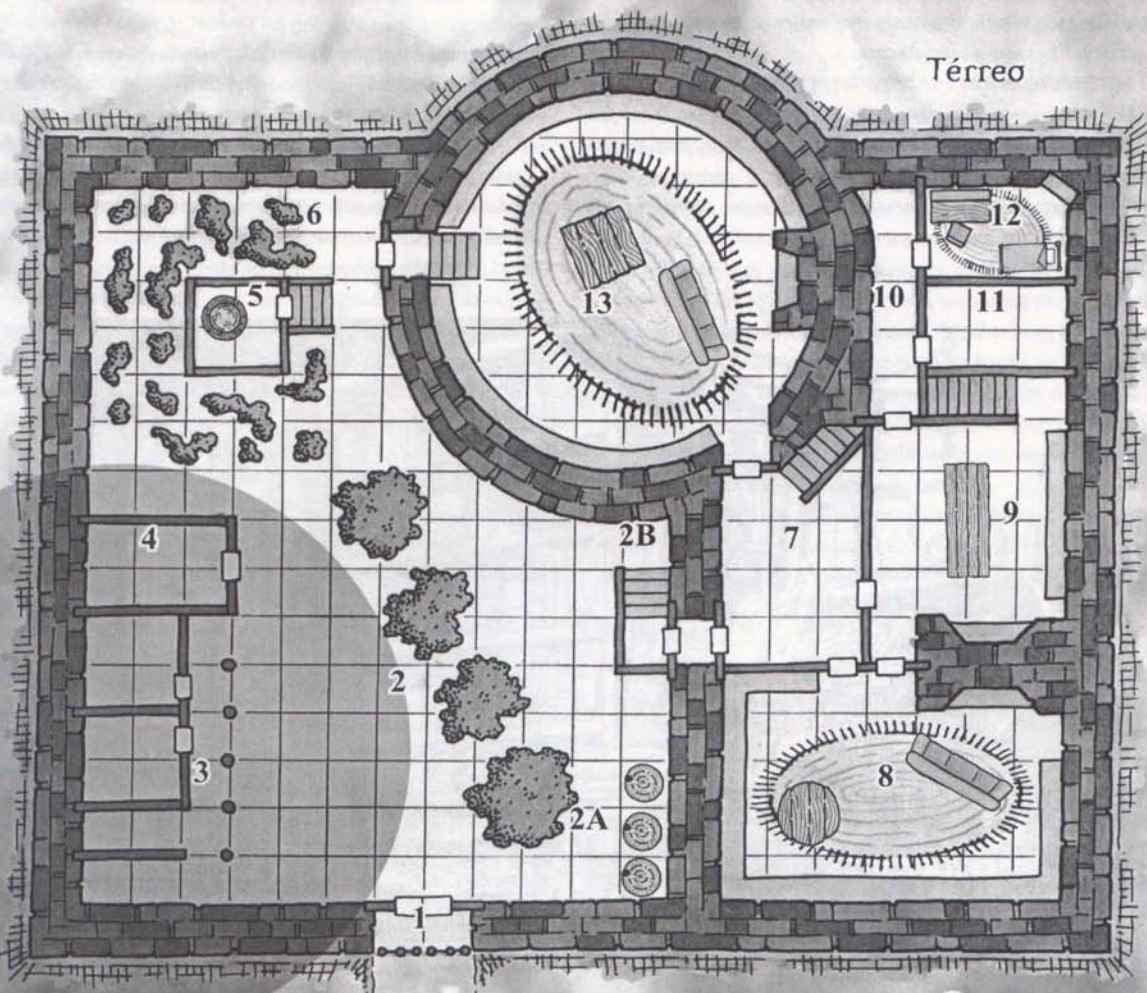
Círculo de Invocação



Porão



Andar Superior



Térreo

1 quadrado = 1,5 m

Portas: As portas externas são de madeira reforçada e geralmente estão trancadas. As portas internas são feitas de madeira simples e todas têm fechaduras, mas quase sempre estão abertas. Os dois moradores têm um conjunto de chaves para todas as portas do Abrigo. Seu aprendiz, Edwin, tem as chaves das portas externas e internas do térreo.

▀ **Portas de Madeira Reforçada:** 5 cm de espessura; dureza 5; 20 PV; CA 5; CD 23 para derrubar; Abrir Fechaduras, CD 20.

▀ **Portas de Madeira Simples:** 2,5 cm de espessura; dureza 5; 10 PV; CA 5; CD 13 para derrubar; Abrir Fechaduras, CD 20.

Lareiras: O Abrigo possui diversas lareiras para aquecer a casa e para cozinhar. A estrutura rochosa do edifício o torna frio e levemente úmido até nos dias quentes; sempre há pelo menos algumas brasas queimando em cada lareira.

As lareiras têm 1,2 m de altura e 1,2 m de profundidade. A largura varia, conforme indicado no mapa. Cada uma possui uma chaminé com quase 30 cm² e entre 7,5 m e 15 m de altura (as maiores estão no térreo). Todas as chaminés foram lacradas com grades de aço (dureza 10, 60 PV, CD 28 para quebrar) no topo e acima da lareira, para evitar a entrada ou saída de qualquer coisa; além disso, todas foram cobertas com um telhado de alvenaria para evitar a chuva e pequenos animais. As criaturas Minúsculas são capazes de atravessar as grades, mas não existe ar respirável nas chaminés em operação. A exaustão da lareira preenche a área com calor e fumaça; uma criatura em seu interior sofrerá 5 pontos de dano por fogo a cada rodada.

Janelas: Todas as janelas da casa situam-se no andar superior. Suas beiradas inferiores encontram-se a 5 metros de altura. Cada janela apresenta vidros espessos que permitem a entrada da luz, mas impedem a visão do interior da casa; uma grade de barras de aço protege o vidro. Benay e Airees abrem as janelas para arejar a casa, mas as barras permanecem no lugar e cortinas de malha grossa evitam olhares curiosos e qualquer visitante indesejado que tente passar entre as grades.

▀ **Janelas de Vidro:** 2,5 cm de espessura, dureza 1, 1 PV, CA 6, CD 28 para quebrar.

▀ **Barras de Aço:** 5 cm de espessura; dureza 10; 60 PV, CA 6, CD 28 para quebrar.

Telhado: O telhado do Abrigo é íngreme, composto de pranchas grossas de madeira recobertas com ardósia, que são escorregadias e instáveis. Para caminhar com segurança sobre o telhado, é preciso obter sucesso num teste de Equilíbrio (CD 20); um fracasso significa que algumas placas se soltaram e o personagem caiu ruidosamente. A altura da queda varia entre 9 e 15 metros, conforme o ponto do telhado. É impossível correr ou realizar investidas sobre o telhado. Percorrer metade do deslocamento reduz a CD do teste de Equilíbrio para 10.

Interior do Abrigo

A próxima seção inclui descrições das áreas principais do Abrigo.

1. Portão

Essa é a única entrada do andar térreo. Ela é composta de um arco simples e lapidado, com 5 metros de altura. As paredes laterais do arco têm apenas 4,5 m de altura, criando um bojo de 0,5 m no topo. Um portão de ferro temperado lacra a área externa da arcada. Na parte interna (do pátio), há duas portas de madeira reforçada. É possível barrar todo o conjunto internamente.

Durante o dia, o portão ficará trancado e as portas estarão abertas; qualquer transeunte conseguirá enxergar o pátio interno. Uma sineta à esquerda da entrada serve para anunciar a presença de visitantes. Em geral, quem atende a porta é Edwin, o aprendiz da casa, cerca de um minuto depois. No entanto, algumas vezes o próprio Airees atende à sineta.

▀ **Portas Internas:** 10 cm de espessura; dureza 5; 40 PV; CA 4; CD 27 para derrubar (31 se estiverem barradas); Abrir Fechaduras, CD 20.

▀ **Portão Externo:** 5 cm de espessura; dureza 10; 60 PV; CA 5; CD 24 para derrubar (28 se estiver barrado); Abrir Fechaduras, CD 20.

2. Pátio

A muralha que cerca o pátio tem 3,5 metros de altura. A área é pavimentada com rochas lisas, que muitas vezes ficam cobertas de folhas úmidas ou frutas caídas da fileira diagonal de macieiras do centro do pátio. Cada árvore está alojada numa clareira de terra com quase 1,5 m². Airees plantou as macieiras para obter sombra, privacidade, flores e frutas comestíveis. Ele sabe lidar com árvores e plantas, mas não tem muito jeito com a manutenção prática. Ele não se importa em manter as árvores podadas — visivelmente. As raízes estão repletas de ervas daninhas e os galhos se entrelaçam nas copas; de fato, as macieiras lembram mais uma floresta esparsa que um pomar.

O pátio é um local agradável para visitar, em especial nos dias quentes da primavera, quando as árvores estão florescendo. Durante o dia, Airees e outros moradores do Abrigo costumam passar algum tempo relaxando num dos bancos externos, enquanto apreciam a atmosfera.

2A. Colméias

Essas estruturas cônicas de madeira abrigam uma colônia de abelhas pacíficas, que se alimentam do néctar abundante das árvores e jardins do Abrigo. As colméias são outro projeto de Airees e ele consegue recolher alguns potes de mel ocasionalmente.

2B. Entrada Principal

Esse pequeno lance de escadas rochosas termina a 1 metro do solo do pátio, direto na porta de entrada.

Peculiaridades do Quarto de Conjurador Arcano

Jogue 1d10 ou escolha um item da tabela a seguir:

Resultado	Peculiaridade
1	Coruja empalhada que responde uma pergunta por dia, idêntico à magia augúrio conjurada por um clérigo de 5º nível.
2	Estátua de um macaco recuperada numa ruína distante; se alguém pressionar os olhos será <i>metamorfosado</i> num macaco.
3	Recipiente de vidro, repleto de um fluido que preserva um olho vivo.
4	Brinquedo em forma de harpa, pequeno e dourado, que emite badalos de sinos mágicos quando é tocado.
5	Caneta mágica que escreve quaisquer palavras ditadas (mas não magias) em pergaminhos, no idioma do orador.
6	Tapeçaria de parede que exhibe paisagens mutáveis e aleatórias de locais distantes.
7	Gárgula de pedra animado magicamente, com 30 cm de altura.
8	Conjunto de xadrez ornamentado e assombrado por seu criador; o espírito analisa um jogo inacabado.
9	Esfera de vidro com 30 cm de diâmetro, apoiada num suporte de pedra em forma de garra de monstros; luzes mágicas dançam em seu interior.
10	Gato de vidro animado — talvez um familiar.

3. Estábulo

Essa estrutura inclinada e sem portas foi construída em paralelo à muralha oeste do pátio. Seu telhado tem quase 4 m de altura quando parte do muro e desce até 2,1 m nas colunas ao leste. O telhado seria uma rampa conveniente para ladrões que tentassem escalar a muralha externa e invadir o pátio, mas Benay encantou a área com a magia *alarme*, centrada a 10 m de altura sobre os estábulos. O círculo sombreado no mapa indica a área de atuação da magia. Qualquer ladrão audacioso também precisará evitar o telhado escorregadio de ardósia do estábulo (consulte Telhado, acima).

Os estábulos possuem duas baias fechadas e duas menores, abertas. As portinholas das baias fechadas têm ferrolhos, mas não têm trancas. Há um cavalo de guerra leve em cada baia maior (as montarias de Benay e Airees). Os aposentos menores são destinados às montarias de visitantes e quase sempre estão vazios. Há um sótão para estocar forragem e feno para os cavalos.

Os moradores contrataram Morna, uma garota humana de 14 anos, para cuidar dos animais e do estábulo. Ela passa grande parte do dia nesse local. Morna gasta somente algumas horas por dia para atender as necessidades dos cavalos; durante o resto do dia, ela brinca no sótão.

➤ **Cavalo de Guerra Leve (2):** 22 PV cada (veja o *Livro dos Monstros*, pág. 195).

4. Armazém

Essa pequena construção de pedra situa-se na muralha oeste do pátio. O topo do seu telhado tem quase 6 metros de altura. Semelhante ao teto do estábulo, o armazém oferece um caminho tentador para ladrões capazes de escalar a muralha externa, logo o *alarme* de Benay também abrange esse edifício (consulte a área 3).

Benay e Airees guardam uma enorme variedade de ferramentas e bens no interior do armazém, pendurados nas vigas ou acondicionados em estantes nas paredes: utensílios de jardinagem, partes reservadas das colméias, sementes, pregos, arreios para os cavalos, placas de ardósia e outros objetos mundanos. Um pedaço de terra na muralha oeste serve como área de plantio de tubérculos (em essência cenouras e nabos), que crescem melhor na terra seca e fresca.

5. Cabana do Poço

Essa cabana é uma construção autônoma de rochas com 2,5 m de altura. Um lance de escadas termina no interior úmido do local. Um poço — o suprimento de água do Abrigo — ocupa o meio da cabana. Ele tem um sarilho, uma corda e um balde para tirar água. Benay e Airees aproveitam o interior fresco e úmido do poço para armazenar barris de maçãs de suas árvores e fardos de ervas secas do jardim. Os barris de maçãs ficam nos cantos, enquanto as ervas são penduradas nas vigas.

6. Jardim

Os conjuradores plantam ervas, vegetais e flores na área sem pavimentação ao redor do poço. Na primavera, eles semeiam tudo em colunas ordenadas. Conforme a estação avança, o jardim cresce sem controle, pois nenhum dos moradores se preocupa em podar ou capinar o local.

7. Saguão de Entrada

A alcova de 1,5 m que conduz até a porta interna do saguão de entrada exibe um capacho grosso, bordado com o poema "Bem-vindo ao

Abrigo" (um soneto de 30 palavras escrito por Airees num momento de alegria; incentivamos o Mestre a criar seus próprios versos). Benay e Airees têm dois capachos iguais, mas um deles contém a magia *selo da serpente sépia*. Normalmente, o último é enrolado e guardado durante o dia (para evitar que os empregados da casa o leiam enquanto entram ou saem do Abrigo). Airees posiciona o capacho mágico todas as noites, quando também coloca um bastão de ferro com a magia *chama contínua* num suporte da parede norte.

O saguão de entrada sempre está iluminado por bastões de ferro encantados com *chamas contínuas*, que permanecem em suportes nas paredes leste, oeste e sul. O assoalho de pedra está vazio, mas geralmente há alguns tapetes de junco espalhados na entrada da cozinha (área 9). Um pequeno gabinete na parede oeste guarda o capacho que não está no chão, além de dois bastões de *chama contínua*.

Uma escada conduz até a sala de estar (área 16).

➤ **Selo da Serpente Sépia:** ND 3; Reflexos (CD 18) durante a leitura ou ficará imobilizado até ser libertado por Benay ou durante 1d4+14 dias; Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).

8. Recepção

Essa câmara serve como sala de jantar do Abrigo e um local para manter os visitantes que Benay ou Airees não conhecem direito, como estranhos em busca de serviços mágicos, conjuradores famosos somente pela reputação e semelhantes. Entretanto, ela dificilmente é utilizada, pois a maioria dos visitantes é composta de antigos aliados (em geral, companheiros de aventuras e outros amigos íntimos). Por conseguinte, a sala está empoeirada, escura e abafada.

Embora a lareira desta sala raramente esteja acesa, ela é adjacente à cozinha (área 9) e o fogo daquela câmara emite um brilho alaranjado em todo o aposento. Um tapete oriental elaborado cobre a maior parte do assoalho e um sofá muito confortável situa-se diante da lareira. Uma mesa de carvalho imponente ocupa a parte sudoeste da sala e oito cadeiras de encosto alto estão ao seu redor. Há estantes repletas de livros, pergaminhos, cristais antigos e uma enorme quantidade de quinquilharias cobrindo as paredes. Entre os itens expostos, há vários crânios, um stirge empalhado, um homúnculo de aparência genuína (uma réplica) e diversas varinhas descarregadas (Benay e Airees as compraram por preços irrisórios quando as cargas estavam terminando e usaram-nas depois).

Recentemente, esse aposento se tornou o depósito de qualquer objeto que os arcanos não desejavam encontrar espalhado na casa. Um amontoado de garrafas de vinho empoeiradas (algumas vazias, outras não) ocupa grande parte de uma prateleira. Há uma caixa de ossos antigos, que servirão de esqueleto para o golem de carne que Airees planeja criar algum dia (cortesia do *manual do golem de carne* da área 18), uma grande coleção de armaduras surradas e armas enferrujadas (troféus que os arcanos trouxeram de suas aventuras) e um pequeno bote com um par de remos (usado uma vez para navegar em um rio subterrâneo).

9. Cozinha

A atmosfera dessa sala é quente e gordurosa e o ar está sempre tomado pelo aroma de ervas aromáticas, comida apetitosa, pão fresco — ou os três. Todas as refeições da residência são preparadas aqui e muitas são servidas no mesmo local. Espalhados na sala, há uma grande lareira, uma sequência de armários repletos de alimentos e louça, além de uma mesa comprida, maciça e alta, com tampo de mármore,

que serve como local de trabalho e mesa de jantar. Ela atinge a altura do abdômen de um ser humano, permitindo que a maioria das pessoas utilize-a sem a necessidade de se inclinar. Seis banquinhos altos garantem assentos confortáveis durante as refeições.

Uma ampla variedade de painéis de ferro e potes de cobre, caldeirões e chaleiras estão pendurados em ganchos no teto. A lareira da câmara possui bocas, ganchos e cavaletes para cozinhar, como um fogão. Uma porta no canto noroeste conduz até as escadas que terminam no porão. Três bastões de ferro com chamas contínuas iluminam a cozinha — dois nas laterais do fogão de lenha e um no centro da parede norte.

O assoalho da cozinha está forrado com tapetes de juncos secos, obtidos fora da cidade, e ervas secas colhidas no jardim. Esses tapetes servem para absorver respingos e juntar migalhas; eles são trocados a cada 15 dias para conservar o ambiente limpo e fresco.

O cozinheiro, um velho chamado Carver, geralmente está nessa câmara, seja preparando algo para a refeição seguinte ou descansando em frente a lareira. O familiar de Benay, o gato Shamus, também gosta de cochilar diante do fogão.

10. Corredor

Diversos engradados e barris ocupam a parede leste desse corredor estreito. O assoalho é feito de pedra lisa. Os recipientes contêm alimentos não perecíveis: farinha, carne e peixes salgados, frutas secas e similares. Todo esse material deveria estar acondicionado na despensa (área 11), mas Benay e Airees estão superlotados de provisões. Quando está calor, os brasileiros usados para aquecer os aposentos sem lareiras do Abrigo são empilhados no canto norte desse corredor. Um único bastão de chama contínua ilumina o local.

11. Despensa

Essa câmara pequena e escura somente fica iluminada quando a porta do corredor (área 11) está aberta. Uma pilha arrumada de lenha ocupa toda a face norte da sala. O espaço restante está abarrotado de engradados e barris semelhantes àqueles encontrados no corredor, além de um amontoado de carvão. O assoalho é feito de pedra lisa, mas é quase impossível enxergá-lo.

12. Quarto de Edwin

Edwin, o aprendiz da casa, trabalha e dorme nesse quarto, mas durante o dia ele quase sempre está ocupado no pátio, no estúdio ou no laboratório.

Originalmente, o aposento era um armazém e, logo, não é muito confortável. Quando Edwin mudou-se para o Abrigo, os donos construíram uma lareira no canto noroeste para afastar a umidade e o frio. Eles também providenciaram um tapete de lã e revestiram as paredes com lambris.

A cama do aprendiz é confortável. Além dela, a sala tem uma escrivaninha, uma estante e uma cómoda para guardar roupas e equipamentos. Uma caixa de madeira resistente sob a cama abriga Hildee, um arminho, que será o familiar de Edwin no futuro.

As estantes contêm o grimório de Edwin e alguns outros volumes emprestados do estúdio (área 13), uma caixa de madeira repleta de componentes de magia (suficientes para conjurar três vezes cada efeito contido no grimório) e um cesto com pedaços de carne seca (para Hildee). A escrivaninha tem uma gaveta, lotada com suprimentos de escrita (tinta, penas, pergaminhos, papel e régua) e alguns pesos de papel.

Edwin

Edwin é um garoto da região, de comportamento sério e franco; ele tem 17 anos e espera obter sucesso em breve através de seus esforços. Ele aceitou a oportunidade de servir ao Abrigo em troca de treinamento arcano e descobriu, pouco depois, que seu talento estava relacionado com a escola de Abjuração. No momento, ele já dominou as técnicas básicas das artes mágicas. Benay e Airees concordam e lhe pagam um pequeno salário, que Edwin pretende economizar para adquirir equipamento e os materiais necessários para vincular seu familiar a si. O aprendiz está ansioso para utilizar suas magias num combate de verdade.

➤ **Edwin:** Humano; Abj1; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 1d4+1; 5 PV; Inic. +6; Desl.: 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Corpo a corpo: bordão -1 (dano: 1d6-1) ou adaga -1 (1d4-1; dec 19-20/x2); Tend. NB; TR Fort +1, Ref +2, Von +3; For 8, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 10.

Perícias: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +6, Espionar +6, Identificar Magia +6, Ouvir +3; Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Magias Preparadas (4/3; CD base = 12 + nível da magia); 0 — detectar magia, brilho, prestidigitação, resistência; 1º nível — mãos flamejantes, cerrar portas, armadura arcano.

◆ Especialização em escola (Abjuração); Escolas proibidas: Adivinhação e Necromancia.

Grimório: 0 — abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcano, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma; 1º nível — alarme, armadura arcano, cerrar portas, mãos flamejantes, recuo acelerado.

Pertences: Conjunto parcial de chaves do Abrigo; 15 PO.

➤ **Hildee, o arminho:** 2 PV; consulte o *Livro dos Monstros*, pág. 193.

13. Estúdio

Benay e Airees gastam a maior parte do seu tempo nesse local. A câmara serve de oficina para quase todas as tarefas que não exigem o equipamento do laboratório (área 21).

A sala contém uma lareira, um sofá, uma poltrona e uma mesa pesada que serve de escrivaninha e bancada de trabalho. Ela está repleta de curiosidades, entre elas uma bola de cristal, rolos de papel e pergaminhos, uma bacia de tinta, penas, um pequeno telescópio de latão, algumas varinhas e uma jaula com um homúnculo (veja a seguir). Um tapete oriental cobre a maior parte do assoalho e há estantes encostadas nas paredes circulares, do chão até o teto. Uma escada móvel permite alcançar as prateleiras mais elevadas. Seis castiçais de bronze, com 2,5 m cada, foram encantados com chama contínua para iluminar a sala.

Airees criou o homúnculo como treinamento para construir golens no futuro. Infelizmente, ele não conhece as magias necessárias para a tarefa (para criar o homúnculo, ele conjurou *reflexos* e *olho arcano* a partir de pergaminhos criados por Benay). A criatura foi incumbida de alertar Airees por telepatia caso alguém invada o estúdio. De fato, a jaula visa proteger seu ocupante de ataques desnecessários. Ela tem duas portinholas, que podem ser abertas pelo constructo se ele precisar fugir da sala. A porta que conduz ao saguão de entrada (área 7) tem outra portinhola na base, que assegura uma rota de fuga para a criatura, além de permitir o acesso dos familiares de Benay e Airees ao estúdio.

As varinhas incluem três bastões comuns, do tamanho de varinhas, duas varinhas de *aura mágica* de Nystul ainda em construção e uma varinha pronta de *tranca arcana* (14º nível, 50 cargas). Essa última foi criada por Benay para trancar as portas do Abrigo se eles forem atacados.

As estantes da câmara abrigam muitos livros, mas existe um número equivalente de frascos e potes de vários tipos. A maioria deles contém itens estranhos — desde línguas de colibris até escamas de dragão — colecionados pelos arcanos no decorrer dos anos. Os recipientes também guardam cinco ou seis conjuntos de componentes materiais de todas as magias conhecidas por Benay e Airees. Três livros contêm *runas explosivas* e três recipientes estão lacrados com uma *armadilha de fogo*. Finalmente, há uma caixa de madeira pequena, muito arranhada, tão abarrotada de seixos, cristais e pedras que é impossível fechá-la. Os seixos não têm valor comercial, mas escondem uma *pedra de controlar elementais da terra*, disfarçada com a *aura indetectável* de Nystul. Durante uma emergência, Benay ou Airees podem ativar a *pedra* e invocar um elemental da terra do jardim.

Respeitando a tradição dos arcanos de utilizar qualquer espaço de armazenagem disponível, vários tipos de cristais, bolsas e pacotes de ervas secas pendem do teto.

Um lance de escadas desce até a porta do jardim (área 6); há um tapete de boas-vindas, armado para aprisionar qualquer criatura que subir as escadas.

➤ **Homúnculo:** 11 PV (consulte o *Livro dos Monstros*, pág. 127).

➤ **Runas Explosivas:** ND 3; o leitor e o objeto sofrem 6d6 pontos de dano (sem teste de resistência); as criaturas num raio de 3 m podem realizar um teste de Reflexos (CD 18) para reduzir o dano à metade; Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28). Benay, Airees e Edwin são capazes de ler as runas sem ativá-las.

➤ **Armadilha de Fogo:** ND 4; explosão de chamas com 1,5 m de raio, centrado no objeto encantado; 1d4+14 pontos de dano por fogo; o item é imune ao dano. Reflexos (CD 19) reduz a metade; Procurar (CD 29); Operar Mecanismo (CD 29). Benay é capaz de abrir os recipientes sem ativar as armadilhas.

➤ **Tapete de Boas-vindas:** ND 5; objeto animado que executa um ataque de toque para Agarrar qualquer criatura que não pronuncie a senha (consulte o Capítulo 4: Ferramentas da Arte); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32). A senha atual é "O que há, doçura?", mas Airees costuma substituí-la a cada 15 dias.

14. Porão

O teto dessa área limitada e escura quase não permite que um ser humano mediano caminhe ereto. Ele abriga somente alguns tonéis de vinho, conhaque e outros destilados. Os cantos estão repletos de poeira e teias de aranha.

A porta que conduz à sala de invocação (área 15) está sempre trancada.

15. Sala de Invocação

O exterior da porta dessa área é composto de ferro, mas seu miolo de 8 cm de espessura é feito de chumbo. Ela está sempre trancada. Apesar de seu peso elevado, ela é balanceada e abrirá com facilidade caso seja destrancada.

As paredes, o teto e o assoalho escondem uma camada de 8 cm de chumbo. O chão é feito de mármore liso e polido, assim como as paredes e o teto. Dois diagramas circulares foram inscritos no assoalho e recobertos com prata. O maior tem quase 6 m de diâmetro e ocupa a parte leste da sala. Ele é apenas uma versão definitiva do diagrama de invocação (descrita na pág. 157 do *Livro do Jogador*). O diagrama menor tem 3 m de diâmetro. Ele é um item mágico (embora esteja afixado permanentemente no assoalho) que gera um *círculo mágico contra o mal* a partir do seu centro.

Quando necessário, Benay utiliza essa sala para convocar auxílio extra-planar. Atualmente a câmara está vazia; se a maga esperar alguma ameaça, ela usará a magia *âncora planar menor* para invocar dois caçadores invisíveis que ajudarão na defesa do Abrigo.

➤ **Porta de Ferro e Chumbo:** 15 cm de espessura; dureza 10; 135 PV; CD 28 para derrubar; Abrir Fechaduras (CD 25).

16. Sala de Estar

Essa câmara espaçosa é arejada e muito agradável quando a luz matutina a preenche, advinda do vitral na parede leste. Ao norte, as escadas em curva descem até o saguão de entrada (área 7) e um espaço aberto no chão, perto delas, oferece uma excelente vista do salão inferior.

A mobília da sala inclui uma extensa bancada de madeira, situada na alcova do vitral, dois sofás e um tapete de lã fino. A câmara não tem lareira, mas os braseiros acesos são trazidos para cá durante os dias mais frios.

17. Sala de Lenha

Esse pequeno armazém está lotado de panos de chão, baldes, roupas velhas, vassouras e diversos tipos de materiais comuns de limpeza. É provável que alguns itens caíam se a porta for aberta repentinamente.

18. Quarto do Mestre

Benay e Airees dividem essa sala. Ela contém uma lareira, uma cama enorme com dossel e cortinas, dois baús, um sofá, quatro guarda-roupas e uma mesa grande, que permite a duas pessoas trabalharem frente a frente. Dois tapetes de lã recobrem a maior parte do assoalho. Quando os conjuradores não estão utilizando ou carregando seus equipamentos (a maior parte do tempo, exceto se houver problemas), uma prateleira sobre a lareira sustenta o bordão de Benay, a lança curta de Airees e as duas bestas leves do casal. Um vitral a oeste abre-se sobre o pátio (área 2) e uma bancada situada nessa alcova permite que uma pessoa observe o quarto ou o jardim.

A cama é muito resistente, mas não tem nada especial. O sofá é antigo, mas confortável. Os guarda-roupas contêm roupas comuns. Os baús estão trancados e abrigam equipamentos de aventura comuns (e muito usados). A menos que esperem alguma ameaça ou um visitante muito importante, Benay e Airees manterão suas poções e pergaminhos nos baús.

Em geral, a mesa está vazia (nenhum dos conjuradores a utiliza muito). Benay conserva uma cópia de seus grêmórios num dos cantos e utiliza duas presas de dragão como suportes. A fileira de livros também abriga diversos volumes emprestados do estúdio (área 13) para leitura noturna e um *manual do golem de carne* (consulte o Capítulo 4: Ferramentas da Arte). As gavetas da mesa estão cheias de suprimentos de escrita arrumados, em geral ainda intocados. Uma gaveta guarda uma *bola de cristal*.

19. Quartos dos Servos

Cada uma dessas salas contém uma cama e uma pequena cômoda. Nas estações frias, cada quarto terá um braseiro aceso para aquecer o ambiente. Atualmente, Carver, o cozinheiro (veja área 9) utiliza um quarto e Morna, a cavaleira (veja área 3), ocupa o outro.

20. Sala de Banho

Essa sala azulejada contém várias tinas e bacias para banhos. Quase sempre ela está cheia de roupas úmidas, estendidas para secar.

21. Laboratório

Benay e Airees realizam a maior parte de seu trabalho arcano sério nessa câmara, inclusive escrever pergaminhos e preparar poções. As janelas do laboratório fornecem luz suficiente durante o dia, mas doze castiçais idênticos àqueles do estúdio (área 13) oferecem qualquer iluminação adicional ou necessária. O assoalho de pedra lisa costuma estar limpo, mas apresenta várias manchas e marcas de queimaduras.

O laboratório contém todo o equipamento necessário a qualquer projeto mágico, exceto pesquisa arcano — o estúdio (área 13) é muito mais adequado para essa tarefa. Há uma pequena forja, diversos braseiros, uma caixa repleta de vidros, materiais incomuns e alquímicos variados (desde sangue de extra-planares até pêlos da cauda de um unicórnio), um estoque de vidros para poções, uma balança e um conjunto de pesos, além de um telescópio maior e mais preciso que o exemplar guardado no estúdio. Airees planeja construir um golem de carne no laboratório — algum dia.

Benay do Abrigo

Benay é relativamente jovem para alguém com seu poderio arcano — 34 anos. Há poucos anos, ela era uma aventureira ativa, mas desde que construiu o Abrigo com Airees, a maga essencialmente se aposentou. Hoje, ela está satisfeita em conjurar magias por contrato, escrever um ou dois pergaminhos e tentar encher a cabeça vazia de seus aprendizes com um mínimo de conhecimento mágico.

➤ **Benay do Abrigo:** Humana; Mag14; ND 14; Humanóide Médio (humana); DV 14d4+14; 51 PV; Inic. +3; Desl.: 9 m; CA 19 (toque 15, surpresa 16); Corpo a corpo: *bordão* +1 +8/+3 (dano: 1d6+1) ou *adaga* +7/+2 (dano: 1d4; dec. 19-20/x2); QE Familiar (gato); Tend. CB; TR Fort +7, Ref +11, Von +14; For 10, Des 16 (14), Con 13, Int 20 (18), Sab 13, Car 10. Altura: 1,63 m.

Perícias: Concentração +18, Conhecimento (arcano) +15, Cura +3, Espionar +22, Furtividade +9, Identificar Magia +22, Observar +7, Ouvir +3, Procurar +9, Profissão (herborismo) +11, Sentir Motivação +3; Acelerar Magia, Criar Varinhas, Escrever Pergaminho, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Magias Preparadas (4/6/5/5/5/4/3/2; CD base = 15 + nível da magia); 0 — detectar magia (2), luz, mãos mágicas; 1º nível — enfeitiçar pessoas (2), mãos flamejantes, mísseis mágicos (2), recuo acelerado; 2º nível — agilidade felina, flecha ácida de Melf, invisibilidade (2), ver o invisível; 3º nível — bola de fogo, deslocamento, dissipar magia, invocar criaturas III, proteção contra elementos; 4º nível — confusão, muralha de gelo, pele rochosa, porta dimensional, tempestade glacial; 5º nível — cone glacial (2), muralha de energia, teletransporte; 6º nível — círculo da morte, esfera gelada de Otiluke, velocidade em massa; 7º nível — espada de Mordenkainen, rajada prismática.

Grimório: 0 — abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcano, passar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper mortos-vivos, som fantasma; 1º nível — alarme, arma mágica, armadura arcano, aumentar, aura indetectável de Nystul, aura mágica de Nystul, cerrar portas, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, invocar criaturas I, mãos flamejantes, mísseis mágicos, orbe de gelo menor, recuo acelerado, reduzir, sono; 2º nível — agilidade felina, chama contínua, flecha ácida de Melf, invisibilidade, invocar criaturas II, obscurecer objeto, padrão hipnótico, reflexos, tranca arcano, ver o invisível; 3º nível — bola de fogo, clariaudiência/clarividência, deslocamento, dissipar magia, invocar criaturas III, lentidão, proteção contra elementos, runas explosivas, selo da serpente sépia, velocidade, vôo; 4º nível — âncora dimensional, armadilha de fogo, confusão, metamorfosear-se, muralha de gelo, olho arcano, orbe de gelo, pele rochosa, porta dimensional, remover maldição, tempestade glacial; 5º nível — âncora planar menor, anular energia, arca secreta de Leomund, cone glacial, expulsão, muralha de energia, permanência, telecinésia, teletransporte; 6º nível — círculo da morte, globo de invulnerabilidade, dissipar magia aprimorado, proteger fortalezas, velocidade em massa, esfera gelada de Otiluke, âncora planar; 7º nível — desejo restrito, espada de Mordenkainen, palavra de poder: atordoar, rajada prismática, reverter magia.

♦ Consulte o Capítulo 5: Magias.

Pertences: amuleto de armadura natural +1, braçadeiras da armadura +3, manto da resistência +2, luvas da Destreza +2, tiara do intelecto +2, pérola de poder (1º nível), pérola de poder (2º nível), bordão +1, anel de proteção +2, pergaminho de nuvem incendiária, pergaminho de palavra de poder: atordoar, pergaminho de névoa sólida, varinha de mísseis mágicos (9º nível, maximizada, 20 cargas), besta leve (obra-prima), 20 virotes (obra-prima), conjunto de chaves do Abrigo, 45 PO, 2 gemas de 100 PO.

➤ **Shamus (gato familiar):** ND —; Besta mágica (Miúdo); DV 14; 25 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 21 (toque 14, surpresa 19); Corpo a corpo: garras +11/+11 (1d2-4) e mordida +5 (1d3-4); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; QE +2 de Furtividade para o mestre, habilidades concedidas; RM 19; Tend. CB; TR Fort +4, Ref +6, Von +10; For 3, Des 15, Cons 10, Int 12, Sab 12, Car 7.

Perícias: Esconder-se +17/+21 em grama alta ou matagais, Furtividade +9, Ouvir +4; Acuidade com Arma (mordida, garras). Habilidades Concedidas: Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque, falar com o mestre, falar com gatos, espionar (consulte Familiares, pág. 51 do Livro do Jogador).

Airees do Abrigo

Airees, um antigo aventureiro, declarou-se aposentado e curte a vida boa do Abrigo. Ele tem um comportamento despreocupado e distraído, que lhe concede uma aparência mais velha que seus 45 anos. Ele gasta seus dias trabalhando na casa e no pátio, mas nunca permanece muito tempo na mesma tarefa. Ele não tem qualquer paciência com trabalhos difíceis de terminar.

➤ **Airees do Abrigo:** Humano; Fet15; ND 14; Humanóide Médio (humano); DV 15d4+15; 54 PV; Inic. +7; Desl.: 9 m; CA 19 (toque 15, surpresa 16); Corpo a corpo: lança curta +1 +7/+2 (dano: 1d8+1) ou adaga +7/+2 (dano: 1d4; dec. 19-20/x2); QE Familiar (corvo); Tend. CB; TR Fort +8, Ref +12, Von +14; For 10, Des 16 (14), Con 13, Int 12, Sab 12, Car 22 (18). Altura: 1,73 m.

Perícias: Concentração +19, Conhecimento (arcano) +19, Espionar +19, Observar +2, Ouvir +3; Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Substituição de Energia (veja Talentos), Vontade de Ferro.

Magias por Dia (6/8/8/7/7/7/4; CD base = 16 + nível da magia); 0 — abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, prestidigitação, som fantasma; 1º nível — enfeitiçar pessoas, mãos flamejantes, mísseis mágicos, servo invisível, sono; 2º nível — arrombar, flecha ácida de Melf, imagem menor, padrão hipnótico, ver o invisível; 3º nível — deslocamento, flecha de chamas, piscar, velocidade; 4º nível — emoção, metamorfosear-se, porta dimensional, tempestade glacial; 5º nível — anular energia, cone glacial, evocação de sombras, muralha de pedra; 6º nível — ataque visual, névoa ácida, visão da verdade; 7º nível — bola de fogo controlável, rajada prismática.

Pertences: amuleto de armadura natural +1, braçadeiras da armadura +3, manto de Carisma +4, luvas da Destreza +2, anel de proteção +2,

pergaminho de nuvem incendiária, pergaminho de palavra de poder atordoar, pergaminho de névoa sólida, lança curta +1, veste da resistência +2, varinha de mísseis mágicos (9º nível, maximizada, 42 cargas), varinha de relâmpago (10º nível, 30 cargas), besta leve (obra-prima), 20 virotes (obra-prima), conjunto de chaves do Abrigo, 21 PO, 3 gemas de 100 PO.

➤ **Ceirian (corvo familiar):** ND —; Besta mágica (Miúdo); DV 15; 27 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m, voo 12 m (médio); CA 22 (toque 14, surpresa 20); Corpo a corpo: garras +11/+6 (1d2-5); Face/Alcance 75 cm por 75 cm/0 m; QE Fala o idioma comum, habilidades concedidas; RM 20; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +7, Von +11; For 1, Des 15, Cons 10, Int 13, Sab 14, Car 6.

Perícias: Observar +6, Ouvir +6; Acuidade com Arma (garras). Habilidades Concedidas: Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, toque, falar com o mestre, falar com pássaros, espionar (consulte Familiares, pág. 51 do Livro do Jogador).



