



TOMO DE BATALHA

O LIVRO DAS NOVE ESPADAS



Richard Baker

Matthew Sernett Frank Brunner

Alan Venic

EDIÇÃO ORIGINAL:
WIZARDS OF THE COAST

DESIGNERS:
RICHARD BAKER, MATTHEW SERNETT, FRANK
BRUNNER

DESIGNER ADICIONAL:
JOSEPH CARRIKER, JR.

DESENVOLVEDORES:
MIKE MEARLS (LÍDER), ANDY COLLINS, STEPHEN
SCHUBERT, MIKE DONAIS, JESSE DECKER

EDITORES:
CHRIS THOMASSON, PENNY WILLIAMS

DIRETOR DE EDIÇÃO:
KIM MOHAN

DIRETOR DE DESIGN:
CHRISTOPHER PERKINS

DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO:
JESSE DECKER

DIRETOR DE RPG R&D:
BILL SLAVICSEK

DIRETOR CRIATIVO DO D&D:
STACY LONGSTREET

DIRETOR DE ARTE:
MARI KOLKOWSKY

ILUSTRAÇÃO DA CAPA:
ERIC POLAK

ILUSTRAÇÕES INTERNAS:
KALMAN ANDRASOFSZKY, STEVE ELLIS, WAYNE
ENGLAND, EMILY FIEGENSCHUH, HOWARD LYON,
JEFF NENTRUP, TORSTEIN NORDASTRAND, MICHAEL
PHILLIPI, ARNIE SWEKEL, BETH TROTT

DESIGNER GRÁFICO:
MARI KOLKOWSKY

ESPECIALISTA DE PRODUÇÃO GRÁFICA:
ERIN DORRIES

TÉCNICO DE IMAGEM:
BOB JORDAN

DIRETOR DE PRODUÇÃO:
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

EDIÇÃO BRASILEIRA:
PRODUÇÃO INDEPENDENTE

TÍTULO ORIGINAL:
TOME OF BATTLE: THE BOOK OF NINE SWORDS

TRADUÇÃO:
ALANVENIC
ALAN "VALHALLA"
IMAN "MOONLIGHT"
MOTTA
PÉRICLES (RYU-GAN)
RAFAEL, O LOKI
RENAN ROCHA PIMENTA
RODRIGO P. FERNANDEZ
TABRIS
THIAGO PIARDIR
WILL "STORMEYE" DONEL
WILLIAM LOPES
YURI GAGÁRIN

REVISÃO:
ALANVENIC
JALMIR REIS "SALOUT"

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA:
ALANVENIC

CONTATOS:
alanvenic@hotmail.com
rpf90@hotmail.com

AGRADECIMENTOS:
*Gostaria de agradecer a todos que me apoiaram na conclusão
(parcial, até o presente momento) dessa obra que só tem a
acrescentar nas mesas de D&D de todos os jogadores
brasileiros.
Esse título único não seria traduzido por meios oficiais, e por
esse fato, decide juntamente com outros membros da
comunidade do Orkut D&D Brasil, realizar uma tradução
independente da obra. Infelizmente o projeto acabou não tendo o
fim esperado, mas depois de um bom tempo, decidi revive-lo e
concluir pelo menos o necessário para inserir as tão
interessantes regras do livro em quaisquer mesas de D&D.
Grato a todos e divirtam-se com tão esplêndido material!*

DIVULGAÇÃO:
Quer ajudar a traduzir livros de D&D 3.5? Acessem:
<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=39962442>

AVISO:
Este material foi feito por fãs e não visa nenhum fim lucrativo.

SUMÁRIO

Introdução.....	4	Guerreiro Defensor da Tempestade.....	35	Mestre da Garra Sangrenta.....	115
Capítulo 1: Discípulos das Nove		Horizonte Distante.....	36	Mestre dos Nove.....	118
Espadas.....	7	Lâmina das Sombras.....	36	Ninja do Sol Sombrio.....	121
Cruzado.....	8	Perfeita Clareza da Mente e do		Sentinela de Pedra Profunda.....	126
Lâmina de Guerra.....	14	Corpo.....	36		
Sábio da Espada.....	21	Vento Ardente.....	36	Capítulo 6: As Nove Espadas.....	130
Conjunto Inicial para Sábio da				Armas do Legado.....	130
Espada Humano.....	24	Capítulo 3: Magia da Lâmina.....	37	Claridade Celeste	
Capítulo 2: Perícias e Talentos.....	27	Poderes Marciais.....	37	(Mente Diamantina).....	131
Novas Perícias e Usos.....	27	Preparando Manobras.....	38	Irrestrita (Dragão de Pedra).....	133
Conhecimento (local).....	27	Iniciando Manobras e Posturas.....	38	Kamate (Coração de Ferro).....	134
Conhecimento Marcial.....	27	Concentração.....	39	Lâmina da Última Fortaleza	
Intimidar.....	28	Nível de Iniciador.....	39	(Corvo Branco).....	135
Novos Talentos.....	28	Resolvendo uma Manobra ou		Limite do Entardecer (Sol Poente).....	137
Assalto Rápido.....	28	Postura.....	39	Mão Umbral (Mão Sombria).....	138
Ataque Desarmado Superior.....	28	Recuperando Manobras Gastas.....	39	Presa de Tigre (Garra de Tigre).....	140
Aura do Coração de Ferro.....	28	Poderes Marciais e Magia.....	40	Vento Desértico (Vento Desértico)....	141
Baluarte de Devoção.....	28	Descrição de Manobras e Posturas.....	40	Vingadora Fervorosa	
Calma Desalentadora.....	28	Nome.....	40	(Espírito Devotado).....	143
Canção do Corvo Branco.....	29	Disciplina Marcial.....	40	Capítulo 7: Itens Mágicos.....	145
Chute Repentino.....	30	(Tipo).....	42	Manuscritos Marciais.....	145
Defesa do Corvo Branco.....	30	[Descritor].....	44	Novas Habilidades Especiais de	
Escrever Manuscrito Marcial.....	30	Nível.....	44	Arma.....	146
Espírito Divino.....	30	Pré-requisitos.....	44	Aptidão.....	146
Esquiva do Vento Desértico.....	30	Ação de Iniciação.....	44	Disciplina Marcial.....	146
Estilo Adaptável.....	31	Alcance.....	44	Novos Itens Maravilhosos.....	147
Estudo Marcial.....	31	Mirando uma Manobra.....	44	Coroa dos Corvos Brancos.....	147
Fogo Desértico.....	32	Duração.....	45	Capítulo 8: Monstros