CAPÍTULO 2: TALENTOS

Os talentos representam um elemento novo e fascinante de D&D — eles fornecem novas capacidades ou aprimoram aquelas existentes.

O *Livro do Jogador* apresenta os talentos básicos. Essa seção descreve opções ainda mais recentes, voltadas para os conjuradores arcanos (embora qualquer personagem qualificado possa selecioná-las).

COMO SELECIONAR TALENTOS

O personagem adquire talentos conforme a progressão indicada no *Livro do Jogador*: todos recebem um talento no 1º nível, outro no 3º e um a cada três níveis subsequentes. A escolha da raça, da classe e de classes de prestígio afeta a velocidade de aquisição de novos talentos.

Os talentos a seguir têm pré-requisitos, que podem ser valores mínimos de habilidade, outro(s) talento(s), um bônus base de ataque mínimo, capacidade de lançar determinadas magias ou uma condição especial que deve ser atendida pelo personagem.

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 *Magia sem Gestos*", deve assumir que já tem *Magia sem Gestos* se quiser selecionar o talento *Magia Inata*, descrito a seguir. Todos os pré-requisitos do talento virtual também existirão para esse propósito. 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 e Magias similares a Armas

Qualquer magia que exija uma jogada de ataque e cause dano pode ser considerada uma 'arma' (veja o Capítulo 5: Magias, para obter detalhes).

Categorias das Magias similares a Armas

É possível utilizar diversos talentos que aprimoram a capacidade de combate em magias similares a armas, conforme indicado a seguir:

Projéteis de Energia: A magia cria um objeto físico ou um projétil arremessado pelo conjurador, como a *flecha ácida de Melf* ou *criar chamas*.

Raios: Essas magias produzem um raio e exigem um ataque de toque à distância (veja *Mirando uma Magia*, pág. 148 do *Livro do Jogador*).

Toque: Qualquer magia capaz de infligir dano que tenha um alcance de toque (veja *Alcance*, pág. 148 do *Livro do Jogador*).

TABELA 2-1: TALENTOS

Talentos Gerais	Pré-requisito
Defesa Arcana	Foco em Magia
Especialização em Magia	Foco em Arma, 4º nível de conjurador
Familiar Aprimorado♦	Especial
Foco em Magia Aprimorado♦	Foco em Magia
Invocação Aprimorada	2º nível de conjurador ou superior
Limite Adicional	4º nível de conjurador ou superior
Magia Adicional	3º nível de conjurador ou superior
Magia Inata♦	Acelerar Magia, Magia Silenciosa,
Magia sem Gestos	
Magia Penetrante Aprimorada♦	Magia Penetrante
Preparação Arcana♦	Capacidade de conjuração sem preparo
Talentos Metamágicos	Pré-requisitos
Adiar Magia♦	Qualquer talento metamágico
Ampliar Magia	Qualquer talento metamágico
Combinação de Energia♦	Substituição de Energia, qualquer talento metamágico e 5 graduações em Conhecimento (arcano)
Dividir Raio	Qualquer talento metamágico
Duplicar Magia♦	Qualquer talento metamágico
Energia Contundente	Qualquer talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano)
Modelar Magia	Qualquer talento metamágico
Ignorar Componentes	Qualquer talento metamágico
Magia Cooperativa	Qualquer talento metamágico
Magia de Santuário	Qualquer talento metamágico
Magia Persistente♦	Estender Magia
Magia Sequencial	Qualquer talento metamágico
Repetir Magia	Qualquer talento metamágico
Substituição de Energia	Qualquer talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano)

♦ Descritas originalmente no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos

Talentos Disponíveis

Os talentos a seguir estão disponíveis para aprimorar o desempenho das magias similares a magia em combate.

Acuidade com Arma: As magias de toque do personagem são consideradas armas leves e ele usa seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque para descarregá-las.

Ataque Atordoante: O conjurador pode descarregar magias de toque conforme descrito em *Ataque Desarmado Aprimorado*, acima. Um sucesso gera a possibilidade normal de atordoar o oponente, causa o dano do ataque desarmado e ainda descarrega a magia de toque.

Ataque Desarmado Aprimorado: O conjurador pode utilizar um ataque desarmado para descarregar magias de toque. Ele ainda será considerado um oponente armado. O personagem realiza um ataque regular (o defensor conserva qualquer benefício de armaduras e escudos, se houver); caso obtenha sucesso, o golpe desarmado causará o dano normal e a magia será descarregada no mesmo oponente. Nesse caso, somente o ataque desarmado pode obter um sucesso decisivo.

Um personagem que não tenha esse talento ainda poderia descarregar uma magia de toque com um ataque desarmado, mas provoca-

ria um ataque de oportunidade. Além disso, o golpe causaria dano por contusão.

Substituição e Combinação de Energia

Quando um efeito é alterado pelos talentos Combinação ou Substituição de Energia, a magia funcionará de maneira idêntica à versão original, exceto pelo tipo de dano causado. Por exemplo, uma *bola de fogo* substituída ou combinada com ácido ainda afetará uma dispersão de 6 m de raio.

Caso a magia tenha um efeito secundário, sua versão alterada o conservará. Por exemplo, a magia *grito* é capaz de ensurdecer adversários vivos e inflige dano adicional a monstros cristalinos. Se a energia sônica for substituída por fogo, o *grito* alterado ainda causará esses efeitos, mas infligirá dano por fogo (não sônico). Entretanto, muitas vezes os efeitos secundários estão diretamente relacionados ao tipo de energia; por exemplo, a *bola de fogo* é capaz de incendiar objetos, mas uma *bola de som* ou uma *bola de ácido* não poderiam fazê-lo.

Quando parte do dano causado não está relacionado à energia (e seus tipos), essa parcela do efeito não será alterada pelos talentos Substituição ou Combinação de Energia. Por exemplo, a *tempestade glacial* causa 3d6 pontos de dano de impacto e 2d6 pontos de dano por frio. Substituir o frio por eletricidade criará uma *tempestade elétrica* que inflige 3d6 pontos de dano de impacto e 2d6 pontos de dano de eletricidade. No entanto, Combinação de Energia considera a quantidade total de dano infligida pela magia. Dessa forma, uma *tempestade elétrica glacial* causaria 3d6 pontos de dano de impacto, 2d6 pontos de dano por frio e 5d6 pontos de dano de eletricidade.

Combater com Duas Armas Aprimorado: Consulte Combater com Duas Armas, a seguir.

Combater com Duas Armas: O conjurador pode usar uma magia de toque como parte de um ataque com duas armas. Ele deve empunhar uma arma preparada enquanto conjura a magia, manter o efeito carregado e, então, atacar com a magia e a arma na rodada subsequente. Caso lance a magia e depois prepare a arma, o efeito será descarregado e estará perdido.

A mão que conserva a magia é considerada uma arma leve e sofre os modificadores de ataque adequados (veja Atacando com Duas Armas, pág. 124 do *Livro do Jogador*).

Foco em Arma: Escolha uma categoria de magia similar a arma (raio, projétil de energia ou toque). O conjurador recebe +1 de bônus em todas as jogadas de ataque da categoria selecionada. É possível escolher esse talento diversas vezes, aplicando-o a uma categoria de magia diferente em cada ocasião.

Precisão: O conjurador pode disparar raios ou projéteis de energia contra oponentes em combate corporal sem sofrer a penalidade padrão (-4).

Sucesso Decisivo Aprimorado: Escolha uma categoria de magia similar a arma (raio, projétil de energia ou toque). Quando utilizar as magias da categoria selecionada, sua margem de ameaça será dobrada. Qualquer magia ameaça um golpe decisivo com um resultado 20; esse talento amplia a margem para 19–20. É possível escolher esse talento diversas vezes, aplicando-o a uma categoria de magia diferente em cada ocasião.

Tiro Certo: O conjurador recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano de raios e projéteis de energia, mas somente contra alvos a 9 m ou menos. O dano adicional é do mesmo tipo causado pelo efeito. No entanto, as magias que infligem dano de habilidade ou drenam níveis causam 1 ponto de dano adicional (de energia negativa), mas nunca drenam um nível extra ou mais um ponto de habilidade.

NOVOS TALENTOS

"Apenas me observe".

— *Hennet*

Adiar Magia [Metamágico]

Você pode conjurar magias que surtirão efeito ou serão ativadas depois de um curto período de tempo.

Pré-requisito: Outro talento metamágico.

Benefício: Uma magia adiada terá sua ativação postergada entre 1 e 5 rodadas depois do final da conjuração. O personagem determina esse atraso no momento da conjuração; é impossível alterá-lo posteriormente. A magia será ativada na rodada determinada, imediata-

mente antes do resultado de Iniciativa do conjurador. Apenas magias de área, pessoais e de toque podem ser afetadas por esse talento.

Qualquer decisão sobre a magia, inclusive as jogadas de ataque, escolha de alvos ou definição e formato de uma área, precisam ser realizadas durante a conjuração. Todos os fatores que envolvam os alvos afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são resolvidos quando a magia for disparada. Caso as condições gerais sejam alteradas entre a conjuração e a ativação, tornando a magia impossível — por exemplo, o alvo escolhido abandonou a área de alcance máximo antes do efeito ser disparado — a magia fracassará.

É possível *dissipar* uma magia adiada normalmente durante esse atraso; ela também será detectada sem problemas numa área ou alvo por efeitos como *detectar magia*. Uma magia adiada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Ampliar Magia [Metamágico]

Você pode aumentar a área de efeito de suas magias.

Pré-requisitos: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O conjurador pode ampliar as áreas de efeito de explosões, dispersões ou emanações. As magias que tenham efeitos diferentes (como raios ou névoas) não podem ser modificadas por esse talento. Quaisquer variantes de medida da magia são ampliadas em 50%. Por exemplo, uma *bola de fogo* ampliada (que geralmente afeta uma dispersão de 6 m de raio) atingirá qualquer alvo numa dispersão de 9 m de raio. Uma magia ampliada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Combinação de Energia [Metamágico]

Você pode alterar magias que utilizam um tipo de energia e adicionar uma quantidade idêntica de outro tipo de energia ao efeito.

Pré-requisitos: Substituição de Energia, qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia e adicionar uma quantidade equivalente da energia do tipo selecionado. Em todos os aspectos, a magia alterada gera os efeitos normais, exceto pelo tipo e quantidade de dano causado (veja a caixa lateral). Dessa forma, uma *bola de fogo ácida* de 6º nível causaria 6d6 pontos de dano por fogo, mais 6d6 pontos de dano por ácido (o dano é calculado em jogadas separadas). A quantidade de dados de dano causada pela magia permanece inalterada, mas é considerada novamente para o outro tipo de energia. Logo, uma *bola de fogo ácida* de 10º nível ou superior causaria 10d6 pontos de dano por fogo e 10d6 pontos de dano por ácido.

É possível combinar qualquer espécie de energia por meio desse talento, mesmo os tipos opostos como fogo e frio. Uma magia combinada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia. O conjurador pode utilizar Combinação de Energia para alterar um efeito já modificado por Substituição de Energia. Também é permitido usá-lo para incluir o tipo de energia selecionado às magias que já a contêm, essencialmente duplicando os dados de dano causados.

Defesa Arcana [Geral]

Selecione uma escola de magia, como Ilusão. Você será capaz de resistir às magias dessa escola com mais eficiência.

Pré-requisito: Foco em Magia da escola selecionada.

Benefício: Adicione +2 a qualquer teste de resistência que envolva a escola selecionada.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Entretanto, seus efeitos não se acumulam; sempre que selecioná-lo, ele se aplica a uma nova escola de magia.

Dividir Raio [Metamágico]

Você é capaz de afetar dois alvos com um único raio.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O conjurador pode dividir os efeitos das magias com "Efeito: Raio". O raio dividido afetará dois oponentes que estejam no limite de alcance da magia e a menos de 9 metros de distância entre si. Se o raio infligir dano, cada alvo sofrerá metade do dano normal indicado (arredondado para baixo). Se ele gerar qualquer outro efeito, cada adversário tem 50% de chances de sofrê-lo. Dessa forma, é possível que o efeito atinja os dois alvos, nenhum deles ou apenas um. Por exemplo, o conjurador divide o raio gerado por *desintegrar*. Ele realiza duas jogadas de ataque separadas; cada alvo atingido tem 50% de chances de ser *desintegrado*. Cada vítima afetada deve realizar um teste de resistência conforme indicado. Caso fracasse, ela será *desintegrada*; se obtiver sucesso, ela sofrerá 5d6 pontos de dano, dividido por 2. Se desejar, o conjurador pode visar a mesma criatura com os dois raios. Um raio dividido ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Duplicar Magia [Metamágico]

Você pode conjurar uma magia com uma cópia idêntica, simultaneamente.

Pré-requisito: Qualquer talento metamágico.

Benefício: Uma magia alterada por esse talento afetará o alvo duas vezes, como se o personagem tivesse conjurado a mesma magia duas vezes, no mesmo local ou alvo, simultaneamente. Todas as variantes da magia (como alvos, área afetada, etc.) são aplicadas às duas cópias da magia. O alvo sofre todos os efeitos de ambas as magias em separado e tem direito a um teste de resistência contra cada uma delas (se houver).

Em alguns casos, um fracasso nos dois testes de resistência gera efeitos redundantes, como *enfeitiçar pessoas* duplicado, por exemplo (veja Combinando Efeitos Mágicos, pág. 153 do *Livro do Jogador*), embora um aliado do alvo enfeitiçado seja obrigado a obter sucesso em dois testes de dissipar para libertá-lo. Semelhante aos demais talentos metamágicos, uma magia duplicada não afeta sua vulnerabilidade à contra-mágica (por exemplo, usar uma magia normal para conter uma magia duplicada não anulará apenas metade do efeito).

Uma magia duplicada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Energia Contundente [Metamágico]

Você pode alterar magias que utilizam um tipo de energia para causar dano por contusão.

Pré-requisitos: Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo,

frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia para infligir dano por contusão em vez do dano normal. Em todos os aspectos, a magia contundente gera os efeitos normais, exceto pelo tipo de dano causado. Dessa forma, uma *bola de fogo contundente* de 6º nível causaria 6d6 pontos de dano por contusão, mas nenhum dano por fogo.

Uma magia contundente ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especialização em Magia [Geral]

Você causa dano adicional com magias de raios ou projéteis de energia.

Pré-requisitos: Foco em Arma (raio ou projétil de energia), 4º nível de conjurador ou superior.

Benefício: As magias ofensivas que exigem um ataque de toque à distância recebem +2 de bônus no dano causado. Esse modificador somente é aplicado se o alvo estiver a menos de 9 metros, já que não é possível atingir com precisão a uma distância maior. As magias com diversos projéteis (como *orbe de gelo* ou *flecha de chamas*) aplicam o bônus somente ao dano do primeiro deles.

Especial: É possível selecionar esse talento duas vezes; ele se aplicará a raios ou projéteis de energia em cada ocasião. Seus efeitos não se acumulam.

Familiar Aprimorado [Geral]

Sempre que for possível adquirir um novo familiar, você poderá selecioná-lo de uma lista incomum.

Pré-requisitos: Capacidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível.

Benefício: Quando o personagem invocar um familiar, as criaturas indicadas a seguir também estarão disponíveis. A tendência do familiar deve estar, no máximo, a "um passo" da tendência do conjurador em cada aspecto (Leal e Caótico, Bom e Mal).

Um familiar aprimorado está vinculado magicamente ao mestre de forma idêntica a um familiar comum. Ele terá as estatísticas básicas de sua espécie, conforme apresentadas no *Livro dos Monstros*, com as seguintes alterações:

Dados de Vida: Idêntico ao nível do mestre (para qualquer efeito relacionado, como a magia *sono*). Considere o total do familiar quando for maior.

Pontos de Vida: Metade do total do mestre ou a quantidade normal do familiar (o que for maior).

Ataques: Considere o bônus base de ataque do mestre ou do familiar (o que for melhor). Aplique o modificador mais elevado entre Destreza e Força da criatura para determinar o bônus para ataques corpo a corpo desarmados. Ela causa a mesma quantidade de dano de um espécime normal.

Ataques Especiais: Idênticos aos ataques especiais da criatura normal.

Qualidades Especiais: Idênticas às qualidades especiais da criatura normal.

Testes de Resistência: Considere o bônus base de resistência do mestre ou do familiar (o que for maior).

Perícias: Idênticas às perícias da criatura normal.

Habilidades Especiais do Familiar: Use a Tabela 3–19: Habilidades Especiais dos Familiares, pág. 51 do *Livro do Jogador*, para determinar as habilidades adicionais que o familiar adquire.

TABELA 2-2: FAMILIARES APRIMORADOS

Familiar*	Tendência	Nível de Conjurador
Diabrete	Leal e Mau	7
Lagarto elétrico	Neutro	5
Operário formian	Leal e Neutro	7
Pseudodragão	Neutro e Bom	7
Quasit	Caótico e Mau	7
Stirge	Neutro	5

* Essas criaturas são descritas na seção Familiares do Capítulo 1.

Familiars Aprimorados Alternativos

A lista da tabela 2-2 apresenta somente alguns familiares alternativos. Praticamente qualquer criatura com tamanho e poderes semelhantes aos monstros indicados na Tabela 2-2 podem se tornar familiares adequados. A tendência do mestre não é único fator importante; é possível que a seleção do familiar esteja relacionada ao tipo ou subtipo do mestre (extra-planar, elemental, etc.), conforme indicado na tabela a seguir.

TABELA 2-3: FAMILIARES APRIMORADOS ALTERNATIVOS

Familiar*	Tendência	Nível de Conjurador
Falcão celestial*	Bem	3
Víbora abissal†	Mal	3
Elemental do ar pequeno	Ar	5
Elemental da terra pequeno	Terra	5
Elemental do fogo pequeno	Fogo	5
Lagarto elétrico	Eleticidade	5
Elemental da água pequeno	Água	5
Homúnculo*	Morto-vivo	7
Mephit do gelo	Frio	7

* Ou qualquer animal celestial da lista padrão de familiares.

† Ou qualquer animal abissal da lista padrão de familiares.

* Primeiro, o mestre deve criar o homúnculo, substituindo o sangue do criador por qualquer secreção ou parte do corpo do morto-vivo.

Foco em Magia Aprimorado [Geral]

Escolha uma escola de magia já selecionada pelo seu talento Foco em Magia: as suas magias dessa escola serão ainda mais poderosas.

Pré-requisito: Foco em Magia.

Benefício: O personagem adiciona +4 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra as magias da escola selecionada. Esse talento substitui (mas não se acumula) os bônus fornecidos pelo Foco em Magia anterior.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Entretanto, seus efeitos não são cumulativos; sempre que selecioná-lo, ele se aplica a uma nova escola de magia.

Ignorar Componentes [Metamágico]

Você pode conjurar magias sem a necessidade de componentes materiais.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: Um efeito modificado por esse talento não exige qualquer componente material. As magias que não possuem componentes materiais ou utilizam qualquer material que custe mais de 1 PO não podem ser afetadas por esse talento. Uma magia sem componentes ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Invocação Aprimorada [Geral]

Suas criaturas invocadas são mais fortes que o normal.

Pré-requisito: 2º nível de conjurador ou superior.

Benefício: As criaturas invocadas com qualquer efeito de conjuração recebem +1 PV por Dado de Vida e +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque e dano.

Limite Adicional [Metamágico]

Você pode conjurar uma magia adicional por dia.

Pré-requisito: 4º nível de conjurador.

Benefício: O personagem adiciona uma magia extra ao seu limite de conjuração diário, que deve pertencer a qualquer nível inferior ao nível de magia mais elevado disponível ao conjurador. Dessa forma, um feiticeiro de 4º nível adicionaria uma magia extra de nível 0 ou 1º nível ao seu limite diário — permitindo-lhe lançar outra magia conhecida do nível selecionado a cada dia. Um mago de 4º nível seria capaz de preparar um efeito adicional de nível 0 ou de 1º nível a cada dia. Uma vez escolhida, é impossível alterar o nível da magia adicional concedida por esse talento.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, o personagem adiciona uma magia extra ao seu limite diário, que deve pertencer a qualquer nível inferior ao nível de magia mais elevado disponível ao conjurador.

Magia Adicional [Metamágico]

Você aprende uma magia adicional.

Pré-requisito: 3º nível de conjurador.

Benefício: O personagem aprende uma magia adicional, que deve pertencer a qualquer nível inferior ao nível de magia mais elevado disponível ao conjurador. Dessa forma, um feiticeiro de 4º nível aprenderia uma nova magia de nível 0 ou 1º nível, expandindo seu repertório. De maneira similar, um mago de 3º nível aprenderia um efeito adicional de nível 0 ou de 1º nível, mas como os magos aprendem magias com mais facilidade que os feiticeiros, esse talento não é muito útil para a classe.

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, o conjurador aprende uma magia extra, que deve pertencer a qualquer nível inferior ao nível de magia mais elevado disponível ao conjurador.

Magia Cooperativa [Metamágico]

Você é capaz de lançar magias de efeitos maiores com o auxílio de outro conjurador do mesmo efeito.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O personagem e outro conjurador que tenha Magia Cooperativa podem lançar a mesma magia simultaneamente (no mesmo turno da rodada). Os personagens devem estar adjacentes durante a conjuração cooperativa. Adicione +2 na Classe de Dificuldade dos testes de resistência e +1 ao nível de conjurador para superar a Resistência à Magia (se houver). Utilize a maior CD e nível de conjurador dos personagens envolvidos. Uma magia cooperativa ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente.

Especial: Cada personagem adicional que tenha esse talento e contribua na conjuração simultânea da mesma magia elevará a CD e o nível de conjurador em +1. Quando mais de dois personagens lançam uma magia cooperativa, eles devem estar adjacentes a quaisquer outros dois conjuradores envolvidos.

Por exemplo, quatro conjuradores (dois magos e dois feiticeiros) formam um círculo e todos têm Magia Cooperativa. Três deles preparam sua ação para lançar *bola de fogo* em conjunto com os demais, assim como o personagem com o menor resultado de iniciativa, que também lançará *bola de fogo*. A CD base para o teste de resistência de Reflexos equivale ao maior valor individual entre os arcanos, conforme determinado por sua habilidade relevante e outros talentos (como Foco em Magia), habilidades especiais e itens mágicos. Nesse caso, um mago de Inteligência 18 se equipara a um feiticeiro de Carisma 18 — portanto, a CD base será 17 (10 + 3 do nível da magia +4 do modificador de habilidade). A CD final do teste de resistência da *bola de fogo* cooperativa será 17+2+1+1 ou 21. O maior nível de conjurador dos envolvidos determinará o valor base para superar a RM (se houver) e receberá +4 de bônus.

Magia de Santuário [Metamágico]

Suas magias obtêm vantagens no território selecionado.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O nível efetivo das magias de santuário é elevado em 1 quando elas são conjuradas no território escolhido (consulte Especial, a seguir). Por outro lado, caso não sejam lançadas dentro do santuário, o nível efetivo da magia é reduzido em 1. Todos os efeitos que dependem do nível da magia (como a CD de testes de resistência ou a capacidade de superar um *globo de invulnerabilidade*) são definidos conforme o nível ajustado. Uma magia de santuário ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especial: Seu santuário é um território escolhido previamente, com 3 metros de raio por nível de conjurador. Ele pode abranger um local específico, uma construção ou uma estrutura. É possível definir um santuário no interior de uma estrutura maior, embora suas vantagens especiais não afetem a área posterior aos limites pré-definidos. O território afetado deve ser um local onde o conjurador viveu durante 3 meses (consecutivos ou não). Uma vez delimitada a área selecionada, ela se tornará o santuário do personagem após 7 dias. Se o conjurador designar um novo santuário, as vantagens do anterior desaparecem de imediato. Cada arcano pode sustentar apenas um santuário simultaneamente.

Magia Inata [Geral]

Seu domínio numa magia específica é tão completo que você é capaz de conjurá-la como uma habilidade similar a magia.

Pré-requisitos: Acelerar Magia, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos.

Benefício: Escolha uma magia que o personagem consiga lançar: ele poderá conjurá-la uma vez por rodada, sem limite diário, como uma habilidade similar a magia, sem a necessidade de prepará-la. Uma magia inata ocupa o lugar de uma magia oito níveis superiores, de modo permanente e irreversível (os níveis de magia superiores ao 9º podem ser obtidos com as regras do *Livro de Níveis Épicas*). Se a magia inata tiver um custo em XP, será necessário pagá-lo sempre que a habilidade for ativada. A critério do Mestre (veja a caixa lateral), caso a magia inata exija um foco, ele deverá ser fornecido durante a ativação. Se ela exigir um componente material de custo elevado (consulte a descrição da magia), o conjurador precisará usar um item que valha 50 vezes o valor em PO indicado como foco durante a ativação da habilidade.

Como a magia inata é uma habilidade similar a magia e não uma magia genuína, um clérigo não poderá utilizar a conversão espontânea para curar ou infligir ferimentos. Os conjuradores divinos que se tornarem incapazes de lançar magias divinas não conseguirão usar esse talento.

Especial: É possível selecionar esse talento diversas vezes; cada vez ele se aplicará a uma magia diferente. O conjurador precisa dispor dos níveis de magia, focos e componentes materiais de cada magia inata adquirida.

Magia Penetrante Aprimorada [Geral]

Suas magias são extremamente poderosas, superando a Resistência à Magia com mais eficácia.

Pré-requisito: Magia Penetrante.

Benefício: O personagem adiciona +4 de bônus nos testes de conjurador (1d20 + nível do conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. Esse talento substitui (mas não se acumula) os bônus fornecidos por Magia Penetrante.

Magia Persistente [Metamágico]

Uma de suas magias adquire uma duração muito extensa.

Pré-requisito: Estender Magia.

Benefício: Uma magia persistente tem 24 horas de duração. A magia escolhida precisa ter alcance pessoal ou fixo (por exemplo, *compreensão de linguagens* ou *detectar magia*). As magias com duração "Instantânea", com alcance de "Toque" e magias ou efeitos que são descarregados após o uso não podem ser afetadas por esse talento. Não é necessário se concentrar para perceber a existência ou ausência dos alvos das magias *detectar magias*, *detectar pensamentos* ou similares, embora a obtenção de informações adicionais ainda exija concentração. Essa tarefa usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidades. Uma magia persistente ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Magia Sequencial [Metamágico]

Você consegue lançar magias que atingem vários alvos sequencialmente, além do primeiro.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: É possível desencadear qualquer magia que tenha um único alvo e alcance diferente de "Toque". A magia desencadeada afetará o alvo primário normalmente, então buscará uma quantidade de alvos secundários equivalente ao seu nível de conjurador. Cada sequência afetará um alvo secundário. O personagem seleciona esses alvos conforme desejar, mas todos devem estar a menos de 9 metros do alvo original e nenhum deles poderá ser atingido mais de uma vez. Não é necessário afetar o limite máximo de alvos secundários.

Se a magia desencadeada causar dano, os alvos secundários sofrem metade dos dados de dano infligidos à primeira criatura (arredondado para baixo) e ainda podem realizar testes de resistência de Reflexos para reduzir esse dano à metade. Para os efeitos que não causam dano, a CD do teste de resistência adequado é reduzida em 4 pon-

Magia Inata nos Reinos Esquecidos

O talento Magia Inata difere ligeiramente nas regras gerais e no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos.

Em Faerûn, caso a magia inata exija um foco ou um componente material de custo insignificante, ele não será exigido na ativação da habilidade; por outro lado, se o componente tiver um custo em PO (como a pérola de *identificar*), será preciso fornecê-lo durante a ativação da habilidade similar a magia.

Além disso, é impossível destinar uma magia inata ao talento Conversão Arcana, existente naquele cenário.

tos. Por exemplo, um mago de 10º nível lança *causar medo* seqüenciada contra um goblin; ele pode selecionar 10 alvos secundários. O primeiro goblin deve realizar um teste de resistência de Vontade contra CD 14, mas as criaturas afetadas pelas seqüências da magia enfrentarão CD 10.

Uma magia seqüenciada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

Modelar Magia [Metamágico]

Você pode alterar a área de efeito de suas magias.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: O conjurador pode alterar as magias de área modelando sua área de efeito. A nova forma da magia deve ser selecionada entre as seguintes categorias: cilindro (3 m de raio, 9 m de altura), cone (12 m de comprimento), quatro cubos de 3 m ou um círculo (dispersão de 6 m). Em todos os aspectos, a magia modelada gera os efeitos normais, exceto pela área afetada. Por exemplo, um relâmpago que tenha sua área alterada para um círculo infligirá a mesma quantidade de dano, mas afetará qualquer criatura numa dispersão de 6 m de raio.

Uma magia modelada ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Preparação Arcana [Geral]

Você é capaz de preparar uma magia arcana com antecedência, da mesma forma que um mago.

Pré-requisito: Capacidade de conjurar magias arcanas como bardo ou feiticeiro.

Benefício: Todos os dias, o personagem consegue preparar uma ou mais magias como se fosse um mago. Para os feiticeiros e bardos, isso significa preparar uma magia aprimorada por talentos metamágicos com antecedência, sem a necessidade de conjurá-la usando uma ação de rodada completa.

A magia preparada continuará memorizada e eliminará uma magia de seu limite diário, do nível adequado, até que seja conjurada ou alterada. Uma magia preparada ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Repetir Magia [Metamágico]

Você pode conjurar uma magia que se repetirá na rodada seguinte.

Pré-requisito: Qualquer outro talento metamágico.

Benefício: Uma magia repetida é conjurada de novo, automaticamente, no início do turno subsequente do personagem. Não importa a localização do conjurador, a segunda magia irá se originar no mesmo ponto e afetará a mesma área da versão original. É impossível usar esse talento com magias com alcance de "Toque". Se o efeito primário exigia um alvo, a segunda conjuração afetará o mesmo alvo se

ele estiver num raio de 9 m de sua posição inicial; caso contrário, a magia repetida fracassará. Uma magia repetida ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Substituição de Energia [Metamágico]

Você pode alterar magias que utilizam um tipo de energia para utilizar outro tipo.

Pré-requisitos: Qualquer outro talento metamágico, 5 graduações em Conhecimento (arcano).

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônica. O conjurador poderá alterar as magias que tenham qualquer descritor de energia para utilizar a energia do tipo selecionado. Em todos os aspectos, a magia alterada gera os efeitos normais, exceto pelo tipo de dano causado (veja a caixa lateral).

Uma magia substituída ocupa o lugar de uma magia de nível equivalente, alterada pelos talentos metamágicos aplicados (se houver).

Especial: É possível adquirir esse talento diversas vezes. Sempre que selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia.



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. As classes a seguir foram desenvolvidas especialmente para conjuradores arcanos (embora estejam disponíveis a qualquer personagem qualificado). Elas são especializações alternativas, que oferecem habilidades e poderes inacessíveis aos magos e feiticeiros comuns e algumas carreiras específicas e interessantes.

COMO ADQUIRIR UMA CLASSE DE PRESTÍGIO

Um personagem que atenda aos pré-requisitos de uma determinada classe de prestígio será capaz de selecioná-la como multi-classe. Entretanto, o Mestre tem a palavra final sobre a existência (ou não) de qualquer classe em sua campanha e sua disponibilidade aos PJs e PdMs.

DESCRIÇÃO DAS CLASSES DE PRESTÍGIO

Apresentamos a seguir várias classes de prestígio, em ordem alfabética. 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. 55 do *Livro do Jogador*).

TABELA 3-1: CLASSES DE PRESTÍGIO

Classe de Prestígio	Descrição
Acólito da Pele	Uma forma de adquirir poderes abissais
Conjurador das Velas	Encantador de velas
Discípulo do Dragão	Herança dracônica latente
Dominador	Especialista em controle mental
Espiral do Destino	Condutor das rédeas do destino
Exobiólogo	Estudioso de criaturas pseudonaturais
Guia dos Viajantes	Especialista em teletransporte
Lâmina Arcana	Guerreiro/mago
Mago da Ordem Arcana	Mago de guilda
Mestre Macabro	Conjurador necromântico único
Necromante Genuíno	Controle arcano e clerical da morte
Sábio Elemental	Mestre de um elemento
Taumaturgo	Habilidades ativadas pelo sangue
Trapaceiro Arcano	Ladrão/mago
Trovador da Espada	Guerreiro/mago élfico

Acólito da Pele

"Sem sofrimento não há recompensas."

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

O Ritual de Vínculo é uma blasfêmia que foi eliminada de quase todas as bibliotecas arcanas há muito tempo, mas algumas cópias quase autênticas — ou referências ao seu paradeiro — sobreviveram, aliadas a promessas de imenso poder. Os conjuradores que encontram esses tomos podem destruí-los ou ignorá-los, mas a tentação ainda existirá. Com o tempo, os arcanos que se rendem à sede de poder serão capazes de descobrir o ritual completo, em geral por meio da aliança com seres abissais ávidos por compartilhar esses ensinamentos macabros.

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

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Conhecimento (planos [planos exteriores]): 8 graduações.

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

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

Perícias de Classe

As perícias de classe de um acólito da pele (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), 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 acólitos da pele não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os acólitos da pele nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo.

Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um acólito da pele, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Vincular Ser Abissal (Sob): Um acólito da pele invoca a essência de uma criatura abissal e a vincula a seu corpo, como uma segunda pele. O Ritual de Vínculo é doloroso e não deve ser executado levemente. Ele requer 10 rodadas para terminar e, uma vez iniciado, nada é capaz de impedir seu progresso. A essência abissal atravessa a pele do conjurador, um processo agonizante que causa 1d4 pontos de dano a cada rodada do ritual; os arcanos mais sábios conservam algumas poções de cura disponíveis.

Ao término do ritual, a pele do acólito passa a emitir um brilho oleoso e quase imperceptível. No entanto, conforme o personagem acumula níveis na classe de prestígio, sua pele escurece, adquire espinhos e gradualmente lhe concede uma aparência abissal. A essência maligna também revela segredos obscuros ao seu usuário, induzindo-o a realizar atos cruéis (o PdM pode aceitar ou ignorar esses conselhos, de acordo com seu temperamento).

Em todos os aspectos, a essência abissal vinculada faz parte da pele do conjurador. Ela garante +1 de bônus de armadura natural, +2 de bônus inerente de Destreza, Visão no Escuro de 18 m e a habilidade similar a magia *envenenamento* (1/dia, CD 18 + bônus de Sabedoria, 16º nível de conjurador).

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

Resistência a Chamas (Ext): A partir do 2º nível, a essência abissal se enrijece e fornece resistência a fogo 20 ao acólito da pele.

Face Abissal (Sob): No 3º nível, o acólito da pele adquire a habilidade sobrenatural de abalar seus oponentes revelando-lhes um rosto bestial (1/dia). A face abissal não é um ataque visual e os adversários não precisam fitar os olhos do acólito. Ela usa uma ação padrão e afeta qualquer criatura visível num raio de 30 m. As vítimas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20) ou ficarão abaladas pela terrível promessa de vingança dos olhos do acólito; elas sofrem -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência durante 10 minutos. Qualquer criatura com 50 PV ou menos ficará atordoada durante 3d4 rodadas; entre 51 e 100 PV, ela ficará atordoada por 2d4 rodadas; entre 101 e 150 PV, ela ficará atordoada por 1d4 rodadas; caso tenha mais de 151 PV, ela será imune ao efeito de atordoamento, mas ainda sofrerá a penalidade de moral se fracassar no teste de resistência.



TABELA 3-2: O ACÓLITO DA PELE

Nível	Bônus				Especial	Conjuração
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+2	Vincular ser abissal	
2º	+1	+3	+0	+3	Resistência a chamas	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+3	+1	+3	Face abissal	
4º	+2	+4	+1	+4	Conhecimento abissal	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+4	+1	+4	Adaptação da pele	
6º	+3	+5	+2	+5	Resistência ao frio	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+5	+2	+5	Olhos das profundezas	
8º	+4	+6	+2	+6	Conhecimento abissal	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+6	+3	+6	Invocação abissal	
10º	+5	+7	+3	+7	Simbiose	+1 nível de uma classe anterior

Conhecimento Abissal: A essência abissal sussurra promessas de grande poder e, para garanti-las, revela uma habilidade até então desconhecida pelo acólito. No 4º e no 8º nível, o acólito adquire um talento adicional que tenha pré-requisitos (já selecionados antes pelo personagem).

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

Resistência ao Frio (Ext): A partir do 6º nível, a essência abissal concede resistência ao frio 20.

Olhos das Profundezas (Sob): A partir do 7º nível, o acólito adquire a habilidade sobrenatural de emitir raios de fogo dos olhos. Uma vez por dia, usando uma ação padrão, ele é capaz de projetar dois raios (um de cada olho) com alcance de 30 m. Os raios podem visar a mesma criatura ou dois alvos distintos, mas exigem um ataque de toque à distância. Cada raio inflige 8d6 pontos de dano por fogo; um único alvo atingido pelos dois raios sofrerá 16d6 pontos de dano.

Invocação Abissal (SM): A partir do 9º nível, a acólito descobre um novo poder de sua essência abissal. Ele poderá invocar um vrock ou um gelugon, uma vez por dia e com 35% de chances de obter sucesso, conforme a natureza de sua essência abissal (demoníaca ou diabólica). A criatura invocada obedece ao acólito e retorna automaticamente ao seu plano de origem depois que 1 hora se passar. Uma criatura abissal que acabou de ser invocada fica impossibilitada de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante 1 hora. A critério do Mestre, esse poder cria um débito com a criatura invocada.

Simbiose: No 10º nível, a essência abissal e o acólito se tornam uma única criatura e apenas a destruição absoluta é capaz de separá-los. O tipo do PdM muda para "extra-planar". Isso significa, entre outras coisas, que o acólito será imune a magias que afetam apenas humanoides (como enfeitiçar pessoas), mas ficará limitado por efeitos específicos contra extra-planares (como círculo mágico contra o mal). Finalmente, ele adquire redução de dano 20/+1.

Conjurador das Velas

"Permita que sua mente atinja a plenitude de uma chama única e perfeita."

O fogo alimenta um fascínio especial em determinadas pessoas. Uma vela acesa pode ser considerada uma obra de arte — uma lágrima de fogo serpenteando em seu pavio negro, envoltor numa coluna de cera

que serve de base e combustível às chamas. De fato, uma maravilha a ser apreciada. É possível armazenar segredos na cera... segredos ou magias!

Também chamados de candeieiros arcanos, esses especialistas gastam seu tempo moldando velas, seja por motivos estéticos ou mágicos. As magias armazenadas são reveladas (ou ativadas) quando o pavio é aceso e derrete a cera, que por sua vez modela e afeta as magias, tornando-as mais poderosas através das chamas.

Os candeieiros arcanos adquirem habilidades similares a talentos, capazes de aprimorar os efeitos das magias armazenadas em suas velas, com muita velocidade. Com frequência, eles são contratados por grupos de aventureiros que reconhecem a importância de itens mágicos consumíveis nas profundezas da terra.

Muitas vezes, os conjuradores das velas do Mestre surgem em mercados arcanos, na esperança de vender seus itens autônomos (que podem ser ativados por qualquer pessoa) no mesmo patamar das poções. Todavia, acender uma vela é mais difícil que ingerir uma poção e exige mais tempo para gerar qualquer efeito. Portanto, dificilmente as velas encantadas atingirão a popularidade das poções.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um conjurador das velas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talento: Grande Fortitude.

Ofícios (candeieiro): 6 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias de 3º nível ou superior.

Especial: Antes de qualificar-se, o personagem deve armazenar um suprimento de 100 fósforos ou pavios (no mínimo).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um conjurador das velas (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia, Ofícios (Int), 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: 2 + modificador de Inteligência.

Criaturas Abissais

O termo "abissal" engloba qualquer criatura dos planos inferiores. Os demônios ou tanar'ri originam-se do Abismo e são descritos na pág. 49 do Livro dos Monstros; os diabos ou baatezu são naturais de Baator e são descritos na pág. 58 do mesmo livro. Se houver referência a uma criatura demoníaca, diabólica ou abissal, ela pertencerá a um desses planos, exceto quando especificado o contrário. O modelo abissal encontra-se no Apêndice 3 do Livro dos Monstros.

Características da Classe

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

Conjuração: Os conjuradores das velas nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um conjurador das velas, 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.

Inscrever Velas (Ext): A partir do 1º nível, o candeeiro pode armazenar magias em velas mágicas e ativá-las posteriormente. Cada vela comporta um efeito. Essencialmente, o conjurador adquire o talento Escrever Pergaminho (consulte a pág. 84 do *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam. Em geral, uma vela ilumina um raio de 1,5 m e queima durante 1 hora, mas essas velas mágicas atuam de forma diferente (veja a seguir). Uma vela mágica não se apagará, a menos que seu criador deseje ou ela seja neutralizada (como qualquer item mágico) por dissipar magia.

As chances de ativação dos efeitos armazenados são semelhantes às exigências de leitura de pergaminhos. O candeeiro deve ser capaz de lançar a magia conforme seu tipo (arcanica ou divina) e ela deve constar em sua lista de magias. Ele deve possuir o valor mínimo da habilidade pertinente (por exemplo, Inteligência 15 para magos lançarem efeitos de 5º nível). Além disso, ele deve obter sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador, CD igual ao nível do criador do item +1) para ativar a vela. Caso fracasse nesse teste, o personagem deve obter sucesso num teste de Sabedoria (CD 5) para evitar um fiasco (consulte a pág. 200 do *Livro do Mestre*).

Identificar a Vela: Para ativar uma vela mágica, o conjurador das velas precisará identificá-la. Isso requer um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se o personagem é o criador da vela, esse passo é desnecessário.

Acender a Vela: A melhor forma de acender a vela é utilizar um fósforo. Isso exige uma ação padrão, que está sujeita a perturbações de modo semelhante à conjuração normal. Acender a vela usando méto-

dos mais lentos, como pederneiras ou lupas, exige uma ação de rodada completa (na melhor das hipóteses) e certamente provoca ataques de oportunidade.

Um candeeiro é capaz de acender a vela defensivamente, mas precisa obter sucesso num teste de Concentração (CD 15). Isso evitará o ataque de oportunidade mas, se ele fracassar no teste, a vela não estará acesa. Por outro lado, o conjurador poderia sofrer o ataque de oportunidade e (caso seja atingido), acenderia a vela de qualquer modo se obtivesse sucesso num teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido).

Efeito da Vela: Uma vela mágica acesa irá liberar a magia armazenada, automaticamente, no início do turno subsequente do conjurador (sem provocar ataques de oportunidade). Ela funciona da mesma forma que uma magia preparada e conjurada normalmente. Entretanto, uma vez que o personagem acendeu a vela na rodada anterior, ele estará livre para realizar qualquer ação nesse turno.

A chama da vela imita a duração da magia ativada. Logo, um efeito instantâneo faria a vela incendiar-se e derreter imediatamente, enquanto as magias que tenham duração maior consumiriam o item durante esse intervalo. Contudo, se a chama extinguir-se antes que a duração da magia termine, os efeitos cessam ao mesmo tempo.

Uma vela mágica pode armazenar diversos aprimoramentos, descritos a seguir, enquanto o nível da magia inscrita não superar a capacidade de conjuração do personagem.

Vela Estendida: A partir do 2º nível, o conjurador das velas pode estender a duração das magias armazenadas em suas criações. Essencialmente, ele adquire o talento metamágico Estender Magia (consulte a pág. 82 do *Livro do Jogador*) exclusivo para suas velas. Todas as regras aplicadas ao talento são válidas para as velas mágicas; o efeito inscrito ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Vela Autônoma: A partir do 3º nível, o conjurador das velas aprende a armazenar magias que podem ser ativadas por qualquer pessoa. Essencialmente, ele adquire o talento Preparar Poção (consulte a pág. 80 do *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam; somente magias de 1º, 2º e 3º níveis podem ser inscritas numa vela autônoma. Para liberar a magia, o usuário deve acender a vela conforme o processo descrito acima; o efeito será ativado no início do turno subsequente do usuário. Em todos os demais aspectos, uma vela autônoma é idêntica a qualquer vela mágica.

Vela Aumentada: A partir do 4º nível, o conjurador das velas pode dobrar o alcance das magias armazenadas em suas criações. Essencialmente, ele adquire o talento metamágico Aumentar Magia



TABELA 3-3: O CONJURADOR DAS VELAS

Nível	Bônus				Especial	Conjuração
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Inscrever velas	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Vela estendida	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Vela autônoma	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Vela aumentada	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Vela dividida	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Vela potencializada	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Luz imediata	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Vela elevada	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Vela listrada	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Vela maximizada	+1 nível de uma classe anterior

(consulte a pág. 82 do *Livro do Jogador*) exclusivo para suas velas. Todas as regras aplicadas ao talento são válidas para as velas mágicas; o efeito inscrito ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

Vela Dividida: A partir do 5º nível, o conjurador aprimora sua habilidade de inscrever magias em velas; agora, ele é capaz de armazenar duas magias no mesmo item. Cada magia deve ser inscrita em separado, com seus respectivos custos em XP e PO, e o candeiro precisa definir a ordem de ativação das magias. O primeiro efeito é disparado normalmente quando a vela é acesa; assim que sua duração terminar, a segunda magia é ativada automaticamente. Se a primeira magia for neutralizada por *dissipar magia* ou o conjurador suprimir o efeito por vontade própria, a segunda não será disparada e continuará armazenada no item. É possível ativar o segundo efeito ao acender novamente a mesma vela. Sempre que as magias exigirem alvos, o candeiro poderá determiná-los quando cada efeito for disparado (idêntico às magias conjuradas normalmente), mas ele deve estar num raio de 9 m da vela para fazê-lo, caso contrário a magia utilizará a vela mágica como alvo padrão. As magias costumam ser diferenciadas por cores; por exemplo, a parte superior da vela (primeiro efeito) seria amarela e a parte inferior (segundo efeito) seria azul.

Vela Potencializada: A partir do 6º nível, o conjurador das velas pode aumentar todos os efeitos variáveis e numéricos das magias armazenadas em suas criações. Essencialmente, ele adquire o talento metamágico Potencializar Magia (consulte a pág. 82 do *Livro do Jogador*) exclusivo para suas velas. Todas as regras aplicadas ao talento são válidas para as velas mágicas; o efeito inscrito ocupa o lugar de uma magia dois níveis superiores.

Luz Imediata: No 7º nível, o candeiro aprende a ativar suas velas mágicas com mais eficiência. O processo para acender a vela não exige menos tempo, mas o efeito armazenado estará ativo assim que o pavio for aceso (até agora, era necessário aguardar até o próximo turno do conjurador).

Vela Elevada: Ao atingir o 8º nível, o conjurador das velas pode aumentar o nível efetivo das magias armazenadas em suas criações. Essencialmente, ele adquire o talento metamágico Elevar Magia (consulte a pág. 82 do *Livro do Jogador*) exclusivo para suas velas. Todas as regras aplicadas ao talento são válidas para as velas mágicas; o efeito inscrito ocupará o lugar de uma magia do novo nível selecionado.

Vela Listrada: A partir do 9º nível, o conjurador aperfeiçoa sua habilidade de inscrever duas magias numa única vela. Cada magia ainda deve ser inscrita em separado, com seus respectivos custos em XP e PO. No entanto, acender a vela ativará as duas magias simulta-

neamente; o candeiro deve selecionar os alvos de ambos os efeitos (se houver). As magias costumam ser diferenciadas por cores; por exemplo, metade das faixas da vela (o primeiro efeito) seria verde e o restante (o segundo efeito) seria vermelho.

Vela Maximizada: No 10º nível, o conjurador das velas atinge o limite de seu ofício arcano. Ele pode maximizar todos os efeitos variáveis e numéricos das magias armazenadas em suas criações. Essencialmente, ele adquire o talento metamágico Maximizar Magia (consulte a pág. 83 do *Livro do Jogador*) exclusivo para suas velas. Todas as regras aplicadas ao talento são válidas para as velas mágicas; o efeito inscrito ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

DISCÍPULO DO DRAGÃO

"Minha herança é ancestral."

Um discípulo do dragão é uma criatura especial. Ele sempre suspeitou, mas os sonhos onde alça voo são uma confirmação: eles são vivos e reais — em comparação, os demais sonhos são apenas cinzas e areia. Livre das amarras da terra, o sonhador percorre o firmamento e regozija-se enquanto suas lindas asas escamadas o impulsionam através das nuvens. Seus sentidos são extremamente aguçados e lhe permitem cheirar, ouvir e ver com uma clareza assustadora, que nenhum ser humano poderia sequer compreender. Um poder instável queima em seus pulmões, uma energia que poderia ser liberada com um único sopro. As sensações são quase... dracônicas.

Os estudiosos afirmam que os dragões poderosos são capazes de assumir formas humanóides e até serem amantes de outras raças.

Muitas vezes, essa união gera um filho especial — além dele, cada herdeiro de sua linhagem terá uma parcela do poder dracônico em suas veias, mesmo que tênue, até a milésima geração. Em geral, essa herança permanece dormente, apesar de vários feiticeiros poderosos atribuírem suas capacidades a um ancestral dracônico. Todavia, o sangue dos dragões altera de maneira definitiva algumas pessoas. No início, elas têm sonhos estranhos; muitas os ignoram ou os consideram apenas a satisfação de desejos inconscientes (ou pesadelos), e isso aborta o processo. Alguns indivíduos raros acreditam nos sonhos e reconhecem suas promessas de ascensão. Estes se tornam os discípulos do dragão, que utilizam seus dons arcanos como um catalisador para reativar sua herança dracônica e alcançar seu potencial máximo.

Os discípulos do dragão preferem uma vida de exploração a uma existência enclausurada. A maioria absoluta é composta de feiticeiros, mas alguns bardos trilham essa vereda. Munidos de suas capaci-

dades arcanas, eles buscam a aventura, especialmente se ela os auxiliar a alcançar sua meta — desvendar os mistérios de sua herança dracônica. Todos os discípulos são atraídos pelas áreas famosas por abrigar dragões.

Dado de Vida: Especial (veja a seguir).

Pré-Requisitos

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

Raça: Qualquer uma, exceto draconiana (proibida para meio-dragões).

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Idioma: Dracônico.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas sem preparação.

Especial: Quando seleciona essa classe de prestígio, o jogador define um tipo de dragão, que está sujeito a aprovação do Mestre.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um discípulo do dragão (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Diplomacia (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma (Int), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), 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: 2 + modificador de Inteligência.

Tipo de Dragão	Tipo de Sopro	3º nível	7º nível	10º nível	CD
Azul	Rajada* de eletricidade	2d8	4d8	6d8	18
Branco	Cone♦ de frio	1d6	2d6	3d6	16
Negro	Rajada de ácido	2d4	4d4	6d4	17
Verde	Cone de gás	2d6	4d6	6d6	17
Vermelho	Cone de fogo	2d10	4d10	6d10	19
Bronze	Rajada de eletricidade	2d6	4d6	6d6	18
Cobre	Rajada de ácido	2d4	4d4	6d4	17
Latão	Rajada de fogo	1d6	2d6	3d6	17
Ouro	Cone de fogo	2d10	4d10	6d10	20
Prata	Cone de frio	2d8	4d8	6d8	18

* Uma rajada sempre tem 1,5 m de altura, 1,5 m de largura e 18 m de alcance.

♦ Um cone tem sempre 9 m de alcance.

Características da Classe

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

Magias Adicionais (SM): Os discípulos do dragão recebem magias adicionais, indicadas na tabela, conforme acumulam níveis na classe de prestígio, como se tivessem um valor de atributo elevado. Essas magias adicionais podem ser designadas para qualquer nível de magia disponível ao personagem.

Caso o personagem tenha mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um discípulo do dragão, ele precisa deter-



WAT. 2001

TABELA 3-4: O DISCÍPULO DO DRAGÃO

Nível	Bônus				Especial	Magia adicional
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+2	Aumento de DV (d6), +1 de armadura natural	1
2º	+1	+3	+0	+3	Mordida e garras, aumento de habilidade (+2 For)	1
3º	+2	+3	+1	+3	Sopro (1/3)	Nenhuma
4º	+3	+4	+1	+4	Aumento de DV (d8), aumento de habilidade (+2 For)	1
5º	+3	+4	+1	+4	Incremento de tamanho, +2 de armadura natural	1
6º	+4	+5	+2	+5	Aumento de DV (d10)	1
7º	+5	+5	+2	+5	Sopro (2/3), aumento de habilidade (+2 Con)	Nenhuma
8º	+6	+6	+2	+6	+3 de armadura natural	1
9º	+6	+6	+3	+6	Asas, aumento de habilidade (+2 Int)	1
10º	+7	+7	+3	+7	Apoteose dracônica	Nenhuma

minar qual a classe beneficiada por essa habilidade. Uma vez selecionada, ela nunca mais poderá ser alterada.

Aumento de Dado de Vida: Conforme adquire níveis na classe de prestígio, a natureza dracônica do personagem torna-se mais distinta. O Dado de Vida da criatura sofre alteração no 1º, 4º e 6º níveis. Não há benefícios retroativos e essa habilidade não afeta os DV de outras classes. A partir do nível indicado, o personagem altera o Dado de Vida dessa classe de prestígio de acordo com a Tabela 3-4.

Armadura Natural: A constituição do personagem torna-se mais dracônica no 1º, 5º e 8º níveis. Sua pele transforma-se em escamas finas e brilhantes, praticamente invisíveis no início, mas notáveis com facilidade em níveis mais elevados. Essa mudança lhe confere os bônus de armadura natural indicados na Tabela 3-4 (os modificadores são substituídos e não se acumulam). Conforme a pele do discípulo do dragão enrijece, ele adquire cada vez mais a aparência de seu ancestral.

Mordida e Garras: A partir do 2º nível, o discípulo do dragão ataques de mordida e garras. Se a criatura não possuir essa variedade de ataques, causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura ou os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Mordida	Garras
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Aumento de Habilidade: Conforme o discípulo do dragão adquire níveis na classe de prestígio, seus valores de habilidade aumentam conforme indicado na Tabela 3-4. Esses modificadores se acumulam e são semelhantes aos bônus de atributo do 4º e 8º níveis, por exemplo.

Sopro (Sob): No 3º e 7º níveis, o discípulo começa a desenvolver a característica mais marcante de seu ancestral: o sopro. O tipo de ataque varia conforme a espécie de dragão selecionada no 1º nível. O dano causado equivale a 1/3 do total no 3º nível, 2/3 do total no 7º nível e o valor total no 10º nível (apoteose dracônica). Somente o dano potencial é alterado; a área afetada e a CD do teste de resistência são fixos (veja a tabela acima). Não importa o nível do discípulo, essa habilidade está disponível apenas uma vez por dia. Aplique todas as regras para sopro de dragões descritas na página 69 no Livro dos Monstros.

Incremento de Tamanho: No 5º nível, a categoria de tamanho do discípulo aumenta um degrau — as criaturas Pequenas tornam-se Médias e as Médias tornam-se Grandes. Um personagem Grande ou maior não obtém qualquer benefício dessa habilidade. A mudança afeta o dano básico das garras e mordida do discípulo e impõe -1 de penalidade de tamanho na sua Classe de Armadura e seu bônus base de ataque.

Asas: A partir do 9º nível, os discípulos do dragão adquirem asas funcionais. Essa mudança afeta somente as criaturas Grandes ou maiores. O personagem conseguirá voar usando seu deslocamento padrão (capacidade de manobra: média). As criaturas menores somente terão asas quando a espécie original também tiver.

Apoteose Dracônica: No 10º nível, o discípulo atinge a plenitude de sua herança dracônica e adquire o modelo meio-dragão. Seu ataque de sopro causará o dano total e ele receberá +4 pontos de Força e +2 pontos de Carisma; seu bônus de armadura natural aumenta para +4 e ele desenvolve Visão na Penumbra, Visão no Escuro (18 m), imunidade a efeitos de sono e paralisia e uma imunidade adicional conforme a variedade de dragão original (consulte a pág. 68 do Livro dos Monstros para obter detalhes).

Dominador

"Você está indo muito bem. Continue seu bom trabalho."

Os dominadores buscam controlar os pensamentos e sonhos de outras criaturas. Desde a juventude, os aprendizes destinados a trilhar esse caminho aprendem truques sutis de manipulação para obter o que desejam. Depois, eles estudam a arte arcana para aprimorar suas capacidades (já imensas) de intimidação, blefe, manipulação e outros meios de usar as pessoas em seu benefício. A magia lhes oferece a possibilidade de dominação mental completa — e o dominador a utiliza com excelência.

Os conjuradores que selecionam essa classe de prestígio abandonam seu treinamento mágico, mas desenvolvem uma capacidade sempre maior de influenciar e controlar a vontade alheia. Qualquer pessoa disposta a sacrificar a magia em troca da manipulação será um candidato adequado.

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

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Talento: Liderança (consulte a pág. 45 do *Livro do Mestre*).

Blefar: 4 graduações.

Diplomacia: 4 graduações.

Intimidar: 4 graduações.

Sentir Motivação: 4 graduações.

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

Perícias de Classe

As perícias de classe de um dominador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Diplomacia (Car), Empatia com Animais (Car), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Mensagens Secretas (Sab), 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 dominadores não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os dominadores nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível ímpar na classe de prestígio (1º, 3º, 5º, 7º ou 9º), e no 6º nível, ele 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, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um dominador, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível ímpar (e o 6º nível) na classe de prestígio.

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

Bônus em Perícia (Ext): O dominador é um estudante dedicado da manipulação, seja arcana ou comum. No 1º, 5º e 7º níveis, ele adquire +6 de bônus de competência numa das seguintes perícias: Blefar, Diplomacia, Intimidar e Sentir Motivação. O personagem é

capaz de distribuir os pontos de bônus conforme desejar entre todas as perícias (inclusive aplicá-los integralmente numa única perícia).

Sugestão (Sob): A partir do 2º nível, o dominador é capaz de influenciar as ações de uma criatura viva Grande ou menor, que esteja num raio de 30 m (2/dia). Também chamada de "motivação", essa é uma habilidade sobrenatural de ação mental, que sugere um curso de ação (limitado a duas frases pequenas). O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) para ignorar a sugestão. O efeito permanece ativo até a vítima cumprir a tarefa sugerida ou durante 6 horas, o que ocorrer antes. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia sugestão (consulte a pág. 266 do *Livro do Jogador*).

Sonda Mental (Sob): A partir do 3º nível, o dominador é capaz de analisar os pensamentos superficiais de qualquer criatura viva num raio de 30 m (2/dia). Para evitar o efeito dessa habilidade sobrenatural de ação mental, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17). Analisar a mente do alvo exige concentração, mas não provoca ataques de oportunidade. As criaturas de Inteligência animal (1 ou 2) têm pensamentos instintivos e simples. Essa habilidade consegue atravessar barreiras sólidas, mas será bloqueada por muros de pedra de 30 cm, qualquer metal com 2,5 cm de espessura, uma lâmina de chumbo de 3 mm ou 1 metro de madeira ou detritos. O efeito permanece ativo durante 10 minutos ou até o personagem desativá-lo.

Indução (Sob): A partir do 4º nível, o dominador é capaz de induzir uma criatura viva Grande ou menor, que esteja num raio de 30 m (1/dia). Para evitar o efeito dessa habilidade sobrenatural de ação mental, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 18). A vítima recebe +5 de bônus de circunstância nesse teste caso esteja sendo atacada pelo dominador ou seus aliados. Induzir

uma criatura usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Se não obtiver sucesso, o alvo irá considerar o dominador um aliado e amigo confiável, semelhante aos efeitos de *enfeitiçar pessoas* (veja a pág. 209 do *Livro do Jogador*). Não é preciso conhecer o idioma da criatura — a habilidade funciona por telepatia.

Amigos Eternos (Sob): Ao atingir o 6º nível, o dominador amplia seu controle mental sobre outras criaturas. Uma vítima afetada pela habilidade Indução (acima) se transforma num aliado permanente, a menos que o personagem faça qualquer coisa obviamente nociva contra a criatura ou ordene a realização de tarefas suicidas ou totalmente contra a sua natureza (que dissipará o efeito). Essa habilidade sobrenatural, de ação mental, permite que o dominador mantenha até duas criaturas induzidas ao mesmo tempo. O efeito é neutralizado se a vítima for alvo de *proteção contra o mal*. Ele será anulado em definitivo por *dissipar magia* (14º nível de conjurador).



TABELA 3-5: O DOMINADOR

Nível	Bônus				Especial	Conjuração
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+2	Telepatia, bônus em perícia	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Sugestão	
3º	+1	+3	+1	+3	Sonda mental	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+4	+1	+4	Indução	
5º	+2	+4	+1	+4	Bônus em perícia	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+5	+2	+5	Amigos eternos	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+5	+2	+5	Bônus em perícia	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+6	+2	+6	Dominação	
9º	+4	+6	+3	+6	Indução em massa	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Escravidão	

Dominação (Sob): A partir do 7º nível, o personagem é capaz de dominar uma criatura viva Grande ou menor, que esteja num raio de 30 m (1/dia). Para evitar o efeito dessa habilidade sobrenatural, uma compulsão de ação mental, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19). Dominar uma criatura usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Se não obtiver sucesso, o alvo permanecerá controlado por 3 dias, semelhante aos efeitos de *dominar pessoas* (veja a pág. 207 do *Livro do Jogador*).

Indução em Massa (Sob): Ao atingir o 9º nível, o dominador é capaz de influenciar diversas criaturas ao mesmo tempo. Uma vez por dia, ele poderá utilizar a habilidade Indução (veja acima) contra uma quantidade de alvos cujo total de Dados de Vida seja igual ou inferior a 40. É possível utilizar essa habilidade sobrenatural, de ação mental, aliada à Indução, em rodadas subsequentes, contra o mesmo alvo. Se houver mais alvos em potencial que o limite de Dados de Vida lhe permite controlar, o dominador seleciona uma vítima de cada vez, até atingir 40 DV.

Escravidão (Sob): No 10º nível, o controle mental do dominador sobre outras criaturas atinge seu ápice. Qualquer criatura dominada anteriormente (veja acima) se transforma num escravo definitivo. O personagem consegue manter apenas um escravo ao mesmo tempo. A *proteção contra o mal* não neutralizará o efeito, mas *dissipar magia* é capaz de eliminá-lo por completo (18º nível de conjurador).

Espiral do Destino

"Continue tentando. Eu sinto que sua sorte está para mudar — em breve."

A sorte acompanha certas pessoas e abandona outras. Determinados indivíduos controlam sua própria sorte.

Uma espiral do destino (também chamada de "mago de várias sinas") superou os limites da chance, das circunstâncias e do caos para dominar uma verdade mais absoluta: a probabilidade. Quando um evento se inicia, diversas possibilidades são eliminadas, conforme o universo busca imparcialmente o equilíbrio. Por meio de sua compreensão recém-desenvolvida, a espiral do destino manipula essa tendência inexorável — a seu custo. Ela consegue aumentar a probabilidade de um evento favorável, mas deve reduzir as chances de evitar ocorrências indesejáveis.

Qualquer conjurador arcano que amaldiçoar sua falta de sorte é um candidato em potencial para essa classe de prestígio. E qual deles nunca disparou uma magia, com esperança resoluta, embora vazia, de obter determinado resultado ou percebeu com tristeza a sorte espan-

tosa de um adversário que resiste a uma saraivada de efeitos? Uma espiral do destino pretende exercer algum controle sobre as vicissitudes da probabilidade — em essência, sorte para si e azar para seus inimigos.

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

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Conhecimento (qualquer um): 8 graduações.

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

Especial: O personagem deve ter evitado a morte (ou uma catástrofe de proporções similares) em função das maquinacões do destino. Por exemplo, caso ele perca a balsa que se dirige a Ilha de Sadonne devido a uma premonição estranha, que o obrigou a prolongar demais sua estadia no continente, e mais tarde descubra que a balsa e todos os seus passageiros foram tragados por uma tempestade súbita, pode-se dizer que o destino poupou sua vida.

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma espiral do destino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Senso de Direção (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: As espirais do destino não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: As espirais do destino nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível par na classe de prestígio (2º, 4º, 6º, 8º ou 10º), e no 7º nível, ele adquire

TABELA 3-6: A ESPIRAL DO DESTINO

Nível	Bônus				Especial	Conjuração
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+0	+0	+2	Roda do destino	
2º	+1	+0	+0	+3	Resistir ao destino	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Toque instável do destino	
4º	+2	+1	+1	+4	Conforme a vontade do destino	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Controle da roda	
6º	+3	+2	+2	+5	Negar o destino	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Sorte ao vento	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Conforme a vontade do destino	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Selar o destino	
10º	+5	+3	+3	+7	Favorecido	+1 nível de uma classe anterior

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, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar uma espiral do destino, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par (e o 7º nível) na classe de prestígio.

Roda do Destino (Ext): A espiral do destino compreende que a aleatoriedade da "sorte" é inferior à crença geral e torna-se capaz de ajustar as probabilidades de determinados eventos. Essa é uma habilidade extraordinária.

Quando uma espiral do destino conjurar qualquer magia que permita um teste de resistência, poderá reduzir a CD desse teste em 2 pontos — e somente 2 pontos — tornando-a mais fácil de resistir. O personagem armazena esses pontos numa espécie de carma arcano denominado "roda". Sempre que ele ajustar um efeito dessa forma, acumulará mais 2 pontos no total reservado. O valor máximo suportado pela roda equivale ao nível de conjurador da espiral (a soma de suas classes conjuradoras, inclusive essa classe de prestígio). Por exemplo, um mago de 5º nível/espiral de 1º nível é capaz de armazenar até 6 pontos ao mesmo tempo.

Os pontos acumulados pela espiral são utilizados para elevar a Classe de Dificuldade de outras magias que o personagem conjurar. É possível adicionar até 3 pontos à CD de qualquer efeito. Dessa forma, o personagem acima (mago5/espiral 1) poderia aumentar a CD efetiva do teste de Vontade da magia *enfeitiçar pessoas* em um, dois ou três pontos. Cada vez que a espiral utilizar essa habilidade, o valor total da roda é ajustado.

Em algumas ocasiões, a redução na Classe de Dificuldade fornecerá mais pontos que a roda é capaz de armazenar. Nesses casos, o excesso será perdido. Se o conjurador do exemplo tivesse elevado a CD de *enfeitiçar pessoas* em 3 pontos (restando 3 do total) e, posteriormente, reduzido a CD de dois efeitos distintos (somando 4 ao valor da roda), a quantidade armazenada seria 6 pontos, não 7. O ponto excedente estaria perdido.

Observação: É impossível trapacear o destino. Uma espiral do destino não acumula pontos ao conjurar magias sobre alvos que fracassam voluntariamente no teste de resistência. Da mesma forma, não recebe pontos ao reduzir a CD de magias benéficas conjuradas sobre aliados ou lançadas contra objetos inanimados sem necessidade. Ele

somente será capaz de ativar essa habilidade quando o resultado da magia representar alguma diferença no seu futuro.

Resistir ao Destino (Ext): A partir do 2º nível, a espiral desenvolve uma sorte extraordinária. Uma vez por dia, ela poderá realizar novamente qualquer teste que desejar. O personagem deverá manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que o anterior. Se a espiral do destino tiver níveis de clérigo e acesso ao domínio da Sorte, esse benefício será cumulativo com o poder concedido por sua divindade.

Toque Instável do Destino (Ext): Ao atingir o 3º nível, a espiral adquire a habilidade extraordinária de influenciar a sorte alheia. Uma vez por dia, ela poderá realizar novamente qualquer teste executado por outra criatura — aliada ou inimiga. O alvo deverá manter o segundo resultado, mesmo que seja pior que o anterior.

O toque instável da sorte não obedece à ordem de Iniciativa, mas o personagem não será capaz de ativá-lo caso seja surpreendido. A espiral precisa ver o alvo para utilizar essa habilidade.

Observação: A espiral do destino tem que decidir se ativará a habilidade antes que os resultados do teste sejam aplicados, caso contrário perderá a oportunidade. O jogador não precisa necessariamente conhecer o valor obtido no teste — em especial dos seus inimigos — mas geralmente é fácil perceber que um adversário obteve sucesso no teste de resistência ou numa jogada de ataque. Antes dos dados serem lançados, o jogador deve avisar ao Mestre que pretende utilizar o toque instável do destino caso o resultado seja indesejável.

Conforme a Vontade do Destino: No 4º e 8º níveis, o universo conspira a favor do personagem para lhe oferecer um dom útil, ainda que mundano. A espiral do destino adquire um talento metamágico adicional.

Controle da Roda (Ext): A partir do 5º nível, a espiral compreende a matriz da realidade com mais clareza e pode utilizar os pontos da roda do destino para ajustar outros eventos "aleatórios". O processo é idêntico à manipulação das Classes de Dificuldade das magias, mas agora o personagem consegue aplicar os modificadores aos seus testes de resistência, de perícia e jogadas de ataque. Entretanto, ele não poderá alterar as dificuldades desses testes para armazenar pontos na roda.

O limite dos modificadores para essas jogadas (ataque, testes de resistência e de perícia) varia conforme os pontos disponíveis na roda e o nível de conjurador da espiral — que também determina o valor máximo de pontos armazenados (veja Roda do Destino, acima). Por exemplo, um mago5/espiral 5 poderia fornecer até +10 de bônus a um determinado teste, supondo que tenha pontos suficientes armazenados.

Negar o Destino (Ext): No 6º nível, o controle da espiral sobre as probabilidades se torna mais firme. Duas vezes por dia, ela poderá realizar novamente qualquer teste que desejar; o processo é idêntico a Resistir ao Destino (acima) e também se acumula com o poder concedido pelo domínio da Sorte.

Sorte ao Vento (Ext): Ao atingir o 7º nível, a espiral venera o acaso ao "lançar seu destino ao vento". Essa é uma habilidade extraordinária. O personagem decide se irá utilizá-la antes de conjurar uma magia que permita um teste de resistência; se a habilidade for ativada, a CD do teste de resistência será 1d20 + nível da magia + modificador de Carisma ou Inteligência (o que for maior). Cada magia afetada exige uma nova jogada para definir a Classe de Dificuldade. Ainda é possível adicionar 3 pontos ao valor ajustado ou reduzir a CD em 2 pontos para armazená-los na roda do destino (mas não ambos). As demais habilidades da espiral (como Controle da Roda) não afetam a Sorte ao Vento.

Selar o Destino (SM): A partir do 9º nível, a espiral é capaz de intervir literalmente em assuntos de vida e morte. Uma vez por dia, ela pode tentar selar o destino de outra criatura com essa habilidade similar a magia. Usando uma ação padrão, o personagem seleciona uma criatura Grande ou menor, que esteja num raio de 30 m e na sua linha de visão, e pronuncia as palavras "seu destino está selado". A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou morrerá. Se obtiver sucesso (ou contra alvos Enormes ou maiores), a criatura ainda sofrerá 3d6+13 pontos de dano. É possível utilizar os pontos da roda do destino para elevar a CD do teste de Fortitude, a quantidade de dano causado ou ambos.

Favorecido: Ao atingir o 10º nível, a espiral do destino é escolhida pelo acaso e elevada acima das criaturas aprisionadas na teia da realidade — que elas sequer conseguem enxergar ou apreciar. O tipo do personagem muda para "extra-planar". Isso significa, entre outras coisas, que a espiral será imune a magias que afetam apenas humanoides (como *enfeitiçar pessoas*), mas ficará limitada por efeitos específicos contra extra-planares (como *círculo mágico* contra sua tendência). Além disso, o favorecido será capaz de armazenar uma quantidade de pontos na roda do destino equivalente ao dobro de seu nível de conjurador.

Exobiólogo

"Ah — tudo ficou mais claro agora. Eu posso ver... eu... posso... ver!"

Os exobiólogos lidam com poderes e entidades dos limites inimigáveis do espaço e do tempo. Para eles, o poder arcano engloba o triunfo da mente sobre as fronteiras rústicas das dimensões, da dis-

tância e, quase sempre, da sanidade. Através de conhecimento e determinação, eles perscrutam a barreira no final do próprio tempo. No Reino Distante, além do conceito das eras, vagam mentes extraordinárias, absortas em contemplações e loucura. Seres indescritíveis partilham segredos aterrorizantes com aqueles ousados o bastante para ouvir. Essas informações não se destinam aos mortais, mas o exobiólogo mergulha nos abismos de caos e entropia capazes de destruir as psiques despreparadas. Muitas vezes, a convicção desses personagens é suficiente para forçar seus aliados a acreditar na sua futura transcendência.

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

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Talentos: Prontidão.

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Conhecimento (planos): 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar uma magia de Adivinhação e uma de Conjuração, ambas do 3º nível, no mínimo.

Especial: Contato anterior com um exobiólogo ou uma criatura pseudonatural.

Perícias de Classe

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

Adestrar Animais (Car), Alquimia

(Int), Concentração (Con), Conhecimento

(todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab) 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 exobiólogos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os exobiólogos nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.),

apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um exobiólogo, 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.

Invocar Alienígena (SM): Quando um exobiólogo conjurar qualquer magia *invocar criaturas*, ele obterá uma versão "pseudonatural" da criatura selecionada na lista pertinente (pág. 223 do *Livro do Jogador*). Por exemplo, através de *invocar criaturas* VI, ele poderia convocar um rast pseudonatural. Esses monstros têm o modelo pseudonatural adicionados à criatura base (veja *Criaturas Pseudonaturais*, a seguir). As criaturas celestiais ou demoníacas (abissais) existentes na tabela devem ser substituídas por versões pseudonaturais.

Benção Alienígena: Um exobiólogo recebe +1 de bônus intuitivo em todos os testes de resistência, mas perde irreversivelmente 2 pontos de Sabedoria.

Segredo Metamágico: O exobiólogo compreende as informações sussurradas além da barreira do tempo e obtém uma vantagem. No 3º e 7º níveis, ele poderá selecionar um talento metamágico adicional.

Certeza Insana: A partir do 4º nível, a crença insana do exobiólogo nas entidades alienígenas, além do limite normal do espaço-tempo, lhe concede uma resistência antinatural. Ele adquire 3 pontos de vida, de forma idêntica ao talento Vitalidade. Entretanto, a comunicação periódica com essas entidades deturpa sua psique e a mente do personagem começa a se fragmentar. Ele desenvolve uma fobia contra uma determinada espécie de criatura e sofre -2 de penalidade em todos os testes de resistência, jogadas de ataque e testes de perícia baseadas em Carisma relacionados a essa espécie. As criaturas em questão recebem +2 de bônus de moral na CA e nos testes de resistência contra o exobiólogo. O Mestre define o tipo de criatura temida; algumas escolhas adequadas incluem aranhas, cobras, pássaros ou insetos. Os seres que compartilham atributos ou a aparência da espécie selecionada também ativam a fobia.

Familiar Pseudonatural: A partir do 5º nível, o familiar do exobiólogo (se houver) recebe o modelo pseudonatural (veja *Criaturas Pseudonaturais*, a seguir), além dos poderes e habilidades padrão de um familiar conforme o nível do mestre. Essa qualidade não substitui a criatura original — ela adquiriu, lentamente, os aspectos de uma entidade alienígena e eles se tornam completos nesse momento. A partir do 5º nível, qualquer familiar invocado também apresentará o modelo pseudonatural.

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

Convicção Insana: No 8º nível, a crença insana do exobiólogo se intensifica e se transforma em uma obsessão inextinguível. Ele adquire mais 3 pontos de vida, de modo idêntico ao talento Vitalidade, mas sua fobia também se intensifica. Todos os bônus e penalidades indicados sob *Certeza Insana* aumentam para +6/-6.

Segredo Atemporal (Sob): A partir do 9º nível, o exobiólogo descobre o segredo da juventude imutável. Ele não sofrerá mais penalidades por envelhecimento e não poderá ser envelhecido magicamente (veja a Tabela 6-5: Efeitos do Envelhecimento, pág. 93 do *Livro do*

Jogador). Porém, qualquer penalidade existente permanecerá. Os bônus ainda são acumulados, mas o exobiólogo é sequestrado por entidades horríveis quando seu tempo se esgota — e nunca mais é visto.

Transcendência (Sob): No 10º nível, através de uma longa associação com entidades alienígenas e o estudo intensivo de segredos insanos, o exobiólogo transcende sua existência mortal e transforma-se numa criatura alienígena. O tipo do personagem muda para "extra-planar". Isso significa, entre outras coisas, que o acólito será imune a magias que afetam apenas humanoides (como *enfeitiçar pessoas*), mas ficará limitado por efeitos específicos contra extra-planares (como *círculo mágico* contra sua tendência). Finalmente, ele adquire redução de dano 20/+1 e resistência à eletricidade 20.

Logo depois de atingir a transcendência, a aparência do exobiólogo sofre algumas mudanças físicas. Em geral, ele desenvolve um tentáculo, qualquer alteração ou substituição estranha, como membros ou órgãos extras, uma protuberância enigmática ou ainda outro olho. É possível esconder a mutação usando mantos ou capuzes, mas o órgão alienígena não está sob o controle do exobiólogo e muitas vezes se contorce, abre, contrai ou move-se conforme suas necessidades obscuras.

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

Criaturas Pseudonaturais

As criaturas pseudonaturais habitam os recônditos das eras que existem nas constelações estelares, além dos planos conhecidos, abrigadas nos reinos distantes da loucura. Quando são invocadas para o Plano Material, com frequência elas assumem a forma e imitam as habilidades de criaturas familiares, embora sua aparência seja terrível em comparação aos seres originais. Por outro lado, muitas delas surgem com formas semelhantes à sua aparência nativa: massas de tentáculos retorcidos, corpo translúcido e outras características horripilantes.

Criando Seres Pseudonaturais

"Pseudonatural" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para "extra-planar". A entidade conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Ataques Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o seguinte:

Ataque Certo (Sob): Uma vez por dia, a criatura poderá desferir um ataque regular com +20 de bônus intuitivo numa única jogada de ataque. A criatura não é afetada pela chance de falha proveniente de camuflagem.

Qualidades Especiais: Uma criatura pseudonatural conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir o seguinte:

- Resistência a ácido e eletricidade (consulte a tabela abaixo).
- Redução de dano (consulte a tabela abaixo).
- RM equivalente ao dobro dos Dados de Vida da criatura.

TABELA 3-7: O EXOBIÓLOGO

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Invocar alienígena	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Benção alienígena	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Segredo metamágico	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Certeza insana	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Familiar pseudonatural	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Invocação adicional	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Segredo metamágico	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Convicção insana	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Segredo atemporal	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Transcendência	+1 nível de uma classe anterior

Dados de Vida Resistência Redução de Dano

1-3	5	—
4-7	10	5/+1
8-11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Se a criatura-base tiver qualquer uma dessas habilidades, utilize o valor mais elevado.

Alterar Forma (Sob): Sem limite — qualquer criatura pseudonatural é capaz de assumir a forma de uma massa grotesca e repleta de tentáculos (ou outra forma horripilante definida pelo Mestre), mas suas habilidades permanecem inalteradas, a despeito da aparência alienígena. A transformação usa uma ação padrão. Qualquer criatura sofre -1 de penalidade de moral nas suas jogadas de ataque contra entidades nessa forma.

Testes de Resistência: Idênticos aos da criatura-base

Habilidades: Idênticos aos da criatura-base, mas a Inteligência mínima será 3.

Perícias: Idênticos aos da criatura-base

Talentos: Idênticos aos da criatura-base

Terreno/Clima: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer

Organização: Idêntica a da criatura-base

Nível de Desafio: Até 3 DV, idêntico ao da criatura-base; entre 4 e 7 DV, criatura-base +1; 8 DV ou mais, criatura-base +2.

Tesouro: O mesmo da criatura-base

Tendência: Sempre Bom (qualquer)

Progressão: A mesma da criatura-base

Guia dos Viajantes

"Para onde?"

O guia dos viajantes é um conjurador com habilidades especializadas em transporte mágico instantâneo. Diferente dos arcanos de outras organizações prestigiadas, o guia não precisa dedicar anos da sua vida à arte do teletransporte, nem sequer concentrar sua atenção total em busca da perfeição. Mesmo assim, ele aprende alguns segredos do

ramo que estão disponíveis somente aos afiliados da União dos Viajantes (descrita no Capítulo 1).

Em essência, a União é uma organização comercial de transporte que fornece conjuradores especializados aos mercadores capazes de pagar. Geralmente, os escritórios da União se localizam em grandes cidades e dispõem de equipes de guias que oferecem uma lista padronizada de serviços. Existem guias dos viajantes mais qualificados, denominados "guias de periculosidade", disponíveis para transportar clientes mais corajosos até locais ameaçadores, embora os preços sejam substancialmente maiores.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

Para se tornar um guia dos viajantes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Talentos: Magia de Santuário, Foco em Perícia (Conhecimento [geografia]).

Conhecimento (arcano): 10 graduações.

Conhecimento (geografia): 10 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar teletransporte.

Especial: Um candidato em potencial deve se afiliar à União dos Viajantes, mas poderá desvincular-se da organização posteriormente, sem perder os níveis e habilidades adquiridas.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guia dos viajantes (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), 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 guias dos viajantes não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

TABELA 3-8: O GUIA DOS VIAJANTES

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Capacidade ampliada	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Teletransporte adicional	
3º	+1	+1	+1	+3	Precisão ampliada	+1 nível de uma classe anterior

Conjuração: Os guias dos viajantes nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível ímpar na classe de prestígio (1º e 3º), ele 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 (talentos de criação de itens ou metamágicos, novas magias, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um guia dos viajantes, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível ímpar na classe de prestígio.

Capacidade Ampliada (Ext): Um guia dos viajantes é capaz de transportar mercadorias com mais eficiência. Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte], o limite de peso transportado pelo guia equivalerá a 50 kg por nível de conjurador (em geral, o limite é 25 kg/nível).

Teletransporte Adicional: No 2º nível, o guia dos viajantes recebe uma magia adicional de 5º nível, como se tivesse um valor de atributo elevado. Esse aumento do limite de conjuração diário serve apenas para lançar um efeito de *teletransporte*.

Precisão Ampliada (Ext): Ao atingir o 3º nível, o guia dos viajantes se torna mais capacitado a "aterrissar" no destino pretendido. Quando conjurar qualquer magia que tenha o descritor [Teletransporte], jogue 1d% e consulte a tabela Transporte da União, a seguir (substitua a tabela de teletransporte da pág. 268 do *Livro do Jogador* pelas informações abaixo).

TELETRANSPORTE DA UNIÃO

	No	Fora do	Área	Fiasco
Familiaridade	Alvo	Alvo	Similar	Fiasco
Muito familiar	01-100	—	—	—
Estudado cuidadosamente	01-99	100	—	—
Visto casualmente	01-94	95-97	98-99	100
Visto uma vez	01-88	89-94	95-98	99-100
Descrição	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso*	—	—	81-92	93-100

* Jogue 1d20+80 para determinar o resultado.

Lâmina Arcana

"Eu tenho sua espada mágica bem aqui!"

O sonho de combinar as artes marciais e arcanas se torna realidade entre os integrantes da Lâmina Arcana. Eles estudam os rituais mágicos e as técnicas de combate com afino e gradualmente são capazes de lançar magias usando armaduras mais pesadas, com chances de falha reduzidas. Mais importante, eles também podem armazenar efeitos em suas armas e conjurar efeitos através delas.

Apesar do nome da classe (e da organização), uma lâmina arcana é capaz de utilizar armas perfurantes ou concussivas, trocar de armas e ser de qualquer sexo. Nomes como "machado arcano", "lança arcano" e outras variantes são usadas para indicar a classe de prestígio, embora não sejam muito difundidos. Os pré-requisitos da classe são atendidos com facilidade por guerreiros/magos e feiticeiros/magos, mas existem diversas lâminas que foram bardos/guerreiros.

Temidos pelos arcanos por sua capacidade de lançar magias sob a proteção de armaduras e pelos combatentes comuns justamente em função dessas habilidades mágicas, com frequência as lâminas arcanas vagam sozinhas pelo mundo.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar uma lâmina arcana, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: ++.

Talentos: Usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armadura.

Conhecimento (qualquer um): 6 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior.

Especial: O candidato precisa ter derrotado um adversário usando apenas suas armas, sem qualquer auxílio arcano, mágico ou proveniente de suas habilidades de classe (inclusive talentos de combate).

Perícias de Classe

As perícias de classe de uma lâmina arcana (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Escalar (For), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Profissão (Sab) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: As lâminas arcanas não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: As lâminas arcanas nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar uma lâmina arcana, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Canalizar Magia (Sob): Uma vez por dia, como uma ação livre, a lâmina arcana é capaz de conjurar uma magia através de sua arma enquanto desfere um ataque regular (corpo a corpo ou à distância). A magia canalizada é subtraída do limite diário do personagem e deve especificar uma criatura ou objeto como alvo. Dessa forma, é impossível lançar a magia sono canalizada, pois ela afeta "várias criaturas". Quase todas as magias de área também se incluem nessa restrição.

O nível máximo dos efeitos canalizados aumenta conforme a intensidade dessa habilidade sobrenatural:

Intensidade	Nível Máximo da Magia
Canalizar Magia I	1º
Canalizar Magia II	2º
Canalizar Magia III	3º



Se desejar, a lâmina pode conjurar 2 magias de um nível inferior a cada dia ou 3 magias de dois níveis inferiores a cada dia (nesse caso, os efeitos de nível 0 são considerados magias de 1º nível).

Uma magia canalizada visa a criatura atingida pela arma do conjurador, que ainda poderá realizar um teste de resistência se a magia em questão permitir. As magias que visam mais de uma criatura (como *lentidão*) afetam somente o oponente atacado; os demais alvos são desperdiçados. Se a jogada de ataque fracassar, a magia canalizada será perdida.

Ignorar Falha Arcana (Ext): A partir do 2º nível, o esforço e o treinamento constantes da lâmina arcana para fundir técnicas de combate e habilidades arcanas começam a gerar resultados. Essa habilidade extraordinária lhe permite ignorar parte da chance de falha arcaná decorrente da utilização de armaduras. No início, esse fator será reduzido em 10%; à medida que o personagem adquire

níveis na classe de prestígio, ele sofre incrementos de 5%, conforme descrito na Tabela 3–9, até o limite de 30%. O conjurador subtrai o valor percentual indicado da chance total de falha arcaná imposta por sua armadura e escudo (se houver). Por exemplo, um conjurador usando uma brunea e um escudo pequeno sofre 30% de chance de falha arcaná; a partir do 2º nível nessa classe de prestígio, esse valor é reduzido para 20%.

Reserva da Lâmina Arcana: No 6º nível, a lâmina arcana desenvolve a técnica de armazenar magias de 1º, 2º e 3º níveis em sua arma. Essencialmente, ela adquire o talento Preparar Poção (consulte a pág. 80 do *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam, com as seguintes exceções: uma vez armazenada, a magia permanece intangível, ressoando com a arma do personagem, até ser liberada. Para ativar o efeito reservado, o conjurador deve empunhar a arma e

TABELA 3–9: A LÂMINA ARCANA

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Canalizar magia I	
2º	+1	+3	+0	+3	Ignorar falha arcaná 10%	+1 nível de uma classe anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Ignorar falha arcaná 15%	
4º	+3	+4	+1	+4	Canalizar magia II	+1 nível de uma classe anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Ignorar falha arcaná 20%	
6º	+4	+5	+2	+5	Reserva da lâmina arcana	+1 nível de uma classe anterior
7º	+5	+5	+2	+5	Ignorar falha arcaná 25%	
8º	+6	+6	+2	+6	Talento adicional	+1 nível de uma classe anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Ignorar falha arcaná 30%	
10º	+7	+7	+3	+7	Canalizar magia III	+1 nível de uma classe anterior



absorver a magia através do cabo do item; isso requer uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. É possível transferir a magia para outra criatura voluntária tocando a arma em seu corpo.

A quantidade máxima de níveis de magia armazenados simultaneamente equivale ao valor de Inteligência + níveis na classe de prestígio do personagem. Caso a arma seja quebrada ou destruída, todas as magias armazenadas estarão arruinadas de imediato. As magias reservadas nunca são perdidas acidentalmente durante o combate.

Talento Adicional: No 8º nível, a lâmina arcana aperfeiçoa sua arte e recebe um talento adicional. Ele pode ser selecionado na lista de talentos adicionais do guerreiro (pág. 37 do Livro do Jogador) ou entre os talentos metamágicos disponíveis na campanha.

Mago da Ordem Arcana

"Calma... calma... estou quase conseguindo."

Também chamados de "magos da guilda", esses conjuradores pertencem à academia e organização denominada Ordem Arcana (consulte o Capítulo 1). Em situações informais, a instituição é chamada apenas de Ordem — ou, muitas vezes, "aquela escola de magos". A Ordem serve de universidade para conjuradores iniciantes e guilda para ex-alunos interessados em conhecimento avançado e poder.

A Ordem Arcana tem dois objetivos principais. Sua primeira diretriz é desenvolver o conhecimento místico através da investigação arqueológica e da pesquisa constante de ensinamentos arcanos perdidos. Grande parte dessa pesquisa envolve a tradução de uma "gramática mágica" muito poderosa, utilizada em eras passadas. Até agora, essa tarefa rendeu excelentes frutos: talentos metamágicos. A segunda diretriz abrange o apoio e o bem-estar dos afiliados à Ordem, inicialmente por meio de treinamento arcano e depois com o fornecimento de aliados, recursos, alojamentos e acesso à Fonte de Magia (veja a seguir). Embora os demais conjuradores possam obter alguma vantagem na Ordem, a ênfase da organização no ensino e apoio aos magos afasta a maioria dos candidatos.

Com frequência, os magos da guilda do Mestre se unem a companhias de aventureiros que não são afiliados à Ordem (em geral a grupos sem conjuradores arcanos).

Dessa forma, é possível encontrá-los em diversos locais de aventuras. Entretanto, um membro ativo da ordem retorna sempre que pode ao campus, paga suas mensalidades e cumpre sua parte na manutenção da Fonte de Magia.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Talentos: Magia Cooperativa e outro talento metamágico.

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Magias: Capacidade de preparar e conjurar magias arcanas de 2º nível ou superior.

Especial: Os membros em potencial devem pagar uma taxa de inscrição de 750 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mago da Ordem Arcana (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma, Identificar Magia (Int), 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 magos da Ordem Arcana não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os magos da guilda nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mago da ordem arcana, 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.

Membro da Guilda: Um mago afiliado à Ordem Arcana paga mensalidades de 30 PO e aceita diversas tarefas em troca de vários benefícios. Suas obrigações incluem comparecer ao campus uma vez a cada semestre para realizar buscas ou missões especiais indicadas pelos membros mais graduados da organização. Um mago que não pague suas mensalidades por quatro meses terá sua afiliação revogada e perderá o acesso à Fonte de Magia. Recuperar a afiliação é muito difícil; no entanto, os ex-integrantes da Ordem não perdem os talentos metamágicos ou as magias adquiridas enquanto faziam parte da academia.

Um integrante ativo pode se alojar no campus da Ordem Arcana entre suas aventuras; o custo da estadia e alimentação comuns é apenas 5 PP por dia. Ele terá livre acesso à famosa biblioteca da Ordem, que inclui diversos volumes sobre assuntos mundanos e arcanos (embora não haja magias disponíveis). O mago também

será capaz de utilizar os laboratórios privativos para criar itens mágicos menores ou médios, mas os custos de criação não estão inclusos. Além disso, ele poderá ler e anunciar nos murais da universidade, uma central de informação comum utilizada pelos afiliados para distribuir novidades, divulgar seu interesse em uma determinada pesquisa ou aventura, vender e comprar mercadorias estranhas ou mágicas, etc. Finalmente (e mais importante), o mago criará vínculos profissionais com seus companheiros de guilda, provavelmente gerando amizades duradouras ou alianças vantajosas.

Fonte de Magia (SM): A partir do 1º nível, os magos da Ordem Arcana podem retirar magias de uma origem comum, a Fonte de Magia. Essa é uma habilidade similar a magia. Os novos afiliados recebem um foco arcano especial (uma pequena jóia selecionada pelo conjurador, um anel, um broche, um cachecol ou qualquer item portátil) durante sua iniciação. O foco permite o acesso à Fonte e funciona somente com seu dono. Caso ele perca o item, deverá submeter-se a outra iniciação. A variedade de magias disponíveis aumenta no 4º e no 7º níveis. Consulte a seção Fonte de Magia, a seguir.

Pesquisa Intensiva: No 2º e no 9º níveis, o mago da Ordem Arcana realiza descobertas inesperadas ao analisar os manuscritos traduzidos da antiga gramática Aleph e adquire um talento metamágico adicional.

Idioma Adicional: No 3º e 6º níveis, o acesso do mago da guilda à excelente biblioteca e aos recursos da Ordem lhe permite selecionar um novo idioma.

Nova Magia: Quando o mago da Ordem Arcana atinge o 5º e o 8º nível, outro afiliado lhe permite copiar uma magia de seu grimório particular (escolhida pelo jogador, mas sujeita a aprovação do Mestre). O mago não precisará realizar o teste de Identificar Magia, embora os especialistas ainda sejam incapazes de aprender magias de suas escolas proibidas.

Regente: No 10º nível, o mago da Ordem Arcana recebe o status de professor ou regente. Ele não precisará mais arcar com as mensalidades, mas continuará a usufruir de todos os benefícios da organização. Um regente ou professor recebe +2 de bônus de competência em quaisquer testes de perícias baseadas em Carisma para interagir com os afiliados menos graduados da Ordem.

Os regentes e professores determinam as regras e a política da universidade durante o Conselho de Regentes, um encontro mensal. Todos os regentes são obrigados a comparecer a pelo menos seis

TABELA 3-10: O MAGO DA ORDEM ARCANA

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Membro da guilda, Fonte de magia I	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Pesquisa intensiva	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Idioma adicional	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Fonte de magia II	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Nova magia	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Idioma adicional	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Fonte de magia III	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Nova magia	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Pesquisa intensiva	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Regente	+1 nível de uma classe anterior

Conselhos por ano ou perderão seu status (mas conservarão os demais benefícios da afiliação). Aprovar novas políticas ou eliminar regras existentes exige os votos de 3/5 dos regentes e professores.

Geralmente, o Conselho indica tarefas ou missões para os integrantes menos graduados, que devem executá-las em favor da Ordem. Um regente também pode formar um grupo especial de magos inferiores e liderá-los para cumprir um objetivo específico, como investigar um crime que envolva a magia arcana, explorar a escavação arqueológica de uma antiga cidade de magos e outras tarefas importantes para a organização.

A Fonte de Magia

Uma matriz especial, abrigada numa câmara protegida no subsolo de Mathghamhna, está vinculada a uma reserva de energia arcana. Por meio de seu foco, o mago da Ordem Arcana é capaz de "retirar" magias dessa fonte mútua conforme necessário.

Invocar a Magia: É possível retirar a magia da Fonte a qualquer distância e entre os planos, mas o limite diário do conjurador deve ser capaz de armazenar o efeito desejado. Durante a preparação de suas magias diárias, o personagem decide se manterá parte de seu limite disponível. O mago somente poderá invocar as magias disponíveis ao seu nível de conjurador, mas elas não precisam constar em seu grimório. A quantidade de níveis de magia que o personagem consegue retirar da Fonte equivale à metade de seu nível de conjurador (mínimo 1). Por exemplo, um mago de 5º nível poderia invocar uma magia de 2º nível ou duas de 1º nível a cada dia, mas apenas quando seu limite comportar os efeitos retirados e seu Débito com a Fonte estiver equilibrado (veja a seguir).

Para invocar a magia da Fonte, o personagem se concentra em seu foco; isso exige uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. O efeito estará disponível ao conjurador no início do seu próximo turno e poderá ser utilizado imediatamente. Entretanto, se o mago da guilda não conjurá-lo em [nível de conjurador] minutos, ele desaparecerá e estará perdido. O mago não aprende a magia invocada, a despeito de sua presença temporária em sua memória, embora seja capaz de aprender o mesmo efeito posteriormente através dos métodos comuns.

Disponibilidade: Existem três níveis de acesso à Fonte. Um integrante recém-admitido obtém os privilégios da Fonte de Magia I, que fornece magias de 1º a 3º níveis. A Fonte de Magia II oferece magias de 4º a 6º níveis e a Fonte de Magia III garante acesso às magias de 7º a 9º níveis. Não há magias de nível 0 na fonte, mas ela é capaz de fornecer qualquer magia existente na lista do mago/feiticeiro do *Livro do Jogador*, além das magias determinadas pelo Mestre.

Débito com a Fonte: Sempre que um conjurador retira uma magia da fonte, ele adquire um débito. Mais tarde, ele deverá oferecer um "pagamento em energia" para a Fonte de Magia: qualquer efeito preparado (ou apenas conjurado, para os feiticeiros) de nível equivalente à magia invocada anteriormente ou uma quantidade de efeitos cujos níveis somados sejam iguais à magia invocada. Por exemplo, o débito de um efeito de 5º nível equivale a cinco níveis de magia; é possível eliminá-lo oferecendo outra magia de 5º nível para a Fonte ou qualquer combinação de efeitos que totalizem cinco níveis de magia — como 5 *armaduras arcanas*. Efetuar o pagamento exige uma ação de rodada completa, semelhante a invocar um efeito da Fonte, e elimina a(s) magia(s) do(s) nível(is) selecionado(s) do limite diário do conjurador.

Não é necessário efetuar o débito imediatamente. De fato, qualquer mago da guilda poderia acumular um débito com a Fonte equi-

valente a 3 vezes o seu nível de conjurador (inclusive os níveis dessa classe de prestígio) antes de sofrer penalidades. Dessa forma, um feiticeiro 5/mago da Ordem Arcana 5 conseguiria invocar até 30 níveis de magia da Fonte. Entretanto, ao elevar seu débito para 31 níveis de magia (ou mais), seu acesso estará automaticamente suspenso até que ele reduza o débito para um valor inferior a 30.

Nada impede um conjurador de efetuar pagamentos adiantados à Fonte de Magia e conservar um "balanço positivo". De maneira semelhante, qualquer mago da guilda pode executar os pagamentos em favor de outro afiliado da Ordem, em troca de serviços, dinheiro ou favores. Na verdade, uma espécie de "moeda corrente" relacionada à Fonte foi criada pelos integrantes da organização, que compram favores e itens usando níveis da Fonte de Magia (informalmente denominados "feitiços").

Mestre Macabro

"Os mortos não são tão ruins depois que você se acostuma com eles."

Em geral, a necromancia é uma péssima escolha para um conjurador arcano — os indivíduos que realmente desejam controlar as artes da pós-vida quase sempre buscam caminhos divinos. Entretanto, há uma alternativa para quem almeja o poder sobre os mortos-vivos mas se recusa a abandonar completamente as artes arcanas — tornar-se um mestre macabro, uma pessoa que estuda uma fonte de conhecimento especial, que lhe oferece um poder obscuro e único.

Mesmo assim, vários mestres macabros acabam reforçando seu poderio arcano com alguns níveis de magia divina. A combinação da "cultura macabra" e a habilidade dos clérigos de influenciar, criar, comandar e destruir mortos-vivos é excelente.

Os mestres macabros PdM lideram grupos de ataque especiais repletos de mortos-vivos inferiores, reforçados conforme necessário por criaturas invocadas mais poderosas. Algumas vezes, eles servem ou se aliam a personagens malignos mais experientes, como necromantes genuínos ou conjuradores divinos com acesso ao domínio da Morte. Em qualquer região que houver um mestre macabro, haverá mortos-vivos. Muitas vezes, é difícil reconhecer um desses vilões entre os cadáveres ambulantes que o cercam.

Dado de Vida: d6

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

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

Conhecimento (religião): 8 graduações.

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

Especial: O candidato precisa ficar 3 dias (ou mais) trancado numa tumba, cercado de mortos-vivos. Esse contato pode ser pacífico ou hostil. Um personagem assassinado pelos mortos-vivos e depois *ressuscitado* ainda atenderá aos pré-requisitos, embora a perda de nível resultante possa adiar a aquisição de outras exigências.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre macabro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Diplomacia (Car), Esconder-se (Des), Espionar (Int, perícia exclusiva), Furtividade (Des), Identificar Magia

(Int), Ofícios (Int), Ouvir (Sab) e Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

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

Conjuração: Os mestres macabros nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um nível ímpar na classe de prestígio (1º, 3º, 5º, 7º ou 9º), ele adquire mais magias diárias — como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um mestre macabro, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível ímpar na classe de prestígio.

Armadura Óssea: O mestre macabro tem uma afinidade instintiva para modelar ossos; ele pode criar uma armadura necromante composta de ossos interconectados. Sua relação com todas as coisas mortas lhe permite usar a armadura óssea como se fosse uma segunda pele — para todos os fins, ela é uma armadura natural, que não interfere com a conjuração arcana. Somente os mestres macabros obtêm qualquer vantagem na CA ao utilizar uma armadura desse tipo.

No 1º nível, a armadura óssea confere +2 de bônus de armadura natural ao usuário. No 4º nível, o controle do mestre macabro sobre esse material incomum lhe permite deslocar-se com mais facilidade na armadura, fornecendo +4 de bônus de armadura natural. Finalmente, no 8º nível o personagem se torna um "artífice dos ossos" e recebe +6 de bônus de armadura natural. Esses

valores estão relacionados com a experiência do mestre macabro em utilizar e alterar a armadura óssea em seu benefício; portanto, um item criado por um conjurador de nível mais elevado ainda oferece o bônus de armadura natural pertinente ao nível do usuário.

Criar mortos-vivos (SM): A partir do 2º nível, o mestre macabro adquire um domínio parcial sobre os mortos-vivos. Uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia, ele poderá conjurar *criar mortos-vivos menores* sem a necessidade do componente material. Considere essa classe de prestígio para determinar o nível de conjurador efetivo. Todas as outras restrições da magia ainda se aplicam. Por exemplo, um feiticeiro 6/mestre macabro 2 somente conseguirá criar até 8 DV de esqueletos e zumbis com uma única ativação dessa habilidade.

Visão no Escuro (Ext): A partir do 3º, o mestre macabro começa a desvendar os mistérios das trevas do mundo. Ele adquire Visão no Escuro com alcance de 18 metros. Se a criatura já tiver essa habilidade extraordinária, adicione 18 metros ao alcance.

Invocar Mortos-Vivos (Sob): Ao atingir o 4º nível, o mestre macabro é capaz de invocar dois mortos-vivos, duas vezes por dia. Essa habilidade sobrenatural usa uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. As criaturas surgem no início do turno subsequente do conjurador, em qualquer local visível, selecionado num raio de 18 metros, e agem imediatamente. O mestre macabro precisa ordenar verbalmente que os mortos-vivos ataquem, não ataquem, concentrem-se num inimigo em particular ou executem outras tarefas. As criaturas invocadas permanecem ativas durante 1 rodada por nível de conjurador ou até serem destruídas; logo depois, elas somem sem deixar vestígios. Esses mortos-vivos não são considerados no limite de Dados de Vida controlados pelo invocador com a habilidade *criar mortos-vivos* (veja acima).

O nível de conjurador do personagem determina o tipo de criatura invocada, conforme indicado na tabela a seguir. Considere essa classe de prestígio para determinar o nível de conjurador efetivo. Se desejar, o mestre macabro pode invocar três criaturas de nível inferior no lugar das criaturas mais poderosas disponíveis (por exemplo, ele poderia obter três carnicais, sombras ou lívidos em vez de dois inumanos).

Todos os mortos-vivos invocados têm +4 de resistência a Expulsão, além de qualquer resistência natural da criatura.



Nível de Conjurador	Morto-vivo Invocado
5º	Carniçal
6º	Sombra
7º	Lívido
8º	Inumano
9º	Aparição

Vigor da Pós-Vida: No 5º nível, os tecidos do mestre macabro se tornam semelhantes à carne dos seus aliados mortos-vivos. Ele adquire mais 3 pontos de vida, de modo idêntico ao talento Vitalidade.

Enxerto Morto-Vivo: No 6º nível, o mestre macabro se rende a um instinto necromântico muito terrível para descrever em detalhes. Ele arranca seu braço e o substitui por uma prótese retirada de um morto-vivo; o enxerto pode ser completamente esquelético ou manter a carne costurada no lugar, semelhante aos golens de carne. Não importa sua composição, o braço fornece +4 de bônus inerente à Força do personagem. O enxerto também permite que o mestre macabro utilize dois ataques de toque por dia (descritos a seguir). Os ataques são habilidades sobrenaturais e o personagem é capaz de selecionar o mesmo efeito duas vezes no mesmo dia. Uma vez ativa, a habilidade não será descarregada até que o mestre macabro toque uma criatura viva; uma jogada de ataque mal-sucedida não eliminará o efeito.

Toque da Paralisia (Sob): Uma criatura viva atingida pelo toque do mestre macabro deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14), ou ficará paralisada durante 1d6+2 minutos (os elfos são imunes).

Toque do Enfraquecimento (Sob): Uma criatura viva atingida pelo toque do mestre macabro sofre 1d6 pontos de dano temporário de Força. Uma vítima reduzida a Força 0 morrerá de imediato.

Toque da Degeração (Sob): O toque do mestre macabro impõe um nível negativo a qualquer criatura viva atingida. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14.

Toque da Destruição (Sob): Uma criatura viva atingida pelo toque do mestre macabro deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14), ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Constituição.

Toque de Comando (Sob): Se o mestre macabro obtiver sucesso num ataque de toque contra um morto-vivo, a criatura ficará sob seu controle durante 1 rodada por nível de conjurador. O total de Dados de Vida da criatura precisa ser igual ou inferior ao nível de conjurador efetivo do mestre macabro. Quando a duração do efeito terminar, a criatura estará livre novamente (e talvez furiosa). O morto-vivo não

recebe nenhum benefício do mestre macabro; por exemplo, ela ainda pode ser expulsa normalmente.

Rigidez Óssea (Ext): Ao atingir o 7º nível, o mestre macabro assimila outras qualidades dos seres mortos-vivos. Ele adquire imunidade a atordoamento e dano por contusão.

Enxerto Aprimorado: A partir do 8º nível, o mestre macabro consegue utilizar seu braço artificial com mais eficácia. Todos os ataques de toque desferidos por meio do enxerto recebem +2 de bônus de circunstância na jogada de ataque. Além disso, ele recebe uma utilização adicional por dia de qualquer habilidade sobrenatural descrita sob enxerto morto-vivo (definida pelo jogador).

Invocar Mortos-Vivos Maiores (Sob): Ao atingir o 9º nível, o mestre macabro é capaz de invocar um morto-vivo poderoso uma vez por dia. O nível de conjurador do personagem determina o tipo de criatura invocada, conforme indicado na tabela a seguir. Se desejar, o mestre macabro pode invocar duas criaturas de nível inferior no lugar da criatura mais poderosa disponível (por exemplo, ele poderia obter duas múmias ou espectros em vez de um vampiro).

Todos os mortos-vivos invocados têm +4 de resistência a Expulsão, além de qualquer resistência natural da criatura. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica a Invocar Mortos-Vivos (descrita anteriormente).

Nível de Conjurador	Morto-vivo Invocado
9º	Múmia
10º	Espectro
11º	Vampiro*
12º	Fantasma*

* O ND dos vampiros invocados equivale ao nível de conjurador efetivo do mestre macabro -1.

* Os fantasmas invocados têm as seguintes habilidades: manifestação, aparência horripilante, olhar da corrupção e possessão.

Domínio da Pós-Vida: Ao atingir o 10º nível, o mestre macabro se transforma num pináculo nas artes da pós-vida. Seu corpo é parcialmente mumificado e ele fica imune a sucessos decisivos. O personagem também desenvolve o *toque do mestre macabro* em seu braço enxertado (veja a seguir) e conseguirá selecionar 4 ataques de toque da classe de prestígio por dia.

Agora, o mestre macabro é servido constantemente por um vassalo morto-vivo, com um total de DV equivalente ou inferior ao nível de conjurador efetivo do personagem (considere os níveis dessa classe de prestígio). O personagem deve selecionar um morto-vivo que

TABELA 3-11: O MESTRE MACABRO

Bônus						
Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Armadura óssea +2	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Criar mortos-vivos	
3º	+1	+3	+1	+3	Visão no escuro	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+4	+1	+4	Invocar mortos-vivos, armadura óssea +4	
5º	+2	+4	+1	+4	Vigor da pós-vida	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+5	+2	+5	Enxerto morto-vivo	
7º	+3	+5	+2	+5	Rigidez óssea	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+6	+2	+6	Enxerto aprimorado, armadura óssea +6	
9º	+4	+6	+3	+6	Invocar mortos-vivos maiores	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+7	+3	+7	Domínio da pós-vida	

ele possa invocar ou criar sozinho; a criatura obedecerá a todos os comandos do mestre. O vassalo adquire +4 de resistência à Expulsão (além de qualquer resistência natural da criatura), que não se acumula com o bônus idêntico fornecido por invocar mortos-vivos. Os DV do vassalo não são considerados no limite de Dados de Vida controlados pelo invocador com a habilidade *criar mortos-vivos* (veja acima).

Toque da Pós-Vida (Sob): Uma criatura viva atingida pelo toque do mestre macabro deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17), ou morrerá instantaneamente. Essa habilidade afeta apenas criaturas Grandes ou menores. Se fracassar no teste de resistência, a criatura se erguerá como um zumbi na rodada subsequente, de forma idêntica à habilidade *criar mortos-vivos* do mestre macabro (descrito anteriormente), mas não será considerada no limite de DV controlados pelo invocador.

Necromante Genuíno

"Para começar, eu mato você."

O poder corrompe. O poder sobre a vida e a morte corrompe absolutamente. A capacidade de erguer servos imortais e quase indestrutíveis a partir das cascas vazias de oponentes mortos é uma tentação sedutora e sombria — e definitivamente maligna. Os indivíduos que almejam a obediência incondicional dos mortos trilham avidamente a vereda da necromancia.

Um personagem do Mestre que deseje se tornar um necromante genuíno precisará acumular níveis de conjurador arcano e divino. A partir de então, ele começará seu longo e sinistro aprendizado. Com o tempo, ele descobrirá meios de combinar as habilidades mais terríveis das duas classes numa doutrina necromântica e única.

Em geral, os necromantes genuínos do Mestre serão encontrados sozinhos — eles vivem em cemitérios abandonados, escondem-se nas profundezas de catacumbas seculares ou espreitam em mausoléus profanos. Algumas vezes, esses necromantes formam pequenas sociedades ou organizações malignas; no entanto, elas sempre são destruídas ou desfeitas mais cedo ou mais tarde. Pelo menos esse é o conceito partilhado entre os defensores do bem em todo o mundo. Infelizmente, eles nunca alcançam a Academia Nefasta (consulte o Capítulo 1).

Dado de Vida: d4



Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Conhecimento (religião): 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias divinas, entre elas criar mortos-vivos menores, e magias arcanas, entre elas mão espectral e toque vampírico.

Especial: Acesso ao domínio clerical da Morte.

TABELA 3-12: O NECROMANTE GENUÍNO

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Fascinar, necromante	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Zona profana	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3		+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Criar mortos-vivos	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Zona profana maior	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5		+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Criar mortos-vivos aprimorados	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6		+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6		+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Drenar energia	+1 nível de uma classe anterior

Perícias de Classe

As perícias de classe de um necromante genuíno (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int), 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: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

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

Conjuração: Os necromantes genuínos nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe todos os benefícios daquela classe (talentos de criação de itens ou metamágicos, novas magias, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo, um nível efetivo de clérigo para Fascinar mortos-vivos (veja Fascinar, a seguir) e um bônus especial na conjuração de determinadas magias (veja Necromante, a seguir). Como o personagem tinha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um necromante genuíno, ele 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.

Fascinar (Sob): O necromante genuíno mantém uma influência considerável sobre os mortos-vivos. Sempre que adquirir um nível nessa classe de prestígio, o conjurador adiciona um nível efetivo de clérigo para Fascinar mortos-vivos. Por exemplo, um clérigo 5/mago 5/necromante 2 fascina mortos-vivos como um clérigo de 7º nível.

Necromante: O necromante genuíno almeja o controle insuperável sobre a vida e a morte. Sempre que o personagem conjurar magias necromânticas (da escola arcana Necromancia ou do domínio divino da Morte), ele acumula todos os seus níveis de conjurador para determinar os efeitos da magia. O necromante não adquire magias de níveis mais elevados com antecedência, mas os efeitos com o descritor [Necromancia] terão um nível de conjurador maior, como se fossem lançados por um PdM mais experiente.

Por exemplo, um clérigo 5/mago 5/necromante 2 designou seus dois níveis de conjurador efetivos para a classe mago. Se ele lançar uma magia arcana qualquer, calculará as variáveis como um conjurador efetivo de 7º nível; para suas magias divinas, ele será um conjurador efetivo de 5º nível. No entanto,

para todas as suas magias de Necromancia ou do domínio Morte, ele será um conjurador efetivo de 12º nível.

Zona Profana (Sob): A partir do 2º nível, o necromante genuíno passa a exercer sua autoridade sobre os mortos-vivos. Essa habilidade sobrenatural envolve o personagem constantemente por uma área de energia negativa de 6 metros de raio. Ela gera efeitos idênticos à magia *profanar* (consulte a pág. 250 do *Livro do Jogador*).

Criar mortos-vivos (SM): Ao atingir o 4º nível, o necromante genuíno poderá *criar mortos-vivos* uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia (consulte a descrição da magia na pág. 197 do *Livro do Jogador*). O personagem ainda deve fornecer os componentes materiais necessários. Essa habilidade é um efeito necromântico (veja Necromante, acima); portanto, o nível de conjurador efetivo do necromante equivale à soma de todos os seus níveis de conjurador arcanos e divinos.

Zona Profana Maior (Sob): A partir do 5º nível, o necromante genuíno amplia sua autoridade sobre os mortos-vivos. A área sobrenatural de energia negativa que envolve o personagem aumenta para 3 metros de raio por nível de conjurador. Esse é um efeito de Necromancia.

Criar mortos-vivos Aprimorados (SM): Ao atingir o 7º nível, o necromante genuíno poderá *criar mortos-vivos aprimorados* uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia (consulte a descrição da magia na pág. 198 do *Livro do Jogador*). O personagem ainda deve fornecer os componentes materiais necessários. Essa habilidade é um efeito necromântico (veja Necromante, acima); portanto, o nível de conjurador efetivo do necromante equivale à soma de todos os seus níveis de conjurador arcanos e divinos.

Drenar Energia (SM): No 10º nível, o necromante genuíno adqui-

re um dos poderes mais terríveis dominados pelos mortos-vivos. Uma vez por dia, ele poderá *drenar energia* como uma habilidade similar a magia (consulte a descrição da magia na pág. 207 do *Livro do Jogador*). Essa habilidade é um efeito necromântico (veja Necromante, acima); portanto, o nível de conjurador efetivo do necromante equivale à soma de todos os seus níveis de conjurador arcanos e divinos.

Sábio Elemental

"Quem dera eu fosse a chama purificadora, um floco de neve, a rocha ancestral, o vento infundável."

Os sábios elementais estudam os componentes básicos que formam a realidade — ar, terra, fogo e água — e aprendem a assimilar seus aspectos. Com o tempo, eles transcendem sua natureza mortal e transformam-se em criaturas elementais.

A maioria dos sábios elementais inicia suas carreiras como magos, mas existem vários clérigos e druidas entre suas fileiras. Alguns feiticeiros selecionam essa classe de prestígio, mas encontram



dificuldades para extrair todo o potencial oferecido, uma vez que os talentos metamágicos não lhes são muito úteis.

Em geral, os sábios elementais do Mestre preferem continuar seus estudos em regiões isoladas ou na companhia de seus irmãos filósofos. Algumas fraternidades se reúnem ao redor de locais com exemplos majestosos do poder elemental associado, como bordas de vulcões, ilhas afastadas ou picos rochosos castigados pelo vento.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Talento: Substituição de Energia (ácido, frio, eletricidade ou fogo, conforme apropriado).

Conhecimento (arcano): 8 graduações.

Conhecimento (planos): 8 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar 3 magias que tenham o descritor apropriado (ácido, frio, eletricidade ou fogo) e uma magia de invocação. Uma dessas magias deve pertencer ao 3º nível ou superior (no mínimo). Alternativamente, o personagem deve ser capaz de conjurar magias de 3º nível ou superior e ter acesso a um dos seguintes domínios de clérigo: Água, Ar, Fogo ou Terra.

Especial: O sábio deve ter realizado um contato pacífico com um elemental ou um extra-planar do subtipo adequado (água, ar, fogo ou terra).

Perícias de Classe

As perícias de classe de um sábio elemental (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Alquimia (Int), Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma (Int), Identificar Magia (Int), 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 sábios elementais não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os trapaceiros arcanos nunca abandonam seu treinamento mágico. Portanto, quando o personagem atinge um novo nível nessa classe (exceto o 10º), ele 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, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um sábio elemental, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Transição Elemental: A partir do 1º nível, o sábio começa a transcender sua existência mortal, seguindo uma longa estrada que o transformará numa criatura elemental. Quando seleciona essa classe de prestígio, o jogador define um elemento, que deve ser idêntico à energia escolhida para o talento Substituição de Energia do personagem. Cada elemento possui uma forma de energia e um elemento contrários, indicados na tabela a seguir. O conjurador será incapaz de utilizar a energia antagônica quando aplicar o talento Substituição de Energia às suas magias. Por exemplo, um sábio elemental do ar nunca poderia substituir qualquer tipo de energia por ácido, embora os descritores restantes ainda estejam disponíveis.

Elemento	Energia	Elemento e Energia
	Associada	Contrárias
Ar	Eletricidade	Terra, Ácido
Terra	Ácido	Ar, Eletricidade
Fogo	Fogo	Água, Frio
Água	Frio	Fogo

A partir do 1º nível, o sábio elemental adquire imunidade a efeitos de sono.

A partir do 4º nível, ele adquire imunidade à paralisia e Visão no Escuro (18 m).

A partir do 7º nível, ele adquire imunidade a atordoamento.

Resistência (Ext): Conforme o sábio elemental acumula níveis na classe de prestígio, torna-se mais resistente ao tipo de energia associado ao elemento pertinente. No 1º nível, ele recebe resistência 5 contra o elemento selecionado; esse valor aumenta para 10 no 4º nível, 15 a partir do 7º nível, e imunidade total quando ele se transforma numa criatura elemental (10º nível).

Foco Elemental (Ext): A partir do 2º nível, o sábio descobre como manipular a energia associada a seu elemento com mais eficiência. A Classe de Dificuldade do teste de resistência de qualquer magia que tenha o descritor apropriado é elevada em 1 ponto. Esse

TABELA 3-13: O SÁBIO ELEMENTAL

Bônus						
Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Transição Elemental, resistência 5	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+0	+3	Foco elemental +1	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+1	+3	Energia penetrante +1	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+1	+4	Transição Elemental, resistência 10	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+1	+4	Foco elemental +2	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+2	+5	Energia penetrante +2	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+2	+5	Transição Elemental, resistência 15	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+2	+6	Foco elemental +3	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+3	+6	Energia penetrante +3	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+3	+7	Perfeição elemental, imunidades	—

bônus aumenta para +2 no 5º nível e +3 no 8º nível. Esses modificadores se acumulam com os bônus fornecidos pelos talentos Foco em Magia e Foco em Magia Aprimorado.

Energia Penetrante (Ext): A partir do 3º nível, o sábio aprimora sua capacidade de manipular a energia associada ao seu elemento. Sempre que lançar qualquer magia com o descritor apropriado, ele recebe +1 de bônus de competência em seu teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia das criaturas. No 6º nível, esse modificador aumenta para +2 e no 9º nível ele aumenta para +3. Esses modificadores se acumulam com os bônus fornecidos pelos talentos Magia Penetrante e Magia Penetrante Aprimorada.

Perfeição Elemental: No 10º nível, através de uma longa associação com entidades elementais e o estudo intensivo de seus segredos, o sábio elemental transcende sua existência mortal e transforma-se numa criatura elemental. O tipo do personagem muda para "elemental". Isso significa, entre outras coisas, que o sábio será imune a magias que afetam apenas humanóides (como *enfeitiçar pessoas*). Ele adquire a imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento e sucessos decisivos dessas criaturas. Além disso, ele não poderá mais ser flanqueado.

O personagem desenvolve os parâmetros e tipos de deslocamento, os ataques especiais e as qualidades especiais de um elemental Médio da variedade apropriada, conforme indicado no *Livro dos Monstros*. Finalmente, a CD do ataque especial do elemental (vórtice, vendaval ou incendiar) será 20 + modificador de Constituição.

Logo depois de atingir a transcendência, a aparência do sábio elemental sofre algumas mudanças físicas, em geral na cor ou na consistência da pele ou dos olhos. Um sábio elemental da terra, por exemplo, poderia adquirir olhos cor de rubi ou uma pele cristalizada e áspera. Qualquer criatura que partilhe a especialização catedrática sobre o plano elemental do personagem reconhecerá de imediato sua natureza transcendente; isso confere +2 de bônus de circunstância em todos os testes de perícias baseadas em Carisma para interagir com esses estudiosos ou criaturas associadas ao plano selecionado.

No entanto, a perfeição elemental tem seu preço. O sábio ficará limitado por efeitos específicos contra extra-planares (como *círculo mágico* contra sua tendência). Ele também sofrerá o dobro do dano da energia contrária ao seu elemento, a menos que o efeito permita um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, ele sofrerá metade do dano se obtiver sucesso no teste e o dobro caso fracasse.

Imunidades (Ext): No 10º nível, o sábio está totalmente harmonizado com seu elemento e a energia associada. Ele adquire imunidade a esse tipo de energia, além das imunidades conferidas por sua forma elemental (veja Perfeição Elemental, acima).

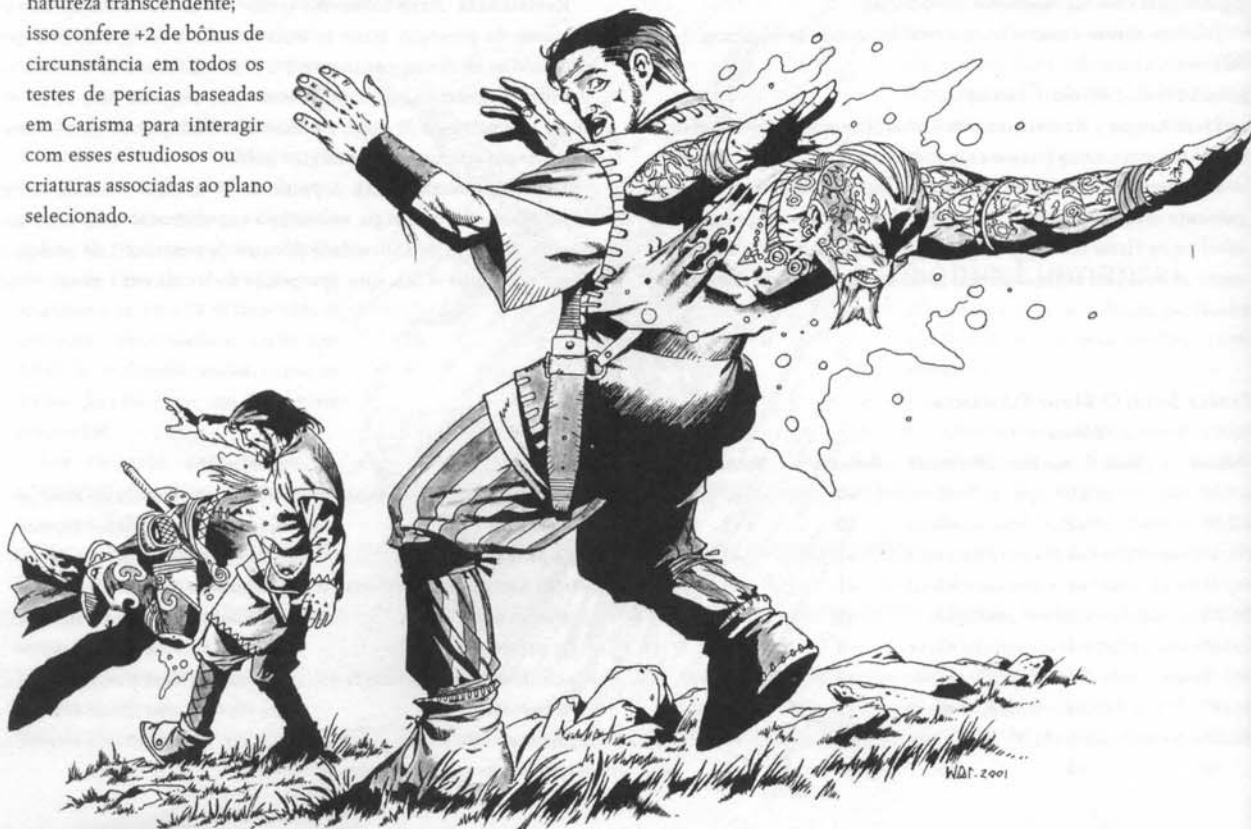
Taumaturgo

"Um rio vermelho e lento flui dentro de todos nós"

O mundo desvaneceu em vermelho e então não havia mais nada. O que aconteceu? Onde você estava? Nenhum som ou luz — nada. Era impossível ouvir, enxergar ou mesmo sentir seu próprio corpo. A verdade terrível sobre sua condição se abateu lentamente... você morreu!

Uma eternidade se passou, então você distinguiu um chamado além daquele vácuo. Algo acenava e sua consciência foi atraída para o alto, em meio àquele cinza infundável, agradecido por deixar seu destino final para depois. Um turbilhão de cores o rodeou, envolveu e banhou. Você havia retornado! Um som irrompeu em seus ouvidos, a canção mais suave que já presenciara — o pulsar renovador do sangue através das suas veias. A canção taumaturgica, o som da sua própria vida. Você foi capaz de senti-lo enquanto infundia energia em cada partícula do seu corpo, afastando a morte e devolvendo a sua essência vital. Ele era espesso e morno e você o recebeu com afeição.

Os taumaturgos eram conjuradores falecidos que, ao serem trazidos de volta à vida, adquiriram uma compreensão inequívoca sobre a



importância de seu sangue, transmitida por sua função essencial. Eles aprenderam a evocar a magia desse fluido vital que sustenta a própria existência. Um taumaturgo nunca é treinado, devido à natureza incomum de sua iluminação, e quase sempre é um feiticeiro. Dessa forma, os taumaturgos do Mestre raramente serão encontrados em grupos; eles vivem ocultos esparsamente entre a população de conjuradores do mundo.

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Talento: Vitalidade.

Cura: 4 graduações.

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

Especial: O taumaturgo precisa ter retornado à vida por meio da conjuração de reviver os mortos, ressurreição ou qualquer método similar.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um taumaturgo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Cura (Sab), Espionar (Int, perícia exclusiva), Identificar Magia (Int) e Ofícios (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 taumaturgos não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: Os taumaturgos nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar /Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um acólito da pele, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um nível par na classe de prestígio.

Componente Sanguíneo (Sob): Quando necessário, um taumaturgo é capaz de substituir qualquer componente material de suas magias por gotas de seu próprio sangue. O corte de uma lâmina pequena é suficiente para extrair o sangue; essa é uma ação livre, considerada parte normal da conjuração. Não é necessário realizar testes de Concentração para terminar a magia, não importa o dano do ferimento. Essa habilidade causa 1 ponto de dano ao taumaturgo, mas eleva a CD para resistir à magia em 1.

Substituir um componente material de alto custo dessa forma exige uma quantidade maior de sangue. Nesses casos, o taumaturgo sofrerá mais dano, conforme a tabela a seguir:

Custo do Componente	Dano
1-50 PO	5
51-300 PO	11
301-750 PO	17
750+ PO	23

Estancar (Ext): O taumaturgo estabiliza seus ferimentos automaticamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0. Ele ainda morrerá se atingir -10 pontos de vida ou menos.

Cicatrizes (Ext): A partir do 2º nível, o taumaturgo é capaz de armazenar magias escritas em sua pele e ativá-las posteriormente. O processo envolve arranhar e rabiscar a pele, mas não causa dano, embora geralmente deixe cicatrizes. A escrita permanecerá fresca até que a magia seja conjurada; a partir de então, os ferimentos cicatrizam normalmente. Essencialmente, o taumaturgo adquire o talento Escrever Pergaminho (consulte a pág. 84 do *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam. Da mesma forma, "ler" as inscrições obedece às regras de ativação de pergaminhos, mas somente o taumaturgo é capaz de compreendê-las.

A pele de um humanóide comporta uma quantidade limitada de cicatrizes mágicas. Um taumaturgo pode manter apenas seis cicatrizes ativas simultaneamente.

Drenar Força Vital (SM): A partir do 3º nível, o taumaturgo é capaz de drenar força vital, uma vez por dia, como uma habilidade similar a magia.

Infusão de Sangue (Ext): A partir do 4º nível, o taumaturgo é capaz de infundir poções de 1º, 2º e 3º níveis em sua corrente sanguínea. Essencialmente, ele adquire o talento Preparar Poção (consulte a pág. 80 do *Livro do Jogador*) usando material alternativo. Todas as regras, custo em XP e preços relacionados ao talento ainda se aplicam, com as seguintes exceções: uma vez terminada, a poção ficará em circulação na corrente sanguínea do taumaturgo. A quantidade máxima de níveis de magia armazenada simultaneamente equivale ao nível de Constituição + níveis na classe de prestígio do personagem. Caso o arcano seja morto, todas as infusões estarão arruinadas de imediato — mesmo que o taumaturgo seja ressuscitado mais tarde. As infusões de sangue nunca são perdidas acidentalmente através de sangramentos ou ataques que drenam sangue.

Para consumir a infusão, o taumaturgo perfura sua pele e obtém o resultado esperado automaticamente. O processo usa uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade, semelhante a ingerir uma poção. É possível compartilhar qualquer infusão (com indivíduos de estômago forte); o taumaturgo deve se concentrar para trazer o efeito desejado até sua pele e liberá-lo.

Bálsamo (Ext): No 5º nível, o taumaturgo prepara um destilado especial, de utilização única, com seu sangue. Ao ativar esse bálsamo, ele adquire 2 pontos permanentes de Constituição.

Dilacerar (Sob): A partir do 6º nível, um taumaturgo é capaz de infligir um sangramento grave nas criaturas vivas atingidas por suas magias de ataque, usando seu próprio sangue na conjuração. O corte de uma lâmina pequena é suficiente para extrair o sangue; essa é uma ação livre, considerada parte normal da conjuração. Não é necessário realizar testes de Concentração para terminar a magia, não importa o dano do ferimento. Essa habilidade causa 1 ponto de dano ao taumaturgo. A magia "dilaceradora" causa 1d6 pontos de dano adicional (além do dano normal), conforme seus efeitos rasgam a vítima. O tau-

maturgo pode utilizar as habilidades dilacerar e componente sanguíneo durante a conjuração de uma única magia, mas sofrerá o dano de ambas. Essa habilidade eleva o tempo de execução da magia — 1 ação exigirá 1 ação de rodada completa, etc.

Mais Espesso que Água (Sob): A partir do 7º nível, os fluidos vitais do taumaturgo estarão parcialmente sob seu controle consciente. Quando ele sofrer qualquer ferimento, o sangue se afastará do local, ignorando parte do dano. Portanto, o arcano sempre sofrerá 1 ponto de dano a menos em cada ataque bem-sucedido. Essencialmente, ele adquire Redução de Dano 1/-.

Despertar o Sangue (Sob): A partir do 8º nível, o taumaturgo adquire a habilidade sobrenatural de infundir uma consciência temporária no sangue de seu oponente. Uma vez por dia, ele pode realizar um ataque de toque contra uma criatura viva; caso obtenha sucesso, o fluido vital do alvo tentará se libertar — todo de uma vez. A pressão hidrostática rasgará os tecidos da vítima e causará 10d10 pontos de dano. Se o taumaturgo não atingir o adversário, ele poderá continuar tentando até obter sucesso. O sangue "desperto" retorna ao seu estado natural na rodada subsequente.

Homúnculo (SM): A partir do 9º nível, o taumaturgo utiliza o próprio sangue para criar um novo companheiro — um homúnculo. Essa criatura tem estatísticas semelhantes àquelas do constructo descrito no *Livro dos Monstros*, embora seja mais robusta. Ela tem 6 Dados de Vida, +5 de modificador de ataque, Fortitude +2, Reflexos +4 e Vontade +3.

Para criar esse homúnculo, o taumaturgo não utiliza as regras de construção normais relacionadas no *Livro dos Monstros*. Em vez disso, ele realiza um ritual de 1 hora e perde definitivamente 1 ponto de vida, conforme molda a criatura com seu próprio sangue. Esse vínculo espiritual lhe concede outra vantagem: o taumaturgo é capaz de transferir seus ferimentos para a criatura, como uma habilidade sobrenatural que exige toque. Cada ação padrão permite que o arcano transfira 1d4 pontos de dano para o homúnculo. Não há limite de utilização diária, mas o personagem deve ter cautela: se a criatura receber uma quantidade de dano suficiente para destruí-la, o conjurador sofrerá 2d10 pontos de dano (conforme indicado no *Livro dos Monstros*). O dano transferido para o constructo pode ser curado ou recuperado normalmente. Cada taumaturgo pode manter somente um homúnculo desse tipo simultaneamente.

Travessia Sanguínea (Sob): No 10º nível, o taumaturgo está perfeitamente harmonizado com a essência do sangue. Ele adquire a habilidade sobrenatural de percorrer grandes distâncias através do sangue das criaturas vivas. Uma vez por dia, usando uma ação padrão,

o arcano pode atravessar um ser vivo de sua categoria de tamanho ou maior e percorrer qualquer distância até outra criatura viva, na mesma rodada, não importa quão afastada ela esteja. O taumaturgo precisa indicar a direção e a distância aproximadas ("uma criatura a 30 quilômetros a oeste daqui") e a habilidade o transportará até o alvo disponível mais próximo do destino. É impossível definir criaturas específicas como destino, a menos que o taumaturgo tenha uma amostra do sangue do alvo, conservada num frasco que deve ser empunhado pelo viajante.

As criaturas envolvidas não precisam conhecer o taumaturgo, mas devem estar vivas e ter uma corrente sanguínea (dessa forma, as plantas e os extra-planares mais estranhos não se qualificam). O taumaturgo não pode usar seu próprio corpo como ponto de partida. Se a criatura inicial não permitir a travessia, o arcano deve obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo para ativar a habilidade. Quando chegar ao destino, o taumaturgo seleciona um espaço adjacente à criatura final para terminar a jornada. O processo não causa dano ou dor aos seres envolvidos, exceto se o taumaturgo desejar (veja a seguir). No entanto, quase sempre a criatura ficará surpresa e incomodada por servir como destino de um portal mágico.

Caso queira, o taumaturgo poderá realizar uma "saída sangrenta" e tentar ferir a criatura final. Ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) para evitar que o viajante se materialize em seu interior. Caso fracasse, o taumaturgo explodirá em seu tórax e causará 16d6 pontos de dano. O personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 2d4 pontos de dano devido ao choque do processo.

Exceto quando especificado o contrário, essa habilidade é idêntica à capacidade das driades de se deslocar entre árvores (consulte o *Livro dos Monstros*).

Trapaceiro Arcano

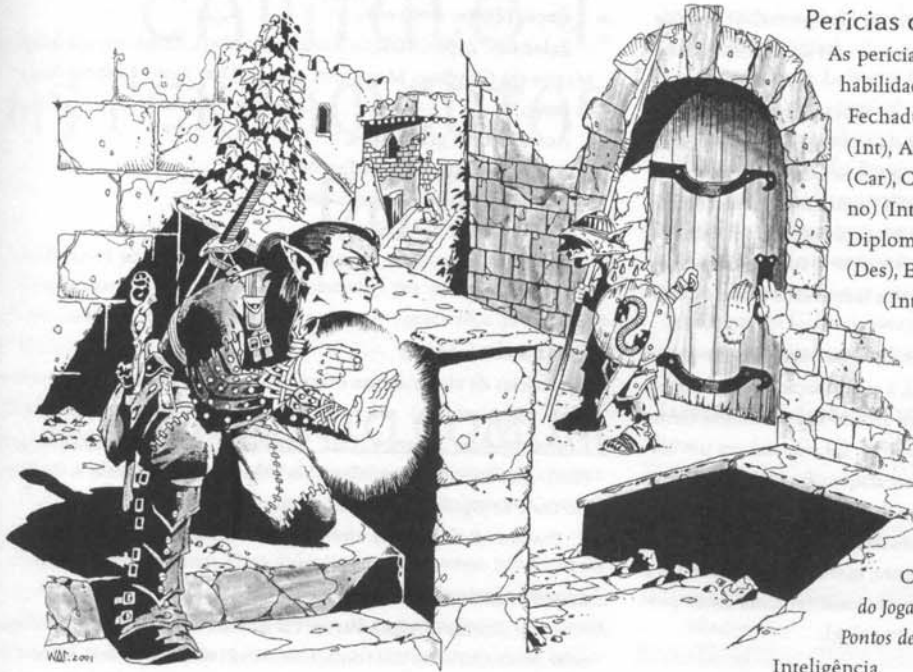
"Peguei!"

Os trapaceiros arcanos combinam seu aprendizado mágico com sua inclinação para intrigas, furto ou apenas brincadeiras de mau gosto. Entre todos os aventureiros, eles são os exemplos mais adaptáveis.

Os requisitos dessa classe de prestígio incluem a conjuração arcaica e ataques furtivos; portanto, ela é uma escolha natural (ou quase exclusiva) para os ladinos/magos ou ladinos/feiticeiros. Algumas vezes, os assassinos se tornam trapaceiros arcanos, mas apenas quando já têm níveis de mago ou feiticeiro.

TABELA 3-14: O TAUMATURGO

Nível	Bônus				Especial	Conjuração
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade		
1º	+0	+2	+0	+0	Componente sanguíneo, estancar	
2º	+1	+3	+0	+0	Cicatrizes	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+3	+1	+1	Drenar força vital	
4º	+2	+4	+1	+1	Infusão de sangue	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+4	+1	+1	Bálsamo	
6º	+3	+5	+2	+2	Dilacerar	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+5	+2	+2	Mais espesso que água	
8º	+4	+5	+2	+2	Despertar o sangue	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+6	+3	+3	Homúnculo	
10º	+5	+7	+3	+3	Travessia sanguínea	+1 nível de uma classe anterior



Perícias de Classe

As perícias de classe de um trapaceiro arcano (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Alquimia (Int), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blegar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Decifrar Escrita (Int, perícia exclusiva), Diplomacia (Car), Disfarce (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Espionar (Int, perícia exclusiva), Falar Idioma (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Punga (Des), Saltar (For), Senso de Direção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Cordas (Des).

Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias. Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

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

Conjuração: Os trapaceiros arcanos nunca abandonam seu treinamento mágico. 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 anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos de criação de itens ou metamágicos, pontos de vida adicionais à classe de prestígio, etc.), apenas um nível de conjurador efetivo. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um trapaceiro arcano, 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.

Prestidigitação à Distância (Sob): Através de suas habilidades únicas, o trapaceiro arcano pode utilizar qualquer uma das seguintes perícias de classe num raio de 9 metros: Abrir Fechaduras, Operar Mecanismo e Punga. A distância eleva a Classe de Dificuldade em 5 pontos, é impossível escolher 10 e o trapaceiro não recebe os bônus

Os trapaceiros encaram a vida de aventureiro com uma perspectiva esquiiva, abusando de magias que aprimoram sua mobilidade e furtividade. Os trapaceiros arcanos do Mestre são aqueles indivíduos que esbarram nos PJs numa taverna lotada (que deveriam verificar seus bolsos).

Dado de Vida: d4

Pré-Requisitos

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

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal.

Arte da Fuga: 7 graduações.

Conhecimento (arcano): 4 graduações.

Decifrar Escrita: 7 graduações.

Operar Mecanismo: 7 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar mãos mágicas e pelo menos um feito de 3º nível ou superior.

Especial: Ataque furtivo +2d6.

TABELA 3-15: O TRAPACEIRO ARCANO

Bônus

Nível	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+2	+2	Prestidigitação à distância 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
2º	+1	+0	+3	+3	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de uma classe anterior
3º	+1	+1	+3	+3	Ataque furtivo improvisado 1/dia	+1 nível de uma classe anterior
4º	+2	+1	+4	+4	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de uma classe anterior
5º	+2	+1	+4	+4	Prestidigitação à distância 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
6º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de uma classe anterior
7º	+3	+2	+5	+5	Ataque furtivo improvisado 2/dia	+1 nível de uma classe anterior
8º	+4	+2	+6	+6	Ataque furtivo +4d6	+1 nível de uma classe anterior
9º	+4	+3	+6	+6	Prestidigitação à distância 3/dia	+1 nível de uma classe anterior
10º	+5	+3	+7	+7	Ataque furtivo +5d6	+1 nível de uma classe anterior

de seus instrumentos de ladrão (comuns ou obra-prima). O peso de qualquer objeto manipulado não pode exceder 2,5 kg. É possível usar uma perícia distinta em cada ativação.

Essa habilidade sobrenatural pode ser ativada apenas algumas vezes por dia, conforme indicado na Tabela 3-4: O Trapaceiro Arcano, e somente se o personagem tiver graduações na perícia em questão.

Ataque Furtivo: Idêntica à habilidade homônima dos ladinos. O dano adicional será +1d6 no 2º nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subsequentes nessa classe de prestígio (4º, 6º, 8º e 10º). Se o trapaceiro possuir ataques furtivos de outras fontes (como seus níveis de ladino), o dano adicional se acumula.

Ataque Furtivo Improvisado (Sob): Uma vez por dia no 3º nível (e duas vezes por dia no 7º nível), a combinação única de habilidades mágicas e ladinas do trapaceiro arcano lhe permitem transformar um ataque regular (corpo a corpo ou à distância) em um ataque furtivo repentino; como sempre, os ataques furtivos à distância somente afetarão alvos a menos de 9 m de distância. A vítima perde qualquer bônus de Destreza na CA, mas somente contra esse ataque. Essa habilidade afetará qualquer oponente, mas as criaturas imunes a sucessos decisivos não sofrem o dano adicional (embora ainda percam o bônus de Destreza na CA contra o golpe).

Trovador da Espada

"A arte da guerra, assim como a música, é seletiva."

Os trovadores da espada são elfos que combinam arte, esgrima e magia arcana num uníssono harmonioso. Em combate, os movimentos flexíveis e as táticas sutis de um trovador são um espetáculo que mascaram sua eficácia letal.

Os magos/guerreiros são os candidatos mais óbvios para essa classe de prestígio, embora qualquer elfo capaz de empunhar uma espada longa (ou seja, qualquer elfo) e conjurar magias arcanas possa se tornar um trovador da espada. Há vários rangers/magos, ladinos/magos e mesmo bardos presentes entre eles.

A maioria das comunidades élficas demonstra muito respeito por esses guerreiros arcanos; em geral, os trovadores do Mestre servirão como guardiões itinerantes ou campeões de toda a sociedade élfica da região.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um trovador da espada, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +5.

TABELA 3-16: O TROVADOR DA ESPADA

Nível	Bônus					Magias por Dia			
	Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	1º	2º	3º	4º
1º	+1	+0	+2	+2	Canção da Espada	1	—	—	—
2º	+2	+0	+3	+3	Talento adicional	2	0	—	—
3º	+3	+1	+3	+3		2	1	—	—
4º	+4	+1	+4	+4		3	2	0	—
5º	+5	+1	+4	+4		3	2	1	—
6º	+6	+2	+5	+5	Talento adicional	3	3	2	0
7º	+7	+2	+5	+5		4	3	2	1
8º	+8	+2	+6	+6		4	3	3	2
9º	+9	+3	+6	+6		4	4	3	2
10º	+10	+3	+7	+7	Talento adicional	4	4	3	3

Raça: Elfo ou meio-elfo.

Talentos: Especialização, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Magias em Combate, Magia sem Gestos, Usar Arma Comum (espada longa).

Acrobacia: 3 graduações.

Atuação (dança): 3 graduações.

Atuação (canto): 3 graduações.

Concentração: 4 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 1º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um trovador da espada (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Equilíbrio (Des), Identificar Magia (Int), Acrobacia (Des) e Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no Livro do Jogador, para obter as descrições das perícias.

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

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os trovadores da espada não sabem usar nenhuma arma adicional. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Canção da Espada: Quando empunhar uma espada longa numa das mãos (e nada na outra), o trovador da espada recebe um bônus na CA equivalente ao seu modificador de Inteligência.

Caso o trovador use qualquer armadura média ou pesada, ele perderá todos os benefícios da canção da espada.

Talentos Adicionais: No 2º, 6º e 10º níveis, o trovador adquire um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metamágico ou qualquer um entre os seguintes: Ataque Giratório, Desarme Aprimorado, Deslocamento, Mobilidade, Reflexos de Combate, Saque Rápido e Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa).

Lista de Magias do Trovador da Espada

Um trovador da espada escolhe suas magias da seguinte lista:

- 1º nível** — armadura arcana, arma mágica, ataque certeiro, escudo arcano, recuo acelerado.
- 2º nível** — agilidade felina, força do touro, nublar, proteção contra flechas, reflexos.
- 3º nível** — arma mágica aprimorada, deslocamento, lâmina afiada, velocidade.
- 4º nível** — escudo de fogo, invisibilidade aprimorada, pele rochosa, porta dimensional.

CAPÍTULO 4: AS FERRAMENTAS DA ARTE

Os conjuradores arcanos vivem e morrem por sua magia, mas algumas vezes até o feiticeiro e o mago mais capacitados precisam de auxílio.

EQUIPAMENTO COMUM

Os itens a seguir são muito populares entre os conjuradores arcanos. Seus preços estão relacionados na Tabela 4-1: Equipamento Comum.

Biblioteca Arcana: Uma coleção de pelo menos 200 volumes raros utilizados na pesquisa de magias. Devido ao seu tamanho e custo, a maioria dos magos depende de organizações profissionais (veja o Capítulo 1: Cultura Arcana) que ofereçam acesso a uma biblioteca adequada. Em certas ocasiões, as livrarias das grandes cidades e das metrópoles possuem quantidades suficientes de livros arcanos; mesmo assim, é raro que tenham toda a biblioteca num único local. Encontrar e adquirir todos os volumes necessários para a coleção exige uma semana ou mais, conforme o suprimento e o transporte disponível.

Bolso ou Compartimento Secreto de Componentes: Um bolso oculto ou um compartimento embutido, grande o bastante para guardar os componentes materiais de uma magia. O bolso é costurado numa roupa, enquanto o compartimento é encaixado numa ferramenta, arma ou objeto. Eles devem ser inclusos durante a criação do item. Encontrar um compartimento ou bolso secreto (se o personagem não souber da sua existência) exige um teste de Procurar (CD 20).

Escrivaninha Portátil: Essa caixa de madeira compacta se abre para formar uma superfície plana e firme. Ela tem quatro pernas dobráveis que permitem sustentá-la sobre o colo ou apoiá-la no chão. Ela tem uma gaveta capaz de armazenar penas, tinta e outros suprimentos de escrita.

Gaiola para Familiar: Um cesto ou jaula resistente capaz de transportar um familiar em segurança. A gaiola é feita de metal, forrada com madeira e estofada para amortecer os possíveis impactos sofridos pela criatura. Ela tem uma portinhola que o familiar consegue abrir (externa ou internamente) e um trinco interno que lhe permite trancar-se na gaiola. Os forros de madeira formam pequenas venezianas; abertas, elas oferecem 9/10 de cobertura ao familiar; lacradas, fornecem cobertura total. A gaiola tem dureza 5, 10 PV e CD 23 para quebrar.

Laboratório Arcano: Semelhante ao laboratório de alquimista, esse conjunto inclui vasos de precipitação, frascos, equipamento de mistura e medição, instrumentos de corte, além de diversas substâncias e produtos químicos. Ele é imprescindível na criação de golens, embora muitos feiticeiros e magos conservem um conjunto menor para a preparação de poções e desenvolvimento mágico. O laboratório garante +2 de bônus em testes de Identificar Magia para determi-

nar se uma magia é viável (consulte Pesquisa de Magias Novas, no Capítulo 5: Magias).

Lâmpada de Leitura: Similar à lanterna coberta, essa lâmpada possui uma haste ajustável que permite direcionar a luz até os documentos a serem analisados.

Organizador de Pergaminhos: Essa faixa de couro tem uma fileira de quinze compartimentos justapostos, todos do mesmo lado, grandes o bastante para guardar pergaminhos com uma única magia cada. Quando está amarrada na cintura, apenas o topo dos pergaminhos fica visível, o que permite sua identificação pelo título. Cada bolso tem um fecho costurado para lacrar o organizador e proteger os itens acondicionados contra intempéries.

TABELA 4-1: EQUIPAMENTO COMUM

Item	Custo	Peso
Bolso Secreto	5 PO	—
Compartimento Secreto	15 PO	—
Biblioteca Arcana	10.000 PO	300 kg+♦
Escrivaninha Portátil	30 PO	4 kg
Gaiola para Familiar		
Minúscula	8PO	4 kg
Mínima	15 PO	9 kg
Miúda	30 PO	20 kg
Pequena	60 PO	45 kg
Média	120 PO	100 kg
Laboratório Arcano	500 PO	20 kg ♦
Lâmpada de Leitura	15 PO	1,5 kg
Organizador de Pergaminhos†	5 PO	250 g

♦ Consulte a descrição do item.

† Descrito originalmente no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos.

EQUIPAMENTO ESPECIAL

Os preços dos itens a seguir estão relacionados na Tabela 4-2: Equipamento Especial.

TABELA 4-2: EQUIPAMENTO ESPECIAL

Item	Custo	Peso
Anula-faro♦	5 PO	—
Bálsamo da Cura	50 PO	—
Esfera do Lampejo	50 PO	—
Fixador	20 PO	—
Pó do Brilho	50 PO	—
Tinta Fantasma		
Luz do Fogo	10 PO	—
Luz Mágica	10 PO	—
Luz da Lua	10 PO	—
Luz das Estrelas	10 PO	—
Tinta Invisível♦	5 PO	—

♦ Descrito originalmente no cenário de campanha dos Reinos Esquecidos.

Anula-Faro: Essa pequena bolsa contém um conjunto de ervas aromáticas ou uma mistura alquímica de cheiro forte. Ambas são

capazes de confundir o olfato de qualquer criatura. É possível arremessar a bolsa como um projétil de área, com incremento de distância de 3 metros, ou espalhar seu conteúdo no local que o farejador irá atravessar (o material recobre uma área de 1,5 m²). Uma vez espalhada, a mistura permanece ativa durante uma hora.

A criatura é afetada por um arremesso direto, pela dispersão do produto ou farejando a área selecionada. Caso seja atingida diretamente, a criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou perderá seu olfato durante um minuto. Depois desse período, ela deve obter sucesso num teste idêntico ou perderá seu olfato durante mais uma hora. Caso seja atingida pela dispersão ou fareje o produto, os efeitos serão idênticos, mas a CD será 15. Um arremesso direto ou uma dispersão afetam somente uma criatura Pequena ou maior, ou todas as criaturas Miúdas ou menores, num raio de 1,5 m do ponto de impacto.

Criar uma bolsa de anula-faro exige um teste de Alquimia (CD 15). Se o personagem tiver 5 ou mais graduações em Profissão (herborismo), ele recebe +2 de bônus de sinergia nesse teste.

Bálsamo da Cura: Essa pasta esverdeada auxilia na recuperação de ferimentos quando é esfregada na região atingida. Aplicar o bálsamo exige uma ação de rodada completa. Uma dose cura 1d8 pontos de dano para criaturas vivas.

Criar um bálsamo da cura exige um teste de Alquimia (CD 25). Se o personagem tiver 5 ou mais graduações em Profissão (herborismo), ele recebe +2 de bônus de sinergia nesse teste.

Esfera do Lampejo: É possível arremessar essa pequena esfera alquímica como uma arma de projétil de área (consulte Ataques com Projéteis de Área, pág. 138 do *Livro do Jogador*). Ao atingir uma superfície sólida ou ser golpeada com força, ela explodirá num lampejo cegante. Todas as criaturas num raio de 3 m ficarão pasmas, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15), sofrendo -1 de penalidade nas jogadas de ataque. A criatura se recupera após 1 minuto. As criaturas desprovidas de visão (ou cegas) são imunes à explosão.

Criar uma esfera do lampejo exige um teste de Alquimia (CD 25).

Fixador: Essa substância adesiva torna a empunhadura mais firme. Ela fornece +2 de bônus de circunstância em qualquer teste que envolva agarrar ou segurar algo, inclusive testes de Escalar e da manobra Agarrar. Quando é aplicada numa corda, ela oferece +2 de bônus de circunstância em testes de Usar Cordas que envolvam nós ou amarras em criaturas e objetos. Aplicada sobre as palmas das mãos e solas dos pés de uma criatura, ela oferece +2 de bônus de circunstância em testes de Equilíbrio contra escorregões. Uma vez aplicado, a substância continua ativa durante 10 minutos.

Criar o fixador exige um teste de Alquimia (CD 20).

Pó do Brilho: Essa poeira luminescente gruda em qualquer superfície ou criatura, fazendo-as brilhar. O pó granulado emite um brilho similar às fagulhas de uma fogueira. Ele não fornece iluminação, mas é claramente perceptível. Quando é espalhado sobre um objeto ou superfície, ajuda a revelar detalhes e bordas; isso fornece +2 de bônus de circunstância em testes de Procurar relacionados com a área ou item. Uma criatura atingida com o pó do brilho é avistada com facilidade: os testes de Observar recebem +2 de bônus de circunstância. Um adversário invisível atingido com a poeira tem somente 50% de camuflagem (20% de chance de falha). Uma vez espalhada, a poeira brilha durante 1 minuto. É possível lavar a poeira com água, usando uma ação de rodada completa.

Em geral, o pó do brilho é acondicionado em tubos que permitem soprá-lo ou espalhá-lo. Assoprá-lo usa uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade e gera um cone de 3 m. Caso seja aplicado sem pressa, o pó cobre uma área de 56 m² (5 quadrados de 1,5 m). Espalhar a substância num quadrado de 1,5 m exige uma ação de rodada completa.

Criar o pó do brilho exige um teste de Alquimia (CD 20).

Tinta Fantasma: Muito semelhante à tinta invisível, as mensagens escritas com esse produto desaparecem dentro de uma hora, mas será possível percebê-las sob o tipo adequado de luz. As variações mais comuns incluem luz do fogo (que inclui velas, tochas e outras chamas), luz mágica (*globos de luz*, *luz, chama contínua*), luz da lua ou luz das estrelas (essa última geralmente se aplica somente a criaturas com Visão no Escuro).

Criar a tinta fantasma exige um teste de Alquimia (CD 20).

Tinta Invisível: Após ser usada para escrever uma mensagem, essa tinta azul ou vermelha desaparecerá dentro de uma hora (contudo, é possível criar tintas mais caras, que demoram um tempo maior para sumir, como um dia, uma dezena ou um mês). O calor (como a chama de uma vela) aplicado à superfície escrita fará a tinta reaparecer. Um teste de Observar ou Procurar (CD 20) revela os traços do texto.

Criar um frasco de tinta invisível exige um teste de Alquimia (CD 15).

ITENS MÁGICOS

A criação de itens mágicos é a expressão máxima da arte arcana, sem mencionar que representa uma excelente forma de enriquecer! A seguir, relacionamos algumas dicas para os futuros criadores de itens.

Como Criar Itens Mágicos

O Capítulo 8: Itens Mágicos do *Livro do Mestre* explica a maioria dos custos e detalhes relacionados à criação de novos objetos encantados. Com o tempo, os artifices mágicos aprimoram suas técnicas, ampliam o conhecimento básico sobre seu ofício e registram suas descobertas. A Tabela 4-3 expande e corrige a Tabela 8-40: Calculando o Valor em PO dos Itens Mágicos, no *Livro do Mestre*.

Lembre-se que os valores indicados são sugestões para determinar o custo final de um item mágico, não um sistema exato para a criação desses objetos. O bom senso deveria reger o processo, em detrimento da ganância ou da busca pelo maior retorno possível do investimento do personagem.

Legenda da Tabela

Efeito: Uma descrição resumida da função do item mágico.

Preço Base: O custo para adicionar um efeito específico a determinado item. O preço final considera todos os poderes do item (modificado conforme as exceções apropriadas) e determina seu preço de mercado e para criar, de acordo com as regras do Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

Talentos ou Pré-Requisitos: Apresenta o(s) talento(s) de criação de itens necessário(s) para construir um item com qualquer efeito específico. Dois talentos separados pela palavra "ou" permite que o jogador escolha um deles, conforme a natureza do item. Por exemplo, um anel que forneça um bônus de resistência exigirá o talento Forjar Anel, mas um elmo com o mesmo poder requer o talento Criar Item

Maravilhoso. Quando dois talentos estão relacionados com a palavra "e", o personagem deve dispor de ambos para criar o item.

É possível criar o mesmo item com vários formatos, mas quando o tipo selecionado for inadequado ao talento exigido, o personagem deverá ter o talento Criar Item Maravilhoso. Por exemplo, uma *gema de bolas de fogo*, ativada por gatilho de magia, com 50 cargas, requer os talentos Criar Varinha e Criar Item Maravilhoso.

Bastidores: Preço dos Itens Mágicos

Determinar o preço de mercado de um item mágico sempre exige alguma suposição e arbitrariedade. A seguir, oferecemos dois exemplos (de itens mágicos apresentados neste livro) para demonstrar a mecânica desse processo.

Cajado da Abjuração

O cajado da abjuração é um item de gatilho de magia, apenas um exemplo entre os diversos "cajados de escola" que oferecem vários poderes similares da mesma escola de magia. Sua fabricação exige o talento Criar Cajado e o nível efetivo do item é 13.

Inicialmente, o criador precisa calcular o preço bruto dos poderes individuais do item, conforme os valores fornecidos na Tabela 4-3:

- *Escudo arcano*: Essa é uma magia de 1º nível, que exige 1 carga do cajado por ativação; seu preço é — $1 \times 13 \times 750 = 9.750$ PO.
- *Suportar elementos*: Essa é uma magia de 2º nível, que exige 1 carga do cajado por ativação; seu preço é — $2 \times 13 \times 750 = 19.500$ PO.
- *Dissipar magia*: Essa é uma magia de 3º nível, que exige 1 carga do cajado por ativação; seu preço é — $3 \times 13 \times 750 = 29.250$ PO.

Entretanto, o efeito de *dissipar magia* tem uma limitação (+10 de bônus máximo no teste de dissipar), portanto o criador pode ajustar o nível de conjurador para 10. Isso reduz o preço para — $3 \times 10 \times 750 = 22.500$ PO.

- *Pequeno globo de invulnerabilidade*: Essa é uma magia de 4º nível, que exige 1 carga do cajado por ativação; seu preço é — $4 \times 13 \times 750 = 39.000$ PO.
- *Expulsão*: Essa é uma magia de 5º nível, que exige 2 cargas do cajado por ativação; seu preço é — $(5 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 24.375$ PO.
- *Repulsão*: Essa é uma magia de 6º nível, que exige 2 cargas do cajado por ativação; seu preço é — $(6 \times 13 \times 750) \times 0,5 = 29.250$ PO.

Para estimar o custo final do cajado, o personagem considera o preço total da habilidade mais cara (*globo menor de invulnerabilidade*) e então adiciona 3/4 do preço mais elevado imediatamente posterior (*repulsão*) e metade do preço total de cada efeito restante, dessa forma:

39.000 PO	x 1	=	39.000
29.250 PO	x 0,75	=	21.937,5
24.375 PO	x 0,50	=	12.187,5
22.500 PO	x 0,50	=	11.250
19.500 PO	x 0,50	=	9.750
9.750 PO	x 0,50	=	4.875
Total		=	99.000 PO

Cinto de Múltiplos Bolsos

O *cinto de múltiplos bolsos* é um item maravilhoso ativado pelo uso, com diversos poderes relacionados ao mesmo fim — armazenagem. Ele é um item de 9º nível e requer o talento Criar Item Maravilhoso para ser construído.

Para iniciar o processo, o criador deverá estimar o custo dos poderes em separado; alguns deles não estão indicados diretamente na Tabelas 4-3.

- *Guardar Equipamento*: O cinto comporta 1910 litros cúbicos e até 320 kg de equipamento. Esse poder não é semelhante a qualquer outro descrito na Tabela 4-3, portanto o Mestre deve compará-lo a um item existente. Uma *mochila de carga II* é o exemplo mais próximo e custa 5000 PO.
- *Guardar Familiar*: Um dos bolsos é capaz de abrigar o familiar do usuário, de forma similar a magia *bolsa para familiar* (consulte o Capítulo 5: Magias). Em essência, ele é um poder ilimitado, ativado pelo uso e, uma vez que a magia não se aprimora conforme o nível do conjurador, seu preço de mercado será calculado no 3º nível. Ou seja, $2 \times 3 \times 2000$ PO = 12.000 PO.
- *Encontrar Item*: O usuário é capaz de retirar qualquer objeto armazenado na bolsa com facilidade. O criador decide que esse poder é semelhante à magia *localizar objeto*, um efeito de 2º nível, ativado pelo uso. Uma vez que somente o alcance e a duração se aprimoram conforme o nível do conjurador (e nenhum deles é relevante para o *cinto*), seu preço de mercado será calculado no 3º nível. Logo, esse poder também custará 12.000 PO.

Para estimar o preço final do *cinto*, o personagem considera o custo total do poder mais caro (*guardar familiar*), adiciona 3/4 do custo secundário (*encontrar item*) e metade do preço do último poder (*guardar equipamento*).

12.000 PO	x 1	=	12.000
12.000 PO	x 0,75	=	9.000
5.000 PO	x 0,50	=	2.500
Total		=	23.500 PO

Entretanto, o criador não considera o preço adequado. Um item similar, a *mochila de carga*, custa apenas 5000 PO, menos de 25% do valor do *cinto*.

Além disso, o item ocupará o espaço reservado ao cinto (como um *cinto de força*, por exemplo) no corpo do personagem. O criador decide tentar uma estimativa diferente: ele determina que *guardar equipamento* será o poder primário (custo total 5000 PO) e os outros dois terão um limite de uso diário — veja a última observação na Tabela 4-3 — para reduzir seu custo a 4500 PO e 3000 PO, respectivamente (total de 7500 PO).

O preço final do *cinto de múltiplos bolsos* será 12.500 PO, que o personagem considera mais plausível, já que representa um meio termo entre o custo estimado anteriormente e o preço de mercado da *mochila de carga II*.

TABELA 4-3: ESTIMATIVAS DE CUSTO EM PO DOS ITENS MÁGICOS

Efeito	Preço Base	Talentos ou Pré-requisitos
Bônus de aprimoramento para habilidade	Bônus ao quadrado x 1000 PO	Criar Item Maravilhoso
Bônus de armadura natural	Bônus ao quadrado x 2000 PO	Criar Item Maravilhoso
Bônus de deflexão	Bônus ao quadrado x 2000 PO	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Bônus de melhoria para arma	Bônus ao quadrado x 2000 PO	Criar Armas e Armaduras Mágicas
Bônus de melhoria para armadura	Bônus ao quadrado x 1000 PO	Criar Armas e Armaduras Mágicas
Bônus de Perícia	Bônus ao quadrado x 20 PO	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Bônus de resistência	Bônus ao quadrado x 1000 PO	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Bônus de resistência (limitado)	Bônus ao quadrado x 250 PO	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Bônus de Sorte	Bônus ao quadrado x 2500 PO	Criar Item Maravilhoso
Magia adicional	Nível da magia ao quadrado x 1000 PO	Criar Item Maravilhoso
Resistência à Magia	10.000 PO por ponto acima de 12; mínimo RM 13	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel

Efeito de Magia	Preço Base	Talentos ou Pré-Requisitos
Efeito único, complemento de magia	Nível da magia x nível do conjurador x 25 PO	Escrever Pergaminho
Até 3º nível, efeito único, pessoal, ativação por uso	Nível da magia x nível do conjurador x 50 PO	Preparar Poção
Qualquer nível, efeito único, ativação por uso	Nível da magia x nível do conjurador x 100 PO	Preparar Poção e Criar Item Maravilhoso
Até 4º nível, 50 cargas, gatilho de magia	Nível da magia x nível do conjurador x 750 PO	Criar Varinha
Qualquer nível, 50 cargas, gatilho de magia	Nível da magia x nível do conjurador x 750 PO	Criar Cajado
Qualquer nível, 50 cargas, palavra de comando	Nível da magia x nível do conjurador x 900 PO	Criar Item Maravilhoso
Qualquer nível, palavra de comando	Nível da magia x nível do conjurador x 1800 PO	Criar Item Maravilhoso
Qualquer nível, 50 cargas, ativação por uso	Nível da magia x nível do conjurador x 1000 PO	Criar Item Maravilhoso
Qualquer nível, ativação por uso	Nível da magia x nível do conjurador x 2000 PO	Criar Item Maravilhoso

Especial	Ajuste no Preço Base	Talentos ou Pré-Requisitos
Cargas por dia	Divida por (5/cargas por dia)	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Desconsiderado no limite♦	Multiplique o custo total por 2	Criar Item Maravilhoso
Ativação requer 2 cargas (itens de 50 cargas)	1/2 do preço base	Criar Cajado ou Criar Item Maravilhoso
Poder secundário similar	+3/4 do preço base do poder*	Criar Cajado ou Criar Item Maravilhoso
Poder terciário similar	+1/2 do preço base do poder*	Criar Cajado ou Criar Item Maravilhoso
Poder adicional, distinto	Multiplique o preço base do poder por 2*	Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel

Componente	Custo Extra	Talentos ou Pré-Requisitos
Armadura, escudo ou arma	Some o custo da obra-prima	Criar Armas e Armaduras Mágicas
Magia com custo de componente material	Some diretamente ao preço do item, por carga†	Preparar Poção, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel
Magia com custo de XP	Some 5 PO a cada 1 XP, por carga†	Preparar Poção, Criar Cajado, Criar Varinha, Criar Item Maravilhoso ou Forjar Anel

Nível da Magia: Uma magia de nível zero equivale à metade de uma de 1º nível para determinar o preço.

- ♦ Veja Limite para Usar Itens Mágicos, pág. 176 do *Livro do Mestre*; basicamente, qualquer item desconsiderado nesses limites custará o dobro.
- * O poder primário de um item será aquele com o maior preço base, ajustado em função de componentes e quantidade de cargas exigidas na ativação. O poder secundário será a próxima habilidade mais cara; quaisquer poderes restantes serão terciários. Os poderes "similares" compartilham algo em comum, como *armadura arcana* e *pele rochosa* e 1) não podem ser usados ao mesmo tempo ou 2) se usados simultaneamente, não concedem nenhum benefício especial ao usuário. As diversas magias dos cajados são consideradas similares. Os poderes "distintos" agem em separado, como um cinto que aprimora a Destreza e a Força simultaneamente, ou não estão relacionados diretamente, como uma tiara que eleva o bônus de ataque e os testes de resistência.
- † Se o item é contínuo ou ilimitado, mas não tem cargas, determine seu custo como se tivesse 100 cargas. Caso haja alguma limitação diária de uso, determine seu custo como se tivesse 50 cargas.

TABELA 4-4: ITENS MÁGICOS

Bastões	Preço de Mercado
Cooperação limitada	2700 PO
Substituição limitada	2700 PO
Aumento limitado	5400 PO
Extensão limitada	5.400 PO
Modelagem limitada	5400 PO
Magia silenciosa limitada	5400 PO
Cooperação	10.500 PO
Substituição	10.500 PO
Potencialização limitada	16.200 PO
Aumento	21.600 PO
Extensão	21.600 PO
Modelagem	21.600 PO
Magia silenciosa	21.600 PO
Cooperação maior	24.300 PO
Substituição maior	24.300 PO
Seqüência limitada	27.200 PO
Maximização limitada	27.200 PO
Aceleração limitada	37.800 PO
Aumento aprimorado	48.600 PO
Extensão maior	48.600 PO
Modelagem maior	48.600 PO
Magia silenciosa maior	48.600 PO
Potencialização	64.800 PO
Seqüência	108.000 PO
Maximização	108.000 PO
Aceleração	151.200 PO
Potencialização maior	145.800 PO
Seqüência maior	243.000 PO
Maximização maior	243.000 PO
Aceleração maior	340.200 PO
Cajado	Preço de Mercado
Iluminação	51.000 PO
Cajados de Escolas	
Abjuração	98.000 PO
Evocação	98.000 PO
Encantamento	101.000 PO
Necromancia	101.000 PO
Transmutação	101.000 PO
Conjuração	102.000 PO
Adivinhação	102.000 PO
Ilusão	102.000 PO
Itens Maravilhosos	Preço de Mercado
Cinto de múltiplos bolsos	12.500 PO
Cinto de resistência a magia	90.000 PO
Manual do golem	
Barro	24.000 PO
Carne	24.000 PO
Pedra	28.750 PO
Ferro	32.250 PO
Tapete de boas-vindas	30.000 PO
Veste da resistência +1	1000 PO
Veste da resistência +2	4000 PO
Veste da resistência +3	9000 PO
Veste da resistência +4	16.000 PO
Veste da resistência +5	25.000 PO

NOVOS ITENS MÁGICOS

Os feiticeiros e magos sempre investem em itens mágicos inovadores e úteis. A seguir, há alguns exemplos que já se espalharam na comunidade arcana.

Descrição dos Bastões

Os bastões são instrumentos semelhantes a cetros com poderes mágicos únicos. Eles são descritos na pág. 195 do *Livro do Mestre*.

Os bastões metamágicos mais fracos são considerados itens mágicos menores. Como a Tabela 8–20: Bastões do *Livro do Mestre* não contém bastões menores, utilize a Tabela 4–5 como um anexo.

Bastões Metamágicos

Os bastões que contêm talentos metamágicos fornecem a essência dessas habilidades mas não elevam o nível da magia conjurada. Todos os bastões descritos a seguir são ativados por uso, mas lançar qualquer magia numa área ameaçada ainda provocará ataques de oportunidade. É impossível utilizar mais de um bastão desse tipo para alterar uma única magia, embora o conjurador possa alterá-la usando suas próprias habilidades metamágicas. Nesse caso, apenas os talentos ajustarão o nível efetivo da magia (quando aplicável) a ser conjurada.

A posse de um bastão metamágico não confere o talento ao portador, somente a capacidade de utilizar seus efeitos uma quantidade limitada de vezes por dia. Por exemplo, um bastão da substituição não permite que o usuário adquira o talento Combinação de Energia. Um feiticeiro ainda precisará de uma ação de rodada completa para utilizar um bastão metamágico, de forma idêntica à aplicação de seus próprios talentos metamágicos (se houver).

Bastões Metamágicos Limitados e Maiores

Os bastões metamágicos limitados afetam somente magias de 1º, 2º e 3º níveis. Os bastões normais alteram magias de 4º, 5º e 6º níveis. Finalmente, os bastões maiores abrangem as magias de 7º nível ou superior.

Aceleração: O usuário pode conjurar três magias aceleradas por dia, com efeitos idênticos ao talento Acelerar Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Acelerar Magia; **preço de mercado:** 37.800 PO (limitado), 151.200 PO (normal) ou 340.200 PO (maior).

Aumento: O usuário pode conjurar três magias aumentadas por dia, com efeitos idênticos ao talento Aumentar Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Aumentar Magia; **preço de mercado:** 5400 PO (limitado), 21.600 PO (normal) ou 48.600 PO (aprimorado).

Cooperação: O usuário pode conjurar três magias cooperativas por dia, com efeitos idênticos ao talento Magia Cooperativa.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Magia Cooperativa; **preço de mercado:** 2700 PO (limitado), 10.500 PO (normal) ou 24.300 PO (maior).

Extensão: O usuário pode conjurar três magias estendidas por dia, com efeitos idênticos ao talento Estender Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Estender Magia; **preço de mercado:** 5400 PO (limitado), 21.600 PO (normal) ou 24.300 PO (maior).

Magia Silenciosa: O usuário pode conjurar três magias silenciosas por dia, com efeitos idênticos ao talento Magia Silenciosa.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Magia Silenciosa; **preço de mercado:** 5400 PO (limitado), 21.600 PO (normal) ou 48.600 PO (maior).

Maximização: O usuário pode conjurar três magias maximizadas por dia, com efeitos idênticos ao talento Maximizar Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Maximizar Magia; **preço de mercado:** 27.200 PO (limitado), 108.000 PO (normal) ou 243.000 PO (maior).

Modelagem: O usuário pode conjurar três magias modeladas por dia, com efeitos idênticos ao talento Modelar Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Modelar Magia; **preço de mercado:** 5400 PO (limitado), 21.600 PO (normal) ou 48.600 PO (maior).

Potencialização: O usuário pode conjurar três magias potencializadas por dia, com efeitos idênticos ao talento Potencializar Magia.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Potencializar Magia; **preço de mercado:** 16.200 PO (limitado), 64.800 PO (normal) ou 145.800 PO (maior).

Seqüência: O usuário pode conjurar três magias seqüenciadas por dia, com efeitos idênticos ao talento Magia Seqüencial.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Magia Seqüencial; **preço de mercado:** 27.200 PO (limitado), 108.000 PO (normal) ou 243.000 PO (maior).

Substituição: Existem cinco tipos diferentes de bastão da substituição, cada um relacionado a um descritor de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade e sônica. O usuário pode conjurar três magias por dia como se fossem alteradas pelo talento Substituição de Energia adequado.

Nível do item: 17º; **pré-requisitos:** Criar Bastão, Substituição de Energia do tipo adequado; **preço de mercado:** 2700 PO (limitado), 10.500 PO (normal) ou 24.300 PO (maior).

Descrição dos Cajados

Os cajados são longas hastes de madeira que armazenam uma combinação específica de magias. Os cajados são descritos na pág. 204 do *Livro do Mestre*.

Iluminação: Geralmente, esse cajado é revestido em prata e decorado com explosões solares. Ele permite o uso das seguintes magias:

- Globos de luz (1 carga)
- Brilho (1 carga, CD 10)
- Luz do dia (2 cargas)
- Explosão solar (2 cargas, CD 22)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, brilho, explosão solar, globos de luz, luz do dia; **preço de mercado:** 51.000 PO.

Cajados de Escolas

Um cajado de escola incorpora uma variedade de magias selecionada de uma única escola arcana. Em particular, esses itens são úteis para magos especialistas e conjuradores que disponham do talento Foco em Magia.

TABELA 4-5: BASTÕES METAMÁGICOS

Menor	Médio	Maior	Cajado	Preço de Mercado
01-17	—	—	Cooperação limitada	2700 PO
18-34	—	—	Substituição limitada	2700 PO
35-50	—	—	Aumento limitado	5400 PO
51-67	—	—	Extensão limitada	5400 PO
68-83	—	—	Modelagem limitada	5400 PO
84-100	—	—	Magia silenciosa limitada	5400 PO
—	01-10	—	Cooperação	10.500 PO
—	11-20	—	Substituição	10.500 PO
—	21-30	—	Potencialização limitada	16.200 PO
—	31-40	—	Aumento	21.600 PO
—	41-50	—	Extensão	21.600 PO
—	51-60	—	Modelagem	21.600 PO
—	61-70	—	Magia silenciosa	21.600 PO
—	71-80	—	Cooperação maior	24.300 PO
—	81-90	—	Substituição maior	24.300 PO
—	91-100	—	Seqüência limitada	27.200 PO
—	—	01-07	Maximização limitada	27.200 PO
—	—	08-15	Aceleração limitada	37.800 PO
—	—	16-22	Aumento aprimorado	48.600 PO
—	—	23-29	Extensão maior	48.600 PO
—	—	30-36	Modelagem maior	48.600 PO
—	—	37-43	Magia silenciosa maior	48.600 PO
—	—	44-51	Potencialização	64.800 PO
—	—	52-58	Seqüência	108.000 PO
—	—	59-65	Maximização	108.000 PO
—	—	66-72	Aceleração	151.200 PO
—	—	73-79	Potencialização maior	145.800 PO
—	—	80-86	Seqüência maior	243.000 PO
—	—	87-93	Maximização maior	243.000 PO
—	—	94-100	Aceleração maior	340.200 PO

Abjuração: Quase sempre, esse cajado é esculpido com a parte interna de um carvalho antigo ou outra árvore grande, e permite o uso das seguintes magias:

- Escudo arcano (1 carga)
- Suportar elementos (1 carga)
- Dissipar magia (10º nível de conjurador) (1 carga)
- Pequeno globo de invulnerabilidade (1 carga)
- Expulsão (2 cargas, CD 17)
- Repulsão (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, dissipar magia, escudo arcano, expulsão, pequeno globo de invulnerabilidade, repulsão, suportar elementos; **preço de mercado:** 51.000 PO.

Adivinhação: Feito de um pedaço flexível de salgueiro, quase sempre com uma forquilha na ponta, esse cajado permite o uso das seguintes magias:

- Detectar portas secretas (1 carga)
- Localizar objetos (1 carga)
- Idiomas (1 carga)
- Localizar criaturas (1 carga)
- Olhos observadores (2 cargas, CD 17)
- Visão da verdade (2 cargas)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, detectar portas secretas, idiomas, localizar criatura, localizar objeto, olhos observadores, visão da verdade; **preço de mercado:** 102.000 PO.

Conjuração: Em geral, esse cajado é feito com madeira de freixo ou nogueira e apresenta adornos esculpidos de muitas espécies de criaturas diferentes. Ele permite o uso das seguintes magias:

- Servo invisível (1 carga)
- Invocar enxames (1 carga)
- Névoa fétida (1 carga, CD 14)
- Criar itens efêmeros (1 carga)
- Névoa mortal (2 cargas, CD 17)
- Invocar criaturas VI (2 cargas)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, invocar criaturas VI, invocar enxames, névoa fétida, névoa mortal, servo invisível; **preço de mercado:** 102.000 PO.

Encantamento: Com frequência, esse cajado é feito de madeira de macieira e tem um cristal límpido na ponta; ele permite o uso das seguintes magias:

- Sono (1 carga, 10º nível de conjurador, CD 11)
- Riso histérico de Tasha (1 carga, CD 13)
- Sugestão (1 carga, CD 14)
- Emoções (1 carga, CD 16)
- Névoa mental (2 cargas, CD 17)
- Sugestionar multidões (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, emoções, névoa mental, riso histérico de Tasha, sono, sugestionar multidões, sugestão; **preço de mercado:** 101.000 PO.

Evocação: Em geral, esse cajado é feito de madeira de teixo, nogueira ou salgueiro talhada e polida. Ele permite o uso das seguintes magias:

- Mísseis mágicos (10º nível de conjurador) (1 carga)
- Despedaçar (1 carga, CD 13)
- Bola de fogo (1 carga, 10º nível de conjurador, CD 14)
- Tempestade glacial (1 carga)
- Muralha de energia (2 cargas, CD 17)
- Corrente de relâmpagos (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, bola de fogo, corrente de relâmpagos, despedaçar, tempestade glacial, míssil mágico, muralha de energia; **preço de mercado:** 98.000 PO.

Ilusão: Esse cajado é feito de ébano ou qualquer madeira escura, entalhado numa forma complexa e torcida, perfurada ou espiralada; ele permite o uso das seguintes magias:

- Transformação momentânea (1 carga)
- Reflexos (1 carga)
- Imagem maior (1 carga, CD 14)
- Padrão prismático (1 carga, CD 16)

- Imagem persistente (2 cargas, CD 17)
- Projetar imagem (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, imagem maior, imagem persistente, padrão prismático, projetar imagem, reflexos, transformação momentânea; **preço de mercado:** 102.000 PO.

Necromancia: Esse cajado é feito de ébano ou qualquer madeira negra, entalhado com imagens de ossos e caveiras; ele permite o uso das seguintes magias:

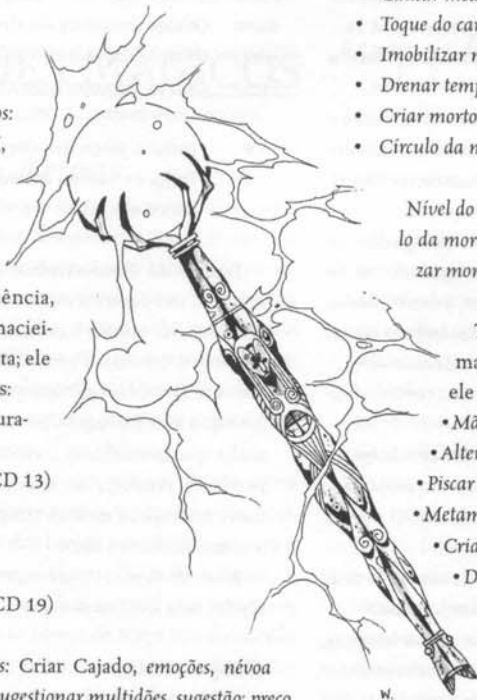
- Causar medo (1 carga, 10º nível de conjurador, CD 11)
- Toque do carniçal (1 carga, CD 13)
- Imobilizar mortos-vivos (1 carga, CD 14)
- Drenar temporário (1 carga, CD 16)
- Criar mortos-vivos menores (2 cargas)
- Círculo da morte (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, causar medo, círculo da morte, criar mortos-vivos menores, drenar temporário, imobilizar mortos-vivos, toque do carniçal; **preço de mercado:** 101.000 PO.

Transmutação: Geralmente, esse cajado é feito de madeira petrificada ou é adornado com esse material; ele permite o uso das seguintes magias:

- Mãos flamejantes (1 carga, 10º nível de conjurador, CD 11)
- Alterar-se (1 carga)
- Piscar (1 carga)
- Metamorfosear outros (1 carga, CD 16)
- Criar passagens (2 cargas)
- Desintegrar (2 cargas, CD 19)

Nível do item: 13º; **pré-requisitos:** Criar Cajado, alterar-se, criar passagens, desintegrar, mãos flamejantes, metamorfosear outros, piscar; **preço de mercado:** 101.000 PO.



Descrição dos Itens Maravilhosos

Embora os itens descritos a seguir tenham sido inventados por conjuradores arcanos para garantir a própria segurança, conforto e conveniência, qualquer personagem é capaz de usá-los, exceto quando especificado o contrário. Os itens maravilhosos são apresentados na pág. 207 do Livro do Mestre.

Cinto de Múltiplos Bolsos: Esse cinturão largo parece um item de vestuário bem-feito e comum, embora um exame atento revele a existência de oito pequenos bolsos na superfície frontal do couro. Na verdade, o cinto apresenta 64 bolsos mágicos — 7 deles “embaixo” de cada bolso visível na superfície — similares a uma mochila de carga em miniatura. Cada um comporta 30 cm³ e até 5 kg de materiais. Um desses bolsos pode abrigar o familiar do usuário, não importa seu tamanho. A criatura terá acesso a comida, água e ar no interior do cinto.

Enquanto usar o cinto de múltiplos bolsos, qualquer objeto armazenado nele terá seu peso efetivo reduzido a zero e não afetará a capacidade de carga do personagem. O usuário é capaz de retirá-lo e guardá-lo em outro lugar; nesse caso, seu peso será equivalente a 10% de todos os itens armazenados em seus bolsos.

Quando está envolto na cintura do usuário, o *cinto* obedece aos comandos mentais do personagem: ele abrirá uma bolsa cheia para retirar qualquer objeto guardado ou uma vazia (para guardar um material) conforme ordenado. Naturalmente, esse item é muito valorizado entre os conjuradores, uma vez que pode guardar os componentes materiais de diversas magias e conservá-los disponíveis com facilidade.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, bolsa para familiar (veja o Capítulo 5: Magias), arca secreta de Leomund, localizar objeto; **preço de mercado:** 12.500 PO; **peso:** 0,5 kg.

Cinto da Resistência à Magia: Essa cinta repleta de bordados intrincados envolve toda a cintura do usuário e lhe fornece RM 21.

Nível do item: 9º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, resistência à magia; **preço de mercado:** 90.000 PO; **peso:** —.

Manual do Golem: Esse livro é um tratado sobre a construção e animação de golens. Ele contém todas as informações e encantamentos necessários para criar um dos quatro tipos de constructos descritos na pág. 117 do *Livro dos Monstros*.

As magias incluídas no *manual do golem* contêm um gatilho de magia e somente é possível conjurá-las durante a criação efetiva do monstro. Imediatamente após o término do processo, a escrita desvanece e o tomo é consumido por labaredas mágicas. Quando as cinzas forem lançadas sobre o constructo, ele se erguerá em definitivo.

Manual do Golem de Barro: Contém as magias *animar objetos*, *benção*, *comunhão*, *oração* e *ressurreição*.

Nível do item: 16º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*, *benção*, *comunhão*, *oração*, *ressurreição*; **preço de mercado:** 24.000 PO; **custo para criar:** 9.250 PO + 5.575 XP; **peso:** 2,5 kg.

Manual do Golem de Carne: Contém as magias *desejo restrito*, *força do touro*, *metamorfosar objetos*, *proteção contra flechas* e *tarefa/missão*.

Nível do item: 14º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *desejo restrito*, *força do touro*, *metamorfosar objetos*, *proteção contra flechas* e *tarefa/missão*; **preço de mercado:** 24.000 PO; **custo para criar:** 8.750 PO + 5.675 XP; **peso:** 2,5 kg.

Manual do Golem de Ferro: Contém as magias *névoa mortal*, *desejo restrito*, *metamorfosar objetos* e *tarefa/missão*.

Nível do item: 16º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *desejo restrito*, *névoa mortal*, *metamorfosar objetos* e *tarefa/missão*; **preço de mercado:** 32.250 PO; **custo para criar:** 10.500 PO + 7.500 XP; **peso:** 2,5 kg.

Manual do Golem de Pedra: Contém as magias *lentidão*, *desejo restrito*, *metamorfosar objetos* e *tarefa/missão*.

Nível do item: 16º; **pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *desejo restrito*, *lentidão*, *metamorfosar objetos* e *tarefa/missão*; **preço de mercado:** 28.750 PO; **custo para criar:** 9.500 PO + 6.700 XP; **peso:** 2,5 kg.

Construção de um Golem

A construção e animação de um golem exigem dois meses de trabalho, uma grande quantidade de recursos e um laboratório arcano (veja no início desse Capítulo). O personagem deverá esculpir ou montar o corpo, ou contratar alguém para fazê-lo, e comprar diversos materiais adicionais para o projeto, conforme indicado a seguir.

A construção do golem exige pelo menos 8 horas de trabalho diário. Quando não estiver trabalhando no ritual, o personagem tem

que descansar e não pode executar qualquer tarefa além de comer, dormir e conversar. Caso esteja construindo pessoalmente o corpo do golem, ele poderá realizar as duas tarefas simultaneamente (a construção e o ritual). Se o criador perder um dia de trabalho, o processo fracassará e precisará ser reiniciado. O dinheiro gasto estará perdido, mas o manual não será consumido pelas labaredas. O corpo do golem pode ser usado novamente, assim como o laboratório.

	Perícias de	Custo do	Custo
Golem	Construção	Corpo	Totale
Carne	Ofícios (curtidor) ou Cura (CD 13)	500 PO	50.000 PO
Barro	Ofícios (escultura ou alvenaria) (CD 15)	1500 PO	60.000 PO+
Pedra	Ofícios (escultura ou alvenaria) (CD 17)	1000 PO	80.000 PO
Ferro	Ofícios (armoreiro ou armeiro) (CD 20)	1500 PO	100.000 PO

♦ Inclui o preço de construção do corpo.

♣ Inclui os 30.000 PO destinados a vestimentas que podem ser reutilizadas.

Tapete de Boas-vindas: Esse tapete de extrema qualidade é similar a um capacho normal, com 1,5 m de largura e 3 m de comprimento. É possível ordenar que ele proteja uma área, mas os comandos devem ser proferidos a menos de 10 metros de distância; uma vez ativo, ele agarrará qualquer criatura Grande ou menor que invadir a área protegida. Se desejar, o criador pode estabelecer uma senha que neutralizará o efeito do tapete. A ativação do item depende da presença do criador; o tapete consegue aprisionar uma única criatura ao mesmo tempo, que será liberada apenas mediante o comando do seu dono.

Nível do item: 11º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*, *mão poderosa* de Bigby; **preço de mercado:** 30.000 PO; **peso:** 7,5 kg.

♣ **Tapete Animado:** ND 5; Constructo (Grande); DV 13d10; 71 PV; Inic. +0; Desl.: 0; CA 20 (toque 9, surpresa 20); Corpo a corpo: toque +23 (sem dano, manobra Agarrar); Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m; AE Agarrar aprimorado, +4 de bônus em testes de Agarrar; QE Cónstructo; Tend.: N; TR Fort +4, Ref +4, Von +4; For 31, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.
Perícias e Talentos: Nenhum.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tapete precisa atingir um oponente Grande ou menor com seu ataque. Caso prenda a criatura, poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade. O bônus de ataque do constructo para os testes resistidos da manobra será +28.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, venenos, doenças e efeitos similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia e morte por dano maciço.

Veste da Resistência: Essas indumentárias concede proteção mágica, na forma de modificadores entre +1 e +5 de bônus de resistência em todos os testes de resistência (Fortitude, Reflexos e Vontade).

Nível do item: 5º; **pré-requisitos:** Criar Item Maravilhoso, *resistência*, o nível do conjurador precisa ser o triplo do bônus da veste; **preço de mercado:** 1000 PO (+1), 4000 PO (+2), 9000 PO (+3), 16.000 PO (+4) ou 25.000 (+5); **peso:** 0,5 kg.

CAPÍTULO 5: MAGIAS

Para sobreviver no campo das artes arcanas, é imprescindível dominar a utilização das magias. Esse capítulo fornece algumas dicas sobre conjuração, sugestões para criar ou adaptar as magias perfeitamente ao seu conjurador e uma lista de novos efeitos para preencher as lacunas do seu repertório.

TRUQUES MÁGICOS

Eis algumas dicas para extrair o máximo de seus efeitos arcanos.

Magias Similares a Armas

Em certos aspectos, qualquer magia que exija uma jogada de ataque e cause dano é semelhante a uma arma. Nesse caso, o "dano" de um efeito mágico pode ser dano normal, por contusão, de habilidade ou um dreno de energia. Essas magias podem obter sucessos decisivos, serem utilizadas em ataques furtivos e garantir aos rangers seus modificadores contra inimigos prediletos. De fato, é possível utilizar vários talentos relacionados a armas descritos no *Livro do Jogador* para elevar a eficácia de magias similares a armas, conforme indicado no Capítulo 2: Talentos.

Todos esses efeitos infligem dano como magias, nunca como armas. Os efeitos que elevam o dano causado pelas armas brancas, como a habilidade *inspirar coragem* dos bardos e *oração*, não afetam o dano causado por magias similares a armas. Da mesma forma, é impossível alterar os efeitos que causam dano normal para infligirem dano por contusão — e vice versa. O bônus de Força não é aplicado ao dano causado por magias similares a armas, mesmo quando elas exigem um ataque de toque corporal, como *lâmina flamejante* e *infligir ferimentos leves*.

Sucessos Decisivos

Qualquer magia similar a arma ameaça um sucesso decisivo com um 20 natural (um resultado 20 no d20) e causa o dobro do dano, exceto quando a descrição da magia indicar claramente outro valor.

Somente o dano causado pelo acerto direto da magia é afetado pelo sucesso decisivo. Por exemplo, um golpe decisivo com a *flecha ácida de Melf* dobrará apenas o dano inicial. Portanto, ela infligirá 4d4 pontos de dano por ácido quando atingir a vítima e o dano normal nas rodadas subsequentes.

As magias que infligem dano apenas quando um teste de resistência fracassa podem gerar sucessos decisivos, mas somente o dano da magia será afetado. Por exemplo, *desintegrar* cria um raio que exige um ataque de toque à distância. Se o raio atingir o oponente, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude e o conjurador terá a chance de obter um sucesso decisivo. Se o teste de Fortitude fracassar, a criatura será desintegrada e o golpe decisivo não surtirá nenhum efeito. Caso a criatura obtenha sucesso, ela sofrerá 5d6 pontos de dano da magia — ou o dobro (10d6) se o personagem confirmar o sucesso decisivo.

O dano extra desses golpes decisivos será do mesmo tipo do dano original da magia. Por exemplo, um *raio de gelo* causa 1d3 pontos de

dano por frio, logo um sucesso decisivo infligiria 2d3 pontos de dano por frio. Qualquer golpe decisivo de magias como *drenar energia* impõe o dobro dos níveis negativos indicados; por exemplo, um sucesso decisivo com a magia *drenar temporário* infligiria 2d4 níveis negativos.

Alguns efeitos exigem uma jogada de ataque mas não causam dano; é impossível obter sucessos decisivos com as magias desse tipo. Por exemplo, o *raio do enfraquecimento* exige um ataque de toque à distância e impõe uma penalidade de Força ao adversário, mas não causa nenhum tipo de dano — logo, é impossível conseguir um sucesso decisivo usando essa magia.

Ataques Furtivos

Qualquer magia similar a arma pode ser utilizada para desferir um ataque furtivo. No entanto, elas somente serão eficazes contra oponentes a 9 metros ou menos, de maneira semelhante a qualquer ataque furtivo à distância.

Um ataque furtivo desferido por meio de uma magia similar a arma infligirá o dano adicional pertinente ao nível do personagem, que será sempre do mesmo tipo do efeito. Por exemplo, um ladino de 10º nível que dispare uma *flecha ácida de Melf* como um ataque furtivo causará 2d4 pontos de dano por ácido, mais 5d6 pontos de dano adicionais por ácido; a magia infligirá o dano normal nas rodadas subsequentes. Quando são utilizadas em ataques furtivos, as magias que causam dano de habilidade ou impõem níveis negativos infligem dano adicional por energia negativa, mas nunca elevam a quantidade de níveis negativos ou a perda de pontos de habilidade. Por exemplo, um ladino de 10º nível que use *drenar temporário* como um ataque furtivo infligirá 1d4 níveis negativos e causará 5d6 pontos de dano por energia negativa à criatura atingida. Algumas magias disparam vários projéteis ao mesmo tempo, como as *orbes* descritas neste livro; nesse caso, somente o primeiro projétil causará o dano extra do ataque furtivo. Os demais infligem o dano normal do efeito.

Quando o conjurador obtiver um sucesso decisivo em um ataque furtivo usando magias similares a armas, os efeitos da magia serão dobrados, mas não o dano adicional, de maneira semelhante a qualquer ataque furtivo.

Prestidigitação

A magia *prestidigitação* permite que o conjurador execute diversos efeitos mágicos menores durante uma hora. Ele poderia erguer lentamente 500 g de qualquer material; colorir, limpar ou sujar itens em um cubo de 30 cm³ por rodada; aquecer, resfriar ou temperar 500 g de material inanimado. Ela pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais e são frágeis. Qualquer mudança em um objeto (exceto movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

Então, qual a utilidade dessa magia? De fato, ela é um dos truques mais versáteis entre os conjuradores arcanos.

Alterar: É possível transformar um objeto Minúsculo (ou menor) em outro item de tamanho semelhante. O peso do novo objeto não deve superar 250 g.

A alteração deve respeitar a categoria do item (animal, vegetal ou mineral). Por exemplo, um mago é capaz de transformar um pedaço de papel num trapo de linho, e depois moldá-lo como uma rosa. De modo similar, ele poderia transformar uma moeda num anel. Entretanto, seria impossível converter uma faixa de couro num bloco de papel.

Amarrar: O conjurador dá um nó mágico e firme num cordão, barbante, corda ou cabo de até 3 m (como se tivesse 'escolhido 10' na perícia Usar Cordas). Ele poderá amarrar dois objetos diferentes se eles estiverem a menos de 30 cm entre si.

Aquecer: O conjurador pode aumentar a temperatura de qualquer objeto em 20° C, mas nunca acima de 100° C. A temperatura do objeto voltará ao normal após 1 hora.

Chamuscar: O arcano pode disparar um jato de chamas de 15 cm de comprimento a partir de seu dedo. O fogo é quente e incendeia materiais inflamáveis. Acender uma tocha com esse efeito requer uma ação padrão (em vez de uma ação de rodada completa), mas incendiar qualquer material distinto pode exigir mais tempo, a critério do Mestre.

Colorir: O arcano aplica uma cor a um objeto. É possível recuperar a coloração existente ou criar uma totalmente nova. Caso adicione outra cor, ela deve pertencer ao espectro visível (vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil ou violeta). Não é possível alterar o padrão do objeto, como adicionar ou remover faixas e manchas coloridas, mas o personagem conseguiria sobrepor cores suficientes para transformar uma veste azul com faixas brancas numa túnica verde com faixas amarelas, por exemplo.

Costurar: O personagem costura magicamente tecidos ou couro. É possível criar uma nova costura ou reparar uma antiga. Ele não conseguirá eliminar buracos, rasgos ou desfiados como o efeito da magia *consertar*, mas poderá emendá-los ou costurá-los. Se o conjurador tiver linha disponível, a costura permanecerá no lugar após o término da magia, embora tenha a mesma qualidade de um trabalho mundano. Caso contrário, qualquer conserto será desfeito após 1 hora.

Esboçar: O mago ou feitiцеiro pode criar uma figura bidimensional de qualquer coisa. É possível conservar a imagem suspensa e imóvel no ar ou fixá-la sobre um objeto móvel, como um escudo. O tamanho máximo da figura não deve superar 30 cm² e desaparecerá após 1 hora.

Limpar: O personagem é capaz de remover sujeira, poeira e manchas de azulejos, paredes, louças, janelas e afins, deixando essas superfícies impecáveis. É possível afetar um item com 30 cm³ de volume ou uma

superfície de 30 cm² a cada rodada. O efeito não removerá qualquer objeto estranho Minúsculo ou maior. A limpeza permanecerá depois do término da magia, mas os objetos e áreas ainda poderão ficar sujos mais tarde, como qualquer outra coisa nas mesmas condições.

Polir: O conjurador é capaz de lusturar objetos de madeira, metal, pedra, couro, vidro ou cerâmica. O alvo precisa estar limpo. Ele continuará brilhando após o término da magia, mas ainda poderá ficar opaco depois, como qualquer outra coisa nas mesmas condições.

Resfriar: O conjurador pode reduzir a temperatura de qualquer objeto em 20° C, mas nunca abaixo de 0° C. A temperatura do objeto voltará ao normal após 1 hora.

Reunir: O conjurador reúne vários objetos pequenos. Eles devem ser Minúsculos ou menores, precisam estar espalhados numa área máxima de 3 m² e seu peso total não pode exceder 500 g. Os objetos reunidos podem ser acondicionados num recipiente tocado pelo conjurador ou amontoados numa pilha ou canto.

O arcano é capaz de selecionar os objetos afetados; por exemplo, ele poderia reunir somente as moedas de uma área específica.

Secar: O conjurador remove a umidade e o excesso de água de um objeto. O mofo eliminado dessa forma não retornará até o término do efeito, mas o item poderá ficar úmido novamente, como qualquer outra coisa nas mesmas condições.

Sujar: O conjurador é capaz de sujar, manchar e arranhar paredes, assoalhos, louças, roupas e afins, deixando-as empoeirados, com mau cheiro ou sem cor. É possível afetar um item com 30 cm³ de volume ou uma superfície de 30 cm² a cada rodada. A sujeira permanecerá no local após o término da magia, mas os objetos e áreas ainda poderão ser limpos depois, como qualquer outra coisa nas mesmas condições.

Temperar: O conjurador pode melhorar, piorar ou distinguir o sabor de qualquer alimento ou substância. Por exemplo, é possível alterar o gosto de um cozido de legumes para sopa de lagosta. A qualidade ou densidade da substância não é afetada. Os alimentos estragados continuam inúteis, uma bebida venenosa ainda será letal e os materiais indigeríveis não fornecem qualquer sustento — um graveto poderia ter o sabor de um bife, mas ainda seria um graveto.

Umedecer: É possível umedecer um objeto tocado durante 1 hora. Nesse estado, qualquer material terá resistência ao fogo 2 enquanto o efeito permanecer ativo.

Tempo de Execução

Algumas magias exigem mais de uma ação para serem completadas. Nesses casos, existem certos detalhes que precisam ser considerados.

Uma magia que indique um tempo de execução de 1 rodada completa manterá o conjurador ocupado desde o início da preparação até seu turno na rodada subsequente. Ele não poderá realizar qualquer ação, exceto dar um passo de 1,5 m. Entretanto, se o personagem estiver sob efeito de *velocidade*, ainda conseguirá executar uma ação parcial adicional antes ou depois de concluir a magia.

As magias com tempo de execução igual ou superior a 1 minuto exigem que o conjurador devote toda a sua concentração ao lançamento em todas as rodadas pertinentes. Se o personagem estiver sob efeito de *velocidade*, ele não poderá interromper a preparação da magia e executar outras ações parciais; no entanto, seria possível destinar essas ações extras à conclusão do ritual arcano. Cada duas ações parciais extras reduzem o tempo de execução total em 1 rodada. Por exemplo, se um feitiцеiro estiver *veloz* enquanto conjura *prisão*, cujo tempo de execução equivale a um minuto, ele terminaria a magia em 6,5 rodadas. O efeito seria ativado no 0,5 turno restante e então ele realizaria sua ação parcial fornecida pela *velocidade*. Em essência, o conjurador executa 1,5 ações por rodada. Cumprir o tempo de execução de 1 minuto requer 10 ações (ou seja, 10 rodadas). Logo, um personagem sob efeito de *velocidade* completaria as 10 ações exigidas 6,5 rodadas após iniciar o processo.

Se o personagem sofrer dano ou outra distração em qualquer momento entre o início e o término da magia, deverá realizar um teste de Concentração para não perdê-la. O conjurador provoca um ataque de oportunidade quando inicia o processo, mas não depois. Por exemplo, Miale está sendo ameaçada por três orcs quando inicia a conjuração de *invocar criaturas II*, cujo tempo de execução é 1 rodada completa, e sofre um ataque de oportunidade de cada monstro. Antes do final da rodada, mais dois orcs cercam a maga élfica. Essas criaturas não podem desferir ataques de oportunidade contra Miale, embora ela ainda esteja conjurando a magia.

Esclarecimentos sobre as Regras

Ao longo dos três livros de regras básicas, a quantidade de tempo exigida para a conjuração de magias foi chamada de "tempo de execução" e "tempo de formulação". Ambos significam a mesma coisa e estão relacionados com as mesmas regras. O termo exato, que será utilizado a partir de agora, é "tempo de execução".

De maneira similar, o teste realizado para superar a Resistência à Magia ou nos testes de dissipar magia recebeu três denominações diferentes: "teste de nível de execução", "teste de execução" e "teste de conjurador". Embora representem a mesma coisa (uma jogada que considera 1d20 + nível do conjurador), eles aparecem com nomes diferentes ao longo do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*. Substitua todas as ocorrências por "teste de conjurador". Essa é uma errata oficial.

Feiticeiros e Talentos Metamágicos

Normalmente, os feiticeiros são incapazes de preparar suas magias com antecedência; dessa forma, precisam gastar uma ação de rodada completa para conjurar efeitos alterados por talentos metamágicos. O feiticeiro não poderá executar uma ação de movimento durante a conjuração, exceto dar um passo de 1,5 m antes ou depois do lançamento da magia. Caso o tempo de execução seja superior a 1 ação, será exigida 1 rodada completa adicional para concluir o efeito metamágico.

Por exemplo, Hennes lança *misséis mágicos* maximizados. Ele precisará usar uma ação de rodada completa para conjurar a magia, embora ainda possa se deslocar 1,5 m, talvez para deixar uma área ameaçada. Se o feiticeiro lançar *invocar criaturas I* estendida (cujo tempo de execução normal é 1 rodada completa), o processo exigirá todo o seu turno da primeira rodada. Contudo, na rodada subsequente o efeito metamágico ainda não estará concluído, e Hennes deverá utilizar seu turno para terminá-lo. Mesmo assim, ele poderá dar um passo de 1,5 m quando finalizar a magia.

PESQUISA DE MAGIAS NOVAS

Criar uma nova magia, exclusiva do seu personagem, é uma tarefa árdua que garante recompensas imensas — entre elas, um registro indelével desse conjurador na história do cenário. Abram alas Rary, Mordenkainen e Bigby!

A pesquisa arcana é uma ocasião rara que envolve o Mestre, o personagem e o jogador. O personagem gastará tempo e dinheiro enquanto desenvolve a magia. O jogador, por sua vez, deverá elaborar a descrição da magia e submetê-la à aprovação do Mestre. Este utilizará as regras sobre criação de magias descritas nas páginas 42 e 95 do *Livro do Mestre* para ajudá-los na decisão.

O pesquisador deverá ter acesso a uma biblioteca extensa. Isso significa que ele precisará encontrar uma, seja ingressando numa ordem de magos ou desembolsando 10.000 PO para criar sua biblioteca particular (consulte o Capítulo 4). A pesquisa exige uma semana por nível da magia e consumirá 1.000 PO por semana. No final desse período, o conjurador realiza um teste de Identificar Magia (CD 10 + nível da magia); se obtiver sucesso, ele aprenderá a magia desde que seja viável (veja a seguir). Se fracassar, ele não aprenderá nada e deverá recomençar a pesquisa caso queira continuar tentando. Obviamente, o personagem é capaz de 'escolher 10' no teste de Identificar Magia, mas não 'escolher 20'.

O conjurador precisa de um local silencioso, confortável e iluminado para realizar a pesquisa. Qualquer lugar adequado à preparação de magias também servirá (consulte o Capítulo 10: Mágicas, do *Livro do Jogador*). Assume-se que o personagem trabalhará oito horas por dia, sendo impossível acelerar o processo através de expedientes maiores. Cada personagem só consegue realizar uma pesquisa de cada vez e todo seu tempo será devotado a essa tarefa. Nas horas vagas, ele será capaz de executar atividades leves, como dialogar ou caminhar, mas não poderá lutar, conjurar magias, usar itens mágicos, conduzir outra pesquisa, criar objetos mágicos ou qualquer outra tarefa física ou mental extenuante. No entanto, é possível realizar pausas temporárias (para cochilos e afins) conforme desejado, mas é imprescindível gastar pelo menos 8 horas diárias na pesquisa. O personagem não pode tirar um dia de folga — quando o processo começar, é necessário terminá-lo ou admitir a derrota. Caso o pesquisador seja interrompido ou gaste menos de oito horas trabalhando em um período de 24 horas, todo o processo estará arruinado. Todo o dinheiro usado será perdido.

Magias Viáveis

A próxima seção é destinada ao Mestre, que precisa determinar a viabilidade de uma nova magia durante a pesquisa.

Considere as magias existentes como referências para avaliar novos efeitos (temperadas por grandes doses de bom senso). Contudo, quais fatores servem de exemplos nas magias existentes? Quais são as melhores referências? Esta seção responderá suas perguntas.

Magias de Referência

As magias de referência demonstram a capacidade máxima de um efeito daquele nível e função. Ao comparar uma nova magia a esses exemplos, o Mestre terá um alicerce onde basear suas decisões.

A lista de magias de referência a seguir abrange todos os níveis existentes no *Livro do Jogador*.

Elas estão separadas entre ofensivas, defensivas e mistas. Decida a categoria da magia apresentada e então compare-a com os demais efeitos da lista.

Magias Ofensivas: Estas magias infligem dano, incapacitam ou matam os adversários. Cada nível inclui pelo menos um exemplo de efeitos que incapacitam ou causam dano. Uma ferramenta útil para avaliar novas magias é a Tabela 3-22: Dano Máximo das Magias Arcanas, pág. 95 do *Livro do Mestre*.

A referência de 1º nível é *missil mágico*, uma vez que a quantidade de dano potencial causada pelo efeito não exceda o máximo determinado para seu nível. Ela representa o limite superior dessa escala (na verdade, é mais poderosa que o normal), pois não exige um ataque de toque à distância e não permite um teste de resistência. A magia *sono* é a referência para efeitos que incapacitam os alvos. Ela demonstra o



limite dessa habilidade no 1º nível — a vítima adormece, mas não sofre consequências graves como morte ou perda de níveis. Ela pode ser revertida com uma ação padrão e afeta uma quantidade limitada de criaturas.

O círculo da morte é uma referência entre as magias que matam os adversários em relação ao seu nível. Ela demonstra que um efeito de morte não é viável até o 6º nível e fornece o raio de atuação máximo (uma dispersão), além do limite de criaturas vivas afetadas — 1d4 DV por nível de conjurador, máximo de 20d4.

Magias Defensivas: Estas magias protegem o conjurador ou seus aliados. Cada nível inclui um efeito que eleva a Classe de Armadura ou os testes de resistência e outra que fornece imunidade a um ataque ou uma redução ao dano causado.

A referência de 1º nível é *armadura arcana*: ela fornece um aumento limitado na CA, que não se acumula com outras defesas imediatas (nesse caso, bônus de armadura). A magia *resistência a elementos* demonstra o limite de redução de dano viável para efeitos de 1º nível.

A referência de 4º nível é *pele rochosa*, que indica o nível mínimo para concessão de Redução de Dano efetiva. Por razões semelhantes, o *pequeno globo de invulnerabilidade* é um exemplo adequado de magias de bloqueio arcano.

Magias Mistas: Em geral, esses efeitos não são utilizados em combate. Cada nível inclui uma magia para obter informação e outra que fornece uma capacidade especial ao personagem.

As referências de 3º nível são *velocidade* e *voo*, que indicam o nível mínimo para conceder alterações físicas reais — em vez de ilusões e auxílio.

1º Nível

Magias Ofensivas: *enfeitiçar pessoas*, *mísseis mágicos* e *sono*.

Magias Defensivas: *armadura arcana*, *escudo arcano* e *resistência a elementos*.

Magias Mistas: *alterar-se*, *disco flutuante de Tenser*, *patas de aranha* e *servo invisível*.

2º Nível

Magias Ofensivas: *flecha ácida de Melf*, *poeira ofuscante*, e *teia*.

Magias Defensivas: *nublar*, *proteção contra flechas* e *suportar elementos*.

Magias Mistas: *arrombar*, *invisibilidade*, *tranca arcana* e *ver o invisível*.

3º Nível

Magias Ofensivas: *bola de fogo*, *névoa fétida*, *relâmpago* e *sugestão*.

Magias Defensivas: *deslocamento*, *piscar e proteção contra elementos*.

Magias Mistas: *clarividência/clariaudiência*, *velocidade* e *voo*.

4º Nível

Magias Ofensivas: *assassino fantasmagórico*, *drenar temporário*, *enfeitiçar monstros* e *tempestade glacial*.

Magias Defensivas: *pele rochosa* e *pequeno globo de invulnerabilidade*.

Magias Mistas: *âncora dimensional*, *invisibilidade aprimorada*, *metamorfosar-se* e *porta dimensional*.

5º Nível

Magias Ofensivas: *cone glacial*, *dominar pessoas* e *enfraquecer o intelecto*.

Magias Defensivas: *mão interposta de Bigby*, *muralha de energia* e *muralha de ferro*.

Magias Mistas: *âncora planar menor*, *contato extra-planar*, *criar passagens*, *moldar rochas* e *teletransporte*.

6º Nível

Magias Ofensivas: *círculo da morte*, *corrente de relâmpagos*, *desintegrar* e *sugestionar multidões*.

Magias Defensivas: *campo antimagia*, *globo de invulnerabilidade* e *projetar imagem*.

Magias Mistas: *analisar encantamento*, *âncora planar*, *dissipar magia aprimorada*, *lendas e histórias*, *velocidade em massa* e *visão da verdade*.

7º Nível

Magias Ofensivas: *bola de fogo controlável*, *dedo da morte*, *palavra de poder: atordoar* e *rajada prismática*.

Magias Defensivas: *refugiar itens* e *reverter magia*.

Magias Mistas: *desejo restrito*, *teletransporte exato*, *viagem planar* e *visão*.

8º Nível

Magias Ofensivas: *aprimorar a alma*, *enfeitiçar multidões*, *evaporação* e *palavra de poder: cegar*.

Magias Defensivas: *corpo de ferro*, *limpar a mente* e *proteção contra magias*.

Magias Mistas: *âncora planar aprimorada*, *discernir localização*, *forma etérea*, *metamorfosar objetos* e *símbolo*.

9º Nível

Magias Ofensivas: *chuva de meteoros*, *dominar monstros*, *drenar energia*, *encarnação fantasmagórica* e *grito da banshee*.

Magias Defensivas: *esfera prismática*, *parar o tempo* e *sexto sentido*.

Magias Mistas: *círculo de teletransporte*, *desejo*, *portal* e *projeção astral*.

Bastidores: Avaliação de Magias

Esse capítulo apresenta diversas magias arcanas novas; algumas delas são excelentes exemplos para basear a pesquisa de novas magias em sua campanha.

Proteção Visual

Projeção astral é um efeito defensivo de 2º nível (veja acima), criado para fornecer alguma proteção contra ataques visuais. Essa habilidade especial e poderosa de determinados monstros é capaz de devastar uma equipe de aventureiros, em particular se o grupo enfrentar vários adversários semelhantes.

O efeito desta magia duplica a manobra "evitar o olhar da criatura", descrita na pág. 72 do *Livro do Mestre*. Inicialmente, o pesquisador comparou *Projeção astral* com as referências de magias defensivas de nível mais baixo, relacionadas acima. Nenhuma das magias de referência de 1º nível oferece uma habilidade semelhante — logo, ela teria que pertencer a um nível mais elevado. O jogador sugeriu

ao Mestre que os ataques visuais são raros e, além disso, o efeito da magia não se aprimora conforme o nível do conjurador. Portanto, a *projeção astral* é inferior às magias de referência de 3º nível: *deslocamento* (efetiva contra ataques corporais e à distância), *piscar* (capaz de evitar a maioria dos ataques) e *proteção contra elementos* (que neutraliza imensas quantidades de dano de energia para conjuradores experientes). O nível mais adequado para *projeção astral* seria o 2º nível; para determinar a viabilidade da magia, o pesquisador comparou-a com as referências defensivas de 2º nível (*nublar*, *proteção contra flechas* e *suportar elementos*) e descobriu utilidades semelhantes e equilibradas.

Forma Espectral

Forma espectral é um efeito misto de 5º nível (veja acima), desenvolvido para fornecer mobilidade e capacidade defensiva aos conjuradores arcanos. O personagem se transforma numa criatura incorpórea, com capacidade limitada de interação com o plano material, semelhante a um fantasma manifestado.

A *forma espectral* é similar à magia de 3º nível *forma gasosa*; logo, esse foi o nível mínimo estabelecido pelo criador. Sem dúvida, ela é mais poderosa que o efeito de 3º nível — mas quanto? O jogador analisou as referências de 4º nível: *invisibilidade aprimorada*, *metamorfosear-se* e *porta dimensional*. Como a *forma espectral* permite que o conjurador atravesse a maioria das barreiras sólidas como uma criatura incorpórea, ela é mais eficiente que *porta dimensional*, que oferece uma habilidade similar apenas uma vez por conjuração. Da mesma forma, ela é mais versátil que *metamorfosear-se*, que não abrange formas incorpóreas, e *invisibilidade aprimorada*, pois o usuário é capaz de ignorar vários tipos de ataques diferentes. Como a magia afeta somente uma criatura e não fornece nenhuma vantagem ofensiva, o Mestre determina que ela é inferior às referências de 6º nível, como *velocidade em massa*.

O pesquisador conclui que *forma espectral* é um efeito misto de 5º nível, equivalente a *teletransporte* e *criar passagens*, pois afeta somente um alvo e não permite superar grandes distâncias, como *teletransporte*.

NOVAS MAGIAS

Apresentamos a seguir uma lista de magias novas para magos e feiticeiros. Cada nome acompanha um breve resumo dos efeitos da magia. O restante do capítulo descreve estas magias, em ordem alfabética.

Magias de Nível 0 (Truques)

Trans **Reparos Menores.** "Cura" 1 ponto de dano de constructos.

Magias de 1º Nível

Evoc **Orbe Ácida Menor.** Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por ácido; +1 orbe/2 níveis após o 1º (máximo +5).

Orbe Elétrica Menor. Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por eletricidade; +1 orbe/2 níveis após o 1º (máximo +5).

Orbe de Fogo Menor. Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por fogo; +1 orbe/2 níveis após o 1º (máximo +5).

Orbe de Gelo Menor. Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano por frio; +1 orbe/2 níveis após o 1º (máximo +5).

Orbe Sônica Menor. Ataque de toque à distância causa 1d8 pontos de dano sônico; +1 orbe/2 níveis após o 1º (máximo +5).

Necro **Raio de Energia Negativa.** Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano de energia negativa; +1d6/2 níveis após o 1º (máximo 5d6).

Trans **Reparos Leves.** "Cura" 1d8+1 pontos de dano/nível de constructos (máximo +5).

Magias de 2º Nível

Abjur **Filtro.** Uma criatura adquire resistência a toxinas inaladas.
Proteção Visual. O alvo tem 50% de chance de evitar um ataque visual.

Conj **Asfixia.** Mãos estranguladoras causam 1d4 pontos de dano/rodada.

Faca de Gelo. Ataque à distância causa 1d8 pontos de dano por frio e 2 pontos de dano de Destreza.

Encan **Indiferença.** Torna um alvo resistente a efeitos de medo, compulsão e de moral.

Ilus **Disfarçar Mortos-Vivos.** Altera a aparência de mortos-vivos.

Necro **Comandar Mortos-Vivos.** Um morto-vivo não ataca o conjurador e obedece aos seus comandos.

Vitalidade Ilusória. O alvo adquire 1d10+1 pontos de vida temporários/nível (máximo +10).

Trans **Astúcia da Raposa.** O alvo adquire 1d4+1 pontos de Inteligência durante 1 hora/nível.

Esplendor da Águia. O alvo adquire 1d4+1 pontos de Carisma durante 1 hora/nível.

Reparos Moderados. "Cura" 2d8+1 pontos de dano/nível de constructos (máximo +10).

Sabedoria da Coruja. O alvo adquire 1d4+1 pontos de Sabedoria durante 1 hora/nível.

Univ **Bolsa para Familiar.** Cria um esconderijo extra-dimensional para abrigar um familiar.

Magias de 3º Nível

Adiv **Visão Arcana.** Qualquer aura mágica torna-se visível ao conjurador.

Conj **Castiçal Espectral.** Mão e castiçal incorpóreos revelam criaturas e objetos ocultos.

Evoc **Explosão Glacial.** Lascas de gelo causam 1d4 pontos de dano por frio e 1 ponto de dano por concussão/nível num raio de 9 m (máximo 10d4+10).

Necro **Explosão de Energia Negativa.** 1d8+1 pontos de dano de energia negativa/nível num raio de 6 m (máximo +10).

Morte Aparente. Um alvo voluntário parece morto.

Trans **Reparos Graves.** "Cura" 3d8+1 pontos de dano/nível de constructos (máximo +15).

Univ **Aprimorar Familiar.** O familiar do conjurador recebe +2 de bônus em testes de resistência, jogadas de ataque e CA durante 1 hora/nível.

Magias de 4º Nível

- Abjur **Suportar Elementos em Massa.** Como suportar elementos, mas afeta 1 criatura/nível.
Tela de Neutralização de Otiluke. Cria uma barreira que dissipa magias por contato.
- Evoc **Orbe Ácida.** Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano por ácido/nível, dividido conforme desejado (máximo 15d6).
Orbe Elétrica. Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano por eletricidade/nível, dividido conforme desejado (máximo 15d6).
Orbe de Fogo. Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano por fogo/nível, dividido conforme desejado (máximo 15d6).
Orbe de Gelo. Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano por frio/nível, dividido conforme desejado (máximo 15d6).
Orbe Sônica. Ataque de toque à distância causa 1d6 pontos de dano sônico/nível, dividido conforme desejado (máximo 15d6).
- Necro **Onda de Energia Negativa.** Pulso de energia negativa fascina ou fortalece 1d6 DV/nível em mortos-vivos (máximo +15d6).
- Trans **Reparos Críticos.** "Cura" 4d8+1 pontos de dano/nível de constructos (máximo +20).
Visão no Escuro em Massa. Como *visão no escuro*, mas afeta todas as criaturas numa explosão de 3 metros a partir do conjurador.
- Univ **Fortalecer Familiar.** O familiar do conjurador recebe +2 de bônus de armadura natural e 25% chance de ignorar sucessos decisivos durante 1 hora/nível.

Magias de 5º Nível

- Abjur **Amortecer Energia.** Absorve 1d6 pontos de dano/nível de um tipo de energia (máximo 15d6).
Santuário Particular de Mordenkainen. Neutraliza a observação e espionagem de uma área durante 24 horas.
- Necro **Muralha Espiritual.** Cria um muro de espíritos lamuriantes que causa *medo*, 1d10 pontos de dano e 1 nível negativo por contato.
- Trans **Forma Espectral.** O conjurador se torna incorpóreo.

Magias de 6º Nível

- Necro **Pós-Vida em Morte.** Destrói 1d4 DV/nível de mortos-vivos (máximo 20d4).
- Trans **Vôo em Massa.** Como vôo, mas afeta 1 criatura/nível dentro do alcance.
- Univ **Transferência de Poder ao Familiar.** Transfere magias para o familiar.

Magias de 7º Nível

- Abjur **Imunidade à Energia.** O alvo se torna imune ao dano de um tipo de energia.
Tela de Neutralização Aprimorada de Otiluke. Cria uma barreira que dissipa magias por contato (como *dissipar magia aprimorado*).
- Trans **Teletransporte em Massa.** Como *teletransporte*, mas transporta mais peso e não exige a presença do conjurador.

Magias de 8º Nível

- Abjur **Tranca Dimensional.** Bloqueia teletransporte e outras formas de viagem dimensional durante 1 dia/nível.
- Evoc **Grito Aprimorado.** Grito devastador causa 20d6 pontos de dano sônico, atordoa criaturas vivas e danifica objetos.

Magias de 9º Nível

- Abjur **Absorção.** Absorve e armazena 1d4+6 níveis de magias que visem o conjurador.
- Evoc **Contingência em Cadeia.** Como *contingência*, mas é possível interligar até 3 magias.
- Necro **Ocultar Força Vital.** O conjurador tranca sua energia vital em um pequeno receptáculo e não poderá ser morto até que o objeto seja destruído.

Permanência e as Magias Novas

Um personagem é capaz de tornar as novas magias a seguir continuamente ativas por meio da magia *permanência*. Para obter mais detalhes, consulte a descrição da magia na pág. 246 do *Livro do Jogador*.

Magia	Nível Mínimo	Custo em XP
Visão arcana	11º	1500 XP

É possível utilizar *permanência* para tornar as magias a seguir permanentes no próprio conjurador, em outras criaturas ou em objetos.

Magia	Nível Mínimo	Custo em XP
Aprimorar familiar	11º	1500 XP
Fortalecer familiar	12º	2000 XP

As magias a seguir podem ser tornadas permanentes em objetos ou áreas.

Magia	Nível Mínimo	Custo em XP
Bolsa para familiar	10º	1000 XP
Tela de neutralização de Otiluke	12º	2000 XP
Santuário particular de Mordenkainen	13º	2500 XP
Muralha espiritual	13º	2500 XP
Tela de neutralização aprimorada de Otiluke	15º	3500 XP
Tranca dimensional	16º	4000 XP

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

Absorção

Abjuração

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 10 minutos/nível ou até ser exaurida

As magias, habilidades e efeitos similares a magias que visem o conjurador são absorvidos e sua energia é armazenada até ser liberada como magias do próprio personagem. Essa abjuração afeta somente as magias e efeitos que visem o conjurador; as magias e efeitos de área e de toque à distância não são absorvidos.

Entre 7 e 10 níveis de magia (1d4+6) serão neutralizados pela absorção. O Mestre determina em segredo o valor exato. Cada nível de magia ou efeito absorvido é deduzido do total restante.

É possível neutralizar uma magia apenas parcialmente. Subtraia o resultado de 1d4+6 do nível da magia lançada contra o personagem. Divida os níveis restantes da magia ofensiva pelo seu nível original para determinar o percentual efetivo que atingirá o personagem. As magias que causam dano infligem essa porcentagem do dano total. As magias que geram efeitos distintos terão uma chance proporcional de afetar o mago ou feiticeiro. Por exemplo, Mialec lançou absorção e lhe restam 3 níveis de magia do valor original, quando ela é atingida por *dominar monstros*, um efeito de 9º nível: $(9 - 3) / 9$ equivale a 66% ou 6/9. Esse é o percentual de chance de afetar a maga élfica. Jogue 1d%; se o resultado for igual ou inferior à porcentagem obtida,

a magia afetará o personagem, que deverá realizar os testes de resistência permitidos ou considerar sua RM (se houver).

Os níveis de energia absorvidos podem ser reutilizados para conjurar as magias preparadas ou conhecidas do personagem, sem eliminá-las de seu limite diário (o jogador deve manter um registro do total de níveis de magia disponíveis e usados). Em outras palavras, o efeito conjurado não é subtraído de suas magias preparadas e continuará disponível, pois ele usará a energia ofensiva absorvida. Os feiticeiros são capazes de lançar qualquer magia conhecida usando os níveis absorvidos. Cada nível de energia armazenado equivale a um nível de magia disponível ao mago ou feiticeiro. Se a magia exigir componentes materiais ou XP, eles devem ser fornecidos pelo personagem durante a conjuração.

Amortecer Energia

Abjuração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Você

Duração: 24 horas ou até ser descarregada

Essa abjuração protege o conjurador contra o dano de qualquer tipo de energia: ácida, eletricidade, fogo, frio ou sônica. Ela também afeta o equipamento do personagem. Quando o personagem sofrer dano por energia (de qualquer tipo), uma aura multicolorida envolverá seu corpo e absorverá 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6) do tipo de energia que disparou o efeito. A aura de proteção permanece ativa durante uma rodada completa ou até neutralizar a quantidade máxima de dano, o que ocorrer antes. Logo depois do efeito ser disparado, não será possível alterar o tipo de energia absorvido.

Amortecer energia substitui (e não se acumula com) *suportar elementos*, *proteção contra elementos* e *resistência a elementos*. Se o conjurador estiver protegido com *amortecer energia* e qualquer outra dessas três magias, o primeiro efeito neutralizará todo o dano possível, não importa o tipo de energia selecionado para as demais abjurações. Caso o personagem seja exposto a outro tipo de energia depois da ativação de *amortecer energia*, os demais efeitos de proteção adequados funcionarão normalmente.

Por exemplo, Mialec conjura *amortecer energia* sobre si; logo depois, Jozan lança *proteção contra elementos* (fogo) e *resistência a elementos* (frio) sobre a maga. Mais tarde, um dragão branco e uma turba de ogros embosca o grupo de Mialec. Os ogros arremessam frascos de fogo grego contra a elfa, que disparam *amortecer energia* (fogo). A magia neutraliza facilmente todo o dano por fogo que Mialec sofreria e a *proteção contra elementos* continua intacta. Na mesma rodada, o dragão libera seu sopro contra o grupo. Como o efeito de *amortecer energia* da maga foi disparado por fogo, ele é ineficaz contra o dano por frio infligido pelo dragão branco. No entanto, Mialec ainda recebe os benefícios da *resistência a elementos* conjurada por Jozan.

Aprimorar Familiar

Universal

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G



Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Familiar
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador envolve seu familiar com vigor e resistência. A criatura recebe +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque, dano e testes de resistência enquanto a magia permanecer ativa. Além disso, ela adquire +2 de bônus de esquiva na CA.

Asfixia

Conjuração (Criação) [Energia]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura Grande ou menor (veja texto)
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

Um par de mãos invisíveis, formadas por energia bruta, surge ao redor da garganta do alvo e tenta asfixiá-lo. Apenas as aberrações, animais, bestas, bestas mágicas, extra-planares, fadas, gigantes, humanóides, humanóides monstruosos e metamorfos são afetados. As criaturas que não tenham pescoço, como os beholder, são imunes à asfixia. É impossível atacar ou destruir as mãos.

A vítima sofre 1d4 pontos de dano a cada rodada, embora um teste de Reflexos bem-sucedido possa reduzir o dano à metade. Todas as jogadas de ataque e testes realizados pela vítima sofrem -2 de penalidade de circunstância; se a ação pretendida envolver a fala (como Diplomacia), o teste sofrerá -4 de penalidade. O alvo conseguirá lançar magias, mas deverá obter sucesso num teste de Concentração (CD 10 + nível da magia + 1/2 do último dano) ou a magia estará perdida. A penalidade de circunstância se aplica a esse teste (-4 para magias com componentes verbais, -2 para as demais).

Componente Material: Um lenço ou peça de tecido semelhante, que será amarrado com um nó.

Astúcia da Raposa

Transmutação
Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura transmutada se torna mais esperta e perspicaz. Esta magia concede 1d4+1 de bônus de aprimoramento na Inteligência, afetando normalmente as perícias e testes baseados nessa habilidade. Os

magos que forem alvos da astúcia da raposa não recebem magias adicionais, mas a CD das suas magias aumenta.

Componente Material: Alguns pêlos ou um punhado de estrume de raposa.

Bolsa para Familiar

Universal
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Um recipiente ou vestimenta com bolsos
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O recipiente ou vestimenta é encantado para oferecer um refúgio seguro ao familiar do conjurador.

A magia transforma um dos bolsos, sacolas ou compartimentos do item em um espaço extra-dimensional capaz de abrigar o familiar (ou 90 cm³ para criaturas Miúdas ou menores). O animal se acomoda no interior da bolsa sem criar qualquer saliência perceptível no item afetado.

A qualquer momento que o familiar estiver em contato físico com o personagem, será possível guardá-lo na bolsa como uma ação livre proferindo uma palavra de comando. Se a criatura puder falar com o mestre, ela também terá controle sobre a bolsa. O familiar é capaz de sair do abrigo como uma ação livre; o mestre também pode invocá-lo da mesma forma.

Dentro da bolsa, o familiar terá cobertura e camuflagem totais. O conjurador e o animal podem trancar o espaço dimensional, tornando-o à prova de ar e água. O suprimento de ar do abrigo é suficiente para 1 hora mas, se estiver aberto, o familiar conseguirá permanecer na bolsa indefinidamente. Quando a duração da magia expirar, a criatura surgirá no espaço ocupado pelo mestre, sem sofrer qualquer dano — exceto se o ambiente for nocivo. Criar um espaço extra-dimensional no interior de outro ou forçá-los a coexistir é muito arriscado.

Componentes Materiais: Uma pequena agulha dourada e uma faixa de tecido fino, trançada ao meio e costurada nas pontas.



Uma bolsa para familiar é uma proteção perfeita para companheiros mágicos.

Castiçal Espectral

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Mão e castiçal espectral

Duração: 1 minuto/nível (D) (veja texto)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma mão, portando um castiçal com uma vela acesa, no local selecionado. A vela ilumina um raio de 1,5 m. A mão se deslocará conforme a orientação do personagem (não é necessário concentrar-se), em todas as direções — acima, abaixo, esquerda, direita, adiante, para trás e depois de esquinas. O deslocamento da mão equivale a 15 metros por rodada. Caso a vela ultrapasse o alcance máximo da magia, ela se apagará. Ambos (o castiçal e a mão) são incorpóreos e podem atravessar objetos sólidos — uma ferramenta útil para simular assombrações.

O *castiçal espectral* revelará criaturas e objetos escondidos, etéreos ou invisíveis, que surgirão de forma difusa e translúcida. Os seres incorpóreos ainda continuarão imunes aos ataques do Plano Material (exceto pelos efeitos de energia), mas as criaturas invisíveis terão somente três quartos de camuflagem enquanto estiverem a 1,5 da vela.

A radiação espectral torna os objetos e criaturas imateriais um pouco mais corpóreas (inclusive a própria mão). Qualquer ser incorpóreo que estiver no raio iluminado pelo *castiçal espectral* conservará os benefícios de seu estado, mas terá somente 30% de chance de ignorar os ataques de fontes corpóreas.

A mão e o castiçal são Mínimos, têm 1 PV por nível de conjurador e CA 14, + um bônus de deflexão equivalente ao modificador de Carisma do personagem. Os testes de resistência da mão são idênticos aos valores do conjurador. Ela é imune a qualquer magia que não cause dano (exceto *desintegrar*). Caso a mão ou o castiçal sejam destruídos, a magia será anulada.

Componente Material: Um pedaço de um cadáver que jamais recebeu qualquer tratamento adequado de preservação ou sepultamento.

Comandar Mortos-Vivos

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um morto-vivo

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Essa magia permite que o conjurador assuma o controle temporário sobre um morto-vivo. As criaturas sem Inteligência (como esqueletos e zumbis) não têm direito a testes de resistência. Os mortos-vivos inteligentes têm.

Quando o personagem controlar um monstro sem mente, será capaz de emitir apenas ordens básicas, como “venha cá”, “vá até ali”,

“lute”, “fique parado” e similares. Um alvo inteligente entenderá os comandos e gestos do personagem da maneira mais favorável existente. Nenhum morto-vivo subjugado atacará o conjurador enquanto a magia permanecer ativa. É possível dar ordens às criaturas inteligentes, mas o personagem deve vencê-las num teste resistido de Carisma para forçá-las a realizar uma tarefa contrária à sua vontade (apenas uma tentativa). Um morto-vivo controlado jamais obedecerá a comandos suicidas ou obviamente nocivos, mas poderá ser convencido que uma tarefa muito perigosa vale o risco envolvido (consulte a descrição de *enfeitiçar pessoas*, pág. 209 do *Livro do Jogador*). Qualquer ação, executada pelo conjurador ou seus aliados, que ameace o morto-vivo comandado dissipará a magia.

As ordens não são emitidas por telepatia; as criaturas devem ser capazes de ouvir o conjurador.

Componentes Materiais: Uma tira de carne crua e uma lasca de osso.

Contingência em Cadeia

Evocação

Nível: Fet/Mag 9

Idêntico à magia *contingência*, mas o personagem pode lançar até 3 magias sobre si, que serão ativadas quando as condições estabelecidas por *contingência em cadeia* forem atendidas. As magias latentes podem ser ativadas simultaneamente ou em separado, uma a cada rodada.

Disfarçar Mortos-Vivos

Ilusão (Sensação)

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Um morto-vivo corpóreo

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)

Semelhante a *alterar-se* (consulte a pág. 174 do *Livro do Jogador*), exceto pelas alterações acima. O conjurador determina a aparência do morto-vivo.

Foco: O casulo de uma mariposa morta.

Esplendor da Águia

Transmutação

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura transmutada se torna mais ponderada, articulada e com a personalidade mais marcante. Esta magia concede 1d4+1 de bônus de aprimoramento no Carisma, afetando normalmente as perícias e testes baseados nessa habilidade. Os feiticeiros e bardos que forem alvos do *esplendor da águia* não recebem magias adicionais, mas a CD das suas magias aumenta.

Componentes Materiais: Algumas penas e um punhado de estrume de águia.

♦ Descrita originalmente nos cenários de campanha dos Reinos Esquecidos.

Explosão de Energia Negativa

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Explosão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador libera uma explosão silenciosa de energia negativa no ponto selecionado.

A explosão causa 1d8 pontos de dano +1 ponto de dano por nível de conjurador (máximo 1d8+10) a qualquer criatura viva na área. Um teste de resistência de Vontade bem-sucedido reduzirá o dano à metade.

Uma vez que os mortos-vivos são alimentados pela energia negativa, essa magia atuará como um efeito de *cura* sobre essas criaturas, recuperando o dano que seria causado a uma criatura viva.

Explosão Glacial

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Área: Explosão de 9 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Uma saraiva de lascas de gelo mágico surge no ponto de origem selecionado. As lascas explodem em todas as direções e atingem quaisquer objetos e criaturas na área afetada. Os granizos causam 1d4 pontos de dano por frio +1 ponto de dano de concussão por nível de conjurador (máximo 10d4+10).

Componente Material: Um pedaço de gelo ou uma pérola de qualquer valor.

Faca de Gelo

Conjuração (Criação) [Frio]

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Longo (120 m +12 m/nível)

Efeito: Um projétil de gelo

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim

Um fragmento de gelo mágico surge na mão do conjurador e voa na direção do alvo selecionado. O personagem deve obter sucesso em

um ataque à distância regular. A cada dois níveis de conjurador, adicione +2 de bônus de competência na jogada de ataque. O fragmento causa 1d8 pontos de dano perfurante, +1d8 pontos de dano por frio e 2 pontos de dano temporário na Destreza. As criaturas imunes a ataques de frio não sofrem a penalidade na Destreza. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano por frio à metade e anula o dano de habilidade temporário.

Se o ataque à distância fracassar, o fragmento de gelo explodirá numa dispersão de 3 m de diâmetro, centrada no ponto de impacto da *faca de gelo*, e infligirá 1d8 pontos de dano por frio (consulte Ataques com Projéteis de Área, pág. 138 do *Livro do Jogador*). Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduzirá o dano à metade.

Filtro

Abjuração

Nível: Clr 2, Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia cria uma bolha de proteção invisível ao redor do corpo do alvo, que filtra todos os elementos nocivos e tóxicos do ar. A criatura protegida não sofrerá dano ou penalidades ao inalar venenos naturais ou alquímicos. Ela também será imune a venenos mágicos criados por efeitos de 4º nível ou inferiores (como *nuvem fétida*) conjurados por adversários com 8 DV ou menos. A criatura recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de resistência contra efeitos mais poderosos.

Componentes Materiais: Um fio de teia de aranha e um fiapo de roupa de algodão.

Forma Espectral

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

O personagem assume uma forma incorpórea e visível, semelhante à manifestação dos fantasmas. Enquanto a magia permanecer ativa, o corpo do mago ou feiticeiro será transportado para o Plano Etéreo. Ele será visível e poderá ser atacado por criaturas do Plano Material, mas não terá um corpo físico. O personagem somente será afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Ele será imune a qualquer ataque corpóreo (mas não aos mágicos). Mesmo quando é atingido por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano, exceto de ataques de energia, como *mísseis mágicos*, e armas com a habilidade *toque espectral*.

As criaturas do Plano Material ignoram os bônus de armadura comum e natural do personagem, mas ele adquire um bônus de

deflexão na CA equivalente ao seu modificador de Carisma (mínimo +1, mesmo para valores de habilidade inferiores a 9). O conjurador não é capaz de desferir ataques físicos contra adversários corpóreos, a menos que tenha

armas de *toque espectral*; nesse caso, seu valor de Força será nulo, mas o atacante considera seu bônus de Destreza nos ataques corpo a corpo. As magias do personagem afetarão os alvos do Plano Material normalmente, exceto quando exigirem ataques de toque; nessa situação, será impossível descarregar a magia contra oponentes corpóreos. Os ataques, defesas e magias do personagem transmutado afetam os objetos e criaturas do Plano Etéreo normalmente.

Na *forma espectral*, o mago ou feiticeiro não é capaz de correr, mas pode voar usando seu deslocamento padrão (capacidade de manobra: perfeita). Ele consegue atravessar objetos sólidos como qualquer ser incorpóreo.

Quando a duração da magia terminar, o conjurador retorna ao Plano Material. Se ele estiver dentro de um objeto físico (como uma muralha), será arremessado para o espaço vago mais próximo e sofrerá 1d6 pontos de dano a cada 1,5 m que percorrer.

Fortalecer Familiar

Universal
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Familiar
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador envolve seu familiar com tolerância. A criatura recebe +2 de bônus de melhoria na Classe de Armadura e 25% de evitar o dano adicional de ataques furtivos ou sucessos decisivos (embora o golpe ainda cause o dano normal) enquanto a magia permanecer ativa. Além disso, ela adquire 2d8 pontos de vida temporários.

Grito Aprimorado.

Evocação [Sônico]
Nível: Brd 6, Fet/Mag 8
Componentes: V, G, F
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Linha de 1,5 m de altura e 1,5 m de largura, além do cone (veja texto)



Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Veja texto

Resistência à Magia: Sim (objeto)

Você emite um grito retumbante e devastador. O efeito primário é uma linha de energia sônica intensa, com 1,5 m de altura e 1,5 m de largura, que atinge o alcance máximo da magia. Os objetos de pedra, cristal e de metal na área afetada sofrem 20d6 pontos de dano. As criaturas que portarem objetos vulneráveis podem realizar testes de resistência de Reflexos para evitar o dano. Os objetos que superem o efeito primário da magia estarão imunes ao efeito secundário.

O efeito secundário da magia é um cone de som centrado na linha de energia sônica. As criaturas na área afetada sofrem 10d6 pontos de dano, ficando atordoadas durante 1 rodada e ensurdecidas durante 4d6 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido anula o atordoamento e reduz o dano e a duração da surdez à metade. Qualquer objeto e criaturas frágeis ou cristalinas sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d6). As criaturas que

portarem esses objetos podem realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar o dano.

Uma criatura ensurdecida, além dos efeitos óbvios, sofre -4 de penalidade em sua Iniciativa e tem 20% de chance de falhar e perder qualquer magia que tenha componentes verbais (V).

Um grito apimorado não consegue invadir uma área de *silêncio*.

Foco: Uma corneta de metal ou mármore.

• Descrita originalmente nos cenário de campanha dos Reinos Esquecidos.

Imunidade à Energia

Abjuração
Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Essa abjuração oferece proteção total contra um dos seguintes tipos de energia, selecionado pelo conjurador: ácido, eletricidade, fogo, frio e sônica. Ela também afeta o equipamento do alvo.

A imunidade à energia neutraliza apenas o dano sofrido. O alvo continua suscetível aos outros efeitos colaterais do elemento — como afogamento em ácido (uma vez que o dano de asfixia se deve à falta de oxigênio), ensurdecimento por ataques sônicos ou aprisionamento em blocos de gelo.

A imunidade à energia substitui (e não se acumula com) suportar elementos, proteção contra elementos e resistência a elementos. Se o conjurador estiver protegido com imunidade à energia e qualquer outra dessas três magias, o primeiro efeito tornará os demais irrelevantes.

Indiferença

Encantamento [Ação Mental]

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Essa magia neutraliza as emoções da criatura tocada. O alvo torna-se imune a efeitos de medo e compulsão de 1º e 2º níveis e recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de resistência contra os mesmos efeitos de 3º nível ou superior. Além disso, a criatura não será afetada por bônus e penalidades de moral enquanto a magia permanecer ativa. A ausência de emoções impõe -4 de penalidade de circunstância nos testes baseados em Carisma do alvo.

Os alvos que estiverem sob efeitos de medo ou compulsão quando *indiferença* for conjurada devem realizar um teste de resistência de Vontade; caso fracassem, o efeito de medo ou compulsão será dissipado e a criatura ficará *pasma* durante 1 rodada.

Componente Material: Uma pequena rocha.

Morte Apparente

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura viva disposta, cujo total de DV não ultrapasse os dados de vida do conjurador

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O alvo imerge num estado similar a morte. Conforme a escolha do personagem, esse estado pode ser um período cataléptico impossível de distinguir da morte natural, um coma temporário ou um sono muito profundo. Embora a criatura ainda possa sentir cheiros, sons e reconhecer os eventos à sua volta, nenhum tipo de sen-

sação tátil ou visão estarão disponíveis nesse estado. Ela não precisará comer, beber ou respirar.

Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo será imune a dano por contusão e qualquer dano (normal ou de habilidade) será reduzido à metade. Além disso, a criatura será imune a efeitos de ação mental, paralisia, veneno, doenças e drenar energia. As consequências de qualquer doença ou veneno inoculado no personagem serão neutralizadas durante a conjuração, mas retornarão quando a magia expirar; da mesma forma, os testes de resistência para anular níveis negativos serão postergados até a duração da morte aparente terminar.

Muralha Espiritual

Necromancia

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Efeito: Muralha com até 3 m2/nível, uma esfera ou um semicírculo com 30 cm de raio/nível

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)

Resistência à Magia: Não

Essa magia cria uma concentração de formas distorcidas, branco esverdeadas, semelhantes a espíritos torturados. A barreira não pode se mover. Uma das faces da muralha (a critério do conjurador) emite um lamento

constante, que obrigará qualquer

criatura viva numa dispersão de 18 metros a fugir em pânico durante 1d4 rodadas (esse é um efeito sônico de medo). Um teste de Vontade bem-sucedido anula o efeito.

A muralha é semi-material e opaca e fornece camuflagem total. Ela bloqueia efeitos mágicos e concede 9/10 de cobertura contra ataques corpóreos. Qualquer ser vivo é capaz de atravessar a muralha espiritual, mas há um risco elevado. Assim que tocar a barreira, a criatura sofrerá 1d10 pontos de dano, conforme sua energia vital é perturbada. Caso insista em atravessar a muralha, ela sofrerá 1d10 pontos de dano e deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 1 nível negativo.

Componente Material: Uma pedra preciosa clara e facetada.



Ocultar Força Vital

Necromancia

Nível: Fet/Mag 9

Componentes: V, G, M, XP

Tempo de Execução: 1 dia

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea (veja texto)

O conjurador isola sua força vital numa parte única do seu corpo — em geral, no dedo mínimo da mão esquerda. Logo depois, ele é capaz de remover essa parte e guardá-la num local seguro. Quando a conjuração terminar, será impossível eliminar o personagem através dos métodos comuns; caso um efeito ou magia reduza seus pontos de vida a 0 (incapacitado), entre -1 e -9 (morrendo) ou -10 (morto), ele poderá ignorar as consequências normais. Em vez disso, o conjurador ficará zozó e somente conseguirá executar ações parciais.

Se o personagem estiver incapacitado ou morrendo, ele não perderá 1 ponto de vida adicional ao realizar ações extenuantes enquanto a magia permanecer ativa. Os efeitos de *cura* não elevam o total de PV do conjurador para 0, mas ajustam-no conforme a quantidade de pontos recuperada. Caso o personagem seja eliminado de outra forma (pela magia *desintegrar*, por exemplo), não receberá qualquer benefício das magias de *cura* e, obviamente, não poderá ser *ressuscitado* — o necromante simplesmente morrerá quando o receptáculo for destruído.

Se o receptáculo for destruído, a magia será dissipada e a força vital do personagem retornará ao seu corpo se ele ainda estiver vivo.

Componente Material: Uma pequena foice forjada em prata puríssima, utilizada para cortar a parte do corpo que servirá de receptáculo.

Custo em XP: 5.000 XP.

Onda de Energia Negativa

Necromancia

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: 15 metros

Efeito: Explosão de 15 m de raio, centrada no conjurador

Duração: Instantânea (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador libera uma explosão silenciosa de energia negativa do seu corpo.

A explosão afetará 1d6 DV em mortos-vivos por nível de conjurador (máximo 15d6). As criaturas mais próximas são afetadas primeiro; entre os monstros equidistantes, a magia afetará os mais fracos primeiro. A *onda de energia negativa* é capaz de gerar um dentre dois efeitos, selecionado durante a conjuração:

Fascinar: Os mortos-vivos se acovardam em fascínio ao poder do conjurador (considere-os atordoados). O efeito permanece ativo durante 10 rodadas.

Fortalecer: Os mortos-vivos adquirem [1d4 + modificador de Carisma do conjurador] de Resistência à Expulsão, mínimo +1. O efeito permanece ativo durante 10 rodadas.

Orbe Ácida

Evocação [Ácido]

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma ou mais criaturas e objetos, todos a menos de 9 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Uma ou mais orbes de ácido com 8 cm de diâmetro surgem da mão do conjurador e voam em direção aos alvos selecionados. É necessário obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir cada adversário. As orbes causam 1d6 pontos de dano de ácido por nível de conjurador (máximo 15d6), dividido conforme desejado. Cada orbe deve causar pelo menos 1d6 pontos de dano. O jogador reparte o dano antes de realizar as jogadas de ataque.

Uma criatura atingida diretamente pela *orbe ácida* sofrerá o dano pertinente e ficará enjoada durante uma rodada, em função dos vapores nocivos do ácido. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito do enjoo.

Se o ataque de toque à distância fracassar, o ácido explodirá numa dispersão de 3 m de diâmetro, causando 2 pontos de dano por dado incluso na orbe em questão. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduzirá o dano à metade.

Orbe Ácida Menor

Evocação [Ácido]

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Até cinco criaturas e objetos, todos a menos de 4,5 m entre si

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Uma orbe de ácido com 5 cm de diâmetro surge da mão do conjurador e voa em direção ao alvo selecionado. É necessário obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir o adversário. A orbe causa 1d8 pontos de dano de ácido; se o ataque de toque fracassar, o ácido se tornará inerte de imediato.

A cada dois níveis de personagem (qualquer classe) depois do 1º, o conjurador dispara uma orbe adicional simultaneamente. Portanto, um mago criaria duas orbes no 3º nível, três a partir do 5º nível, quatro no 7º nível e finalmente cinco orbes (a quantidade máxima) no 9º nível. O conjurador seleciona os alvos das orbes durante o lançamento da magia; é possível atingir uma única criatura ou vários adversários. Cada projétil é indivisível e atinge somente um inimigo. Os alvos devem ser selecionados antes de determinar a RM ou o dano.

Orbe Elétrica

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 4

Semelhante a *orbe ácida*, mas causa dano por eletricidade. Uma criatura atingida diretamente pela *orbe elétrica* sofrerá o dano pertinente e seus equipamentos e vestimentas metálicas serão magnetizadas durante uma rodada em função da corrente elétrica. Qualquer vítima que estiver usando armadura metálica ficará enredada e sofrerá -2 de penalidade nas jogadas de ataque e -4 de penalidade efetiva na Destreza. Se a superfície ao redor dos alvos for metálica, eles não conseguirão se mover. Caso contrário, seu deslocamento será reduzido à metade e eles não poderão correr ou realizar Investidas. Se a vítima tentar lançar uma magia, deverá obter sucesso num teste de Concentração (CD 15) ou a magia estará perdida.

Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito do magnetismo.

Orbe Elétrica Menor

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 1

Semelhante a *orbe ácida menor*, mas causa dano por eletricidade.

Orbe de Fogo

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 4

Semelhante a *orbe ácida*, mas causa dano por fogo. Uma criatura atingida diretamente pela *orbe de fogo* sofrerá o dano pertinente e ficará pasma durante uma rodada, em função da explosão de chamas. As criaturas pasmas não podem realizar qualquer ação (mas conseguem se defender normalmente). Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de *pasmar*.

Orbe de Fogo Menor

Evocação [Fogo]

Nível: Fet/Mag 1

Semelhante a *orbe ácida menor*, mas causa dano por fogo.

Orbe de Gelo

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 4

Semelhante a *orbe ácida*, mas causa dano por frio. Uma criatura atingida diretamente pela *orbe de gelo* sofrerá o dano pertinente e ficará cega durante uma rodada, em função da explosão de cristais de gelo. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito da cegueira.

Orbe de Gelo Menor

Evocação [Frio]

Nível: Fet/Mag 1

Semelhante a *orbe ácida menor*, mas causa dano por frio.

Orbe Sônica

Evocação [Sônico]

Nível: Fet/Mag 4

Semelhante a *orbe ácida*, mas causa dano sônico. Uma criatura atingida diretamente pela *orbe sônica* sofrerá o dano pertinente e ficará ensurdecida durante uma rodada. Uma criatura ensurdecida, além dos efeitos óbvios, sofre -4 de penalidade em sua Iniciativa e tem 20% de chance de falhar e perder qualquer magia que tenha componentes verbais (V).

Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito do ensurdecimento.

Orbe Sônica Menor

Evocação [Sônico]

Nível: Fet/Mag 1

Semelhante a *orbe ácida menor*, mas causa dano sônico.

Pós-Vida em Morte

Necromancia

Nível: Clr 6, Fet/Mag 6

Componentes: V, G, M/FD

Alvo: Diversos mortos-vivos numa explosão de 15 metros

Teste de Resistência: Vontade anula

Semelhante a *círculo da morte*, mas essa magia destrói os mortos-vivos (conforme indicado em "Alvos", acima) e consegue afetar as criaturas que tenham 9 DV ou mais.

Componente Material: O pó de um diamante esmagado de 500 PO (no mínimo).

Proteção Visual

Abjuração

Nível: Clr 2, Drd 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 10 minutos/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma placa semelhante a um espelho luminoso, suspenso diante dos olhos do alvo. A placa se desloca com a criatura e não atrapalha sua visão. Enquanto a magia permanecer ativa, há 50% de chance do alvo ignorar a necessidade de um teste de resistência contra ataques visuais, como se estivesse evitando o olhar do adversário. No entanto, o atacante não terá meia camuflagem contra o personagem (consulte a descrição de ataques visuais, pág. 72 do *Livro do Mestre*). A criatura não recebe nenhuma proteção adicional por evitar ativamente o olhar do oponente, mas ainda poderá fechar os olhos para escapar do ataque visual.

Raio de Energia Negativa

Necromancia

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Vontade reduz à metade (veja texto)

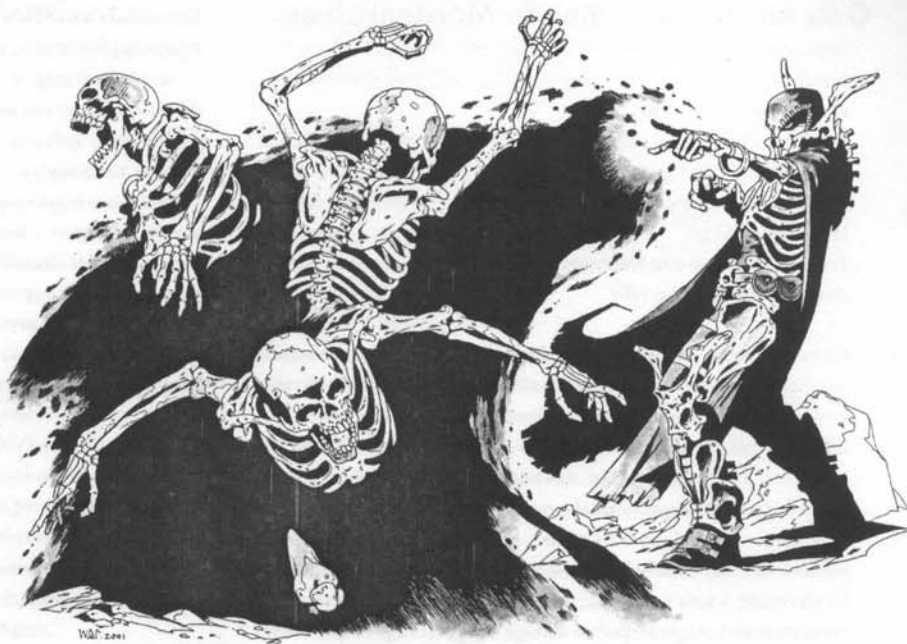
Resistência à Magia: Sim

O conjurador libera um raio de energia negativa da ponta de seu dedo. Ele deve obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir o alvo. O raio causa 1d6 pontos de dano a qualquer criatura viva.

A cada dois níveis de personagem (qualquer classe) depois do 1º, o conjurador inflige 1d6 pontos de dano adicionais. Portanto, um mago causaria 2d6 no 3º nível, 3d6 a partir do 5º nível, 4d6 no 7º nível e finalmente 5d6 (a quantidade máxima) no 9º nível.

Uma vez que os mortos-vivos são alimentados pela energia negativa, essa magia atuará como um efeito de *cura* sobre essas criaturas, recuperando o dano que seria causado a uma criatura viva.

Componente Material: Um espelho, que deverá ser quebrado.



do. A magia "cura" 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5).

Reparos Menores

Transmutação

Nível: Fet/Mag 0

Semelhante a *reparos leves*, mas *reparos menores* "cura" somente 1 ponto de dano.

Reparos Críticos

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Semelhante a *reparos leves*, mas *reparos críticos* "cura" 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +20).

Reparos Moderados

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2

Semelhante a *reparos leves*, mas *reparos moderados* "cura" 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10).

Reparos Graves

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Semelhante a *reparos leves*, mas *reparos graves* "cura" 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +15).

Sabedoria da Coruja

Transmutação

Nível: Brd 2, Clr 2, Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M/ED

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

A criatura transmutada se torna mais sábia. Esta magia concede 1d4+1 de bônus de aprimoramento na Sabedoria, afetando normalmente as perícias e testes baseados nessa habilidade. Os clérigos, druidas, paladinos e rangers que forem alvos da *sabedoria da coruja* não recebem magias adicionais, mas a CD das suas magias aumenta.

Componente Material: Algumas penas ou um punhado de estrume de coruja.

Reparos Leves

Transmutação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Constructo tocado

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Ao tocar o constructo selecionado (que tenha pelo menos 1 ponto de dano), o conjurador transmuta sua estrutura e recupera o dano sofrido.

O Santuário Particular de Mordenkainen

Abjuração

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Área: Cubo de 9 m3/nível (M)

Duração: 24 horas

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Essa magia assegura a privacidade do conjurador. Qualquer observador externo perceberá somente uma área negra e enevoadada. A visão no escuro é incapaz de vencer essas trevas. Nenhum som, não importa seu volume, ultrapassará o limite do santuário, portanto é impossível escutar a partir do exterior. As criaturas no interior da área afetada conseguem enxergar normalmente.

A observação mágica e os efeitos de adivinhação, como *detectar pensamentos*, *clariaudiência*/*clarividência* ou *observação* são incapazes de atravessar a área protegida; um *olho arcano* não consegue entrar no santuário. A magia impede o diálogo dos personagens que estiverem na área interna com as criaturas do lado externo (pois ela bloqueia o som), mas não dissipa os efeitos de *enviar mensagem* e *mensagem* ou o vínculo empático entre o mestre e seu familiar. O santuário não impede o deslocamento físico das criaturas e objetos em qualquer direção.

Componentes Materiais: Uma pequena placa de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou tecido e crisólita em pó.

Suportar Elementos em Massa

Abjuração

Nível: Clr 3, Drd 3, Fet/Mag 4

Alvo: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Semelhante a *suportar elementos*, mas afetará todas as criaturas na área da magia.

Tela de Neutralização de Otiluke

Abjuração

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Efeito: Muralha com até 3 m²/nível, uma esfera ou um semicírculo com 30 cm de raio/nível

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma tela imóvel, opaca e tremeluzente de energia violeta. Todas as criaturas e objetos que atravessarem a tela sofrem os efeitos de *dissipar magia*, conforme o nível do conjurador do personagem (consulte a pág. 206 do *Livro do Jogador*).

O jogador realiza um teste de dissipar contra qualquer magia disparada sobre a muralha ou as magias em efeito sobre as criaturas e objetos que invadam a área afetada. O teste de dissipar envolve a jogada de 1d20 +1 por nível de conjurador (máximo +10); a Classe de

Dificuldade será 11 + o nível de conjurador da magia hostil. A *tela de neutralização* não afeta os objetos carregados pelas criaturas.

Se um item mágico livre ultrapassar a muralha de energia, o jogador deve realizar um teste de dissipar contra o nível do item. Se obtiver sucesso, todas as propriedades do objeto serão neutralizadas durante 1d4 rodadas.

Os efeitos mágicos que não afetam criaturas ou objetos são incapazes de atravessar a muralha. As magias *desintegrar* e *dissipar magia* bem-sucedidas eliminam a *tela de neutralização de Otiluke*, quanto um *campo antimagia* suprime seus efeitos.

Componente Material: Uma placa de cristal de grafite fino.

Tela de Neutralização Aprimorada de Otiluke

Abjuração

Nível: Fet/Mag 7

Semelhante à *Tela de neutralização de Otiluke*, mas o bônus máximo do teste de dissipar será +20 (em vez de +10).

Teletransporte em Massa

Transmutação [Teletransporte]

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alvo: Criaturas dispostas e objetos tocados, com peso total inferior a 50 kg/nível

Semelhante a *teletransporte*, exceto pelas alterações acima. O conjurador não precisará viajar com os alvos afetados.

Tranca Dimensional

Abjuração

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Área: Emissão de 4,5 m centrada no ponto de origem selecionado

Duração: 1 dia/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim

O conjurador gera um campo de luz esmeralda e tremeluzente que bloqueia por completo a viagem física extra-dimensional. Os tipos de deslocamento afetados incluem *projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *passageiro etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *passagem invisível*, *viagem planar*, *andar nas sombras*, *teletransporte* e habilidades similares a magia e psíquicas com efeitos semelhantes. Depois que a *tranca dimensional* estiver posicionada, a viagem extra-dimensional na área afetada, em qualquer sentido (entrada ou saída), será impossível.

Quando é conjurada, essa magia não interfere com o deslocamento das criaturas que já estejam na forma etérea ou astral, nem bloqueia a percepção ou formas de ataques extra-dimensionais, como o olhar do basilisco. Ela também não evita que as criaturas invocadas desapareçam quando o efeito de conjuração terminar.

Transferência de Poder ao Familiar

Universal

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Toque

Alvo: Familiar

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O conjurador transfere parte de suas magias disponíveis, e a habilidade de conjurá-las, para seu familiar. Os feiticeiros somente podem transferir as magias de seu repertório conhecido.

A quantidade máxima de efeitos concedidos ao familiar equivale a 1 magia a cada 3 níveis de conjurador. O nível máximo das magias transferidas equivale a um terço do nível do personagem (qualquer classe), arredondado para baixo e limitado a efeitos de 5º nível. A conjuração múltipla de *transferência de poder* não eleva esse limite.

As características e variáveis da magia concedida (alcance, duração, área, etc.) dependem do nível do personagem.

Depois de conjurar *transferência de poder* sobre o familiar, o personagem não conseguirá preparar outro efeito de 6º nível para substituí-la até a criatura exaurir as magias concedidas ou morrer. Os feiticeiros não serão capazes de lançar *transferência de poder* novamente enquanto o familiar conservar as magias da primeira conjuração. Em ambos os casos, os níveis de magia transferidos serão eliminados do limite diário de conjuração do personagem.

Se os efeitos concedidos exigirem focos ou componentes materiais, o familiar deverá possuí-los para lançar as magias. Qualquer custo em XP será deduzido do total de experiência do mestre no momento da conjuração.

Visão Arcana

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 minuto/nível

Essa magia envolve os olhos do conjurador com um brilho azul e lhe permite enxergar auras mágicas num raio de 33 metros. Os efeitos são semelhantes a *detectar magia*, mas os resultados são obtidos mais rapidamente.

O conjurador distinguirá a quantidade, intensidade e localização das auras mágicas assim que elas estiverem na sua linha de visão. A escola e a intensidade da aura dependem do nível efetivo da magia ou do nível do item, conforme indicado na descrição de *detectar magia* (pág. 203 do *Livro do Jogador*).

Caso o personagem gaste uma ação de rodada completa para analisar um alvo dentro da área da magia, será capaz de determinar a presença de habilidades de conjuração ou similares a magia da criatura, arcanas ou divinas (as habilidades similares serão arcanas), e a intensidade do poder mais elevado disponível à criatura no momento. Em

algumas situações, é possível que a *visão arcana* forneça uma leitura enganosa — quando um conjurador já utilizou a maior parte de seu limite diário de magias, por exemplo.

Visão no Escuro em Massa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Alcance: 3 metros

Alvo: Todas as criaturas em uma esfera de 3 m de raio, centrada no conjurador

Duração: 1 hora/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Semelhante a *visão no escuro*, mas afetará todas as criaturas na área da magia no momento da conjuração.

Vitalidade Ilusória

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada completa

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 hora/nível ou até ser descarregada (veja texto)

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim

O personagem adquire uma capacidade limitada de evitar a morte.

Enquanto essa magia permanecer ativa, o conjurador adquire 1d10 pontos de vida temporários +1 por nível de personagem (máximo 10d10+10).

Componente Material: Uma pequena dose de álcool ou bebida destilada, que deve ser usada para traçar runas arcanas no corpo durante a conjuração. Essas runas tornam-se invisíveis assim que o álcool ou destilado evaporar.

Vôo em Massa

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, F

Alvo: Uma criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si

Semelhante a *vôo*, mas confere os efeitos da magia a todas as criaturas selecionadas na área. Os alvos afetados por *vôo em massa* devem permanecer num raio de 9 metros entre si; caso uma criatura ultrapasse esse limite, os efeitos da magia serão dissipados, mas somente para o alvo em questão — as demais criaturas não serão afetadas. Se houver apenas duas criaturas sob efeito de *vôo em massa*, aquela que se afastar ativamente dissipará a magia para si. Se ambas ultrapassarem o limite de 9 metros voluntariamente, a magia será dissipada.

Observação:

A descrição das magias a seguir são oficiais e substituem as versões apresentadas no *Livro do Jogador*.

Metamorfosear Outro

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Médio (30 m +3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)

Resistência à Magia: Sim

Metamorfosear outro transforma o alvo em outra criatura ou altera sua forma. A categoria de tamanho da nova forma pode variar entre Mínimo e uma categoria superior ao tamanho original do alvo. O total de Dados de Vida da nova forma deve ser igual ou inferior aos DV do conjurador ou da criatura afetada, o que for maior. Em qualquer situação, os Dados de Vida da nova forma estarão limitados a 15 DV. É impossível transformar o alvo em constructos, elementais, extra-planares ou mortos-vivos, a menos que a criatura já pertença a uma dessas categorias.

Durante a metamorfose, o alvo recupera pontos de vida como se tivesse descansado durante um dia inteiro; o dano temporário em habilidades não é restaurado e a criatura não obtém qualquer outro benefício fornecido por um dia de descanso real; retomar a forma original não recupera os pontos de vida novamente. Caso morra, a criatura *metamorfoseada* voltará para sua forma original, mas não retornará à vida.

O alvo transmutado adquire as habilidades físicas e naturais da nova forma, embora conserve as próprias capacidades mentais. As habilidades físicas incluem a categoria de tamanho e os valores de Força, Destreza e Constituição. As habilidades naturais incluem armadura e armas naturais (como garras, mordidas, pancadas, dilacerar e constrição, mas nunca petrificação, sopros, drenar energia, efeitos de energia, etc.) e as características físicas gerais (presença ou ausência de asas, quantidade de membros, etc.). Os membros adicionais da nova forma não concedem ataques adicionais ou vantagens para combater com duas armas. As habilidades naturais também abrangem as capacidades de deslocamento comuns da espécie, como andar no gelo, nadar ou voar através de asas; o voo mágico ou qualquer outro tipo de deslocamento incomum, como *piscar*, *porta dimensional*, *passagem invisível*, *viagem planar*, *teletransporte* e *teletransporte exato* não estão inclusos. O deslocamento muito elevado de certas espécies (em geral, velocidades terrestres superiores a 18 metros/rodada e voo superior a 33 metros/rodada) é resultado de habilidades mágicas ou extraordinárias e não são assimilados durante a *metamorfose*. As demais habilidades comuns (mas não as mágicas), como a visão na penumbra das corujas, são consideradas habilidades naturais e estarão disponíveis ao alvo transmutado.

Qualquer parte do corpo ou equipamento separado da criatura reverterá para a forma original.

Os novos valores de habilidade e características do alvo equivalem à média da espécie ou raça em questão. Desse modo, é impossível transmutar um goblin num halterofilista poderoso para lhe conceder Força sobrenatural. Além disso, as formas mais poderosas ou maiores da nova espécie (ou mais fracas e inferiores) não estão disponíveis — consulte *Progressão* na pág. 14 do *Livro dos Monstros* — bem como as formas variantes da criatura. Por exemplo, o alvo pode ser *metamorfoseado* num ogro, mas nunca num ogro meio-dragão.

O alvo conserva seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, seus pontos de vida (a despeito da alteração no valor de Constituição), tendência, bônus base de ataque e bônus base de resistência. Os novos valores de Força, Destreza e Constituição podem alterar os valores finais de ataque e resistência. A criatura conserva seu tipo (como "humanóide", por exemplo), suas habilidades extraordinárias, suas magias e habilidades similares a magia, mas perde suas habilidades sobrenaturais.

O alvo não adquire as habilidades sobrenaturais (como sopro e ataques visuais) ou extraordinárias da nova forma.

O alvo será capaz de lançar as magias, mas ainda deverá fornecer os componentes. A criatura precisará de braços humanóides para atender aos componentes gestuais e voz humanóide para proferir os componentes verbais. Novamente, a criatura *não* adquire as habilidades similares a magia da nova forma.

Durante a metamorfose, o equipamento do alvo (se houver) se adapta para a nova forma. Normalmente, se a espécie final é incapaz de utilizar equipamentos (aberrações, animais, bestas, bestas mágicas, constructos, dragões, elementais, limos, alguns extra-planares, plantas, alguns mortos-vivos, insetos e vermes e alguns metamorfos), os itens serão absorvidos pela nova forma e não funcionarão. Os componentes materiais e focos absorvidos estarão inacessíveis para conjuração. Quando a nova espécie for capaz de utilizar equipamentos (fadas, gigantes, humanóides, alguns extra-planares, quase todos os metamorfos, quase todos os mortos-vivos), os itens serão transformados para se adaptar à nova forma e conservarão suas propriedades.

O conjurador tem controle total sobre as características físicas menores da nova forma (cor e espessura do cabelo, cor da pele, etc.), mas deve respeitar as variações normais da raça. Os aspectos físicos significantes da criatura (como peso, altura e sexo) também podem ser alterados, mas continuam limitados pelos valores padrão da nova forma. É possível *metamorfosear* o alvo num membro da própria espécie ou restaurar-lhe sua forma original.

O alvo estará efetivamente disfarçado como um integrante comum da nova raça. Caso *metamorfosear outro* seja utilizada para criar um disfarce, o conjurador recebe +10 de bônus no teste da perícia Disfarces.

As formas gasosas e incorpóreas não estão disponíveis; as criaturas desses tipos (gasosas e incorpóreas) são imunes à metamorfose. Um metamorfo natural (um licantropo, doppelganger ou druida veterano, por exemplo) conseguem reassumir sua forma original usando uma ação padrão.

Componente Material: Um casulo vazio.

Metamorfosear-se

Transmutação

Nível: Rgr 4, Fet/Mag 4

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 hora/nível (D)

Semelhante a *metamorfosear outro*, mas afeta somente o conjurador.

O restante do texto descritivo do *Livro do Jogador* não é mais válido. Desconsidere-o.

LINHAGENS e TOMOS

Um Livro de Referência
para Magos e Feiticeiros

“Uma magia vale mais
do que mil palavras.”

Todas as bibliotecas místicas reservam um lugar para esse volume único e poderoso sobre o conhecimento arcano. Suas páginas estão repletas de sugestões para personalizar magos e feiticeiros; neste livro você encontrará:

- Novos talentos, magias e itens mágicos.
 - Novas classes de prestígio, dentre eles os discípulos do dragão, a espiral do destino e o mestre macabro.
 - Informações sobre organizações específicas, como os Cetros Quebrados e a Ordem Arcana.
 - Mapas de uma guilda e um refúgio que pode ser dividido por feiticeiros e magos.
- Linhagens e Tomos é um livro indispensável para jogadores e Mestres que desejam ampliar as possibilidades disponíveis aos seus personagens conjuradores.*

Para usar esse suplemento, o Mestre precisará do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*.

Os jogadores precisam somente do *Livro do Jogador*.

Material adicional desenvolvido por Andy Collins, Duane Maxwell e John D. Rateliff.



Visite nosso site: www.devir.com.br

DEVWTC11845

ISBN-85-7532-052-1



9

788575 320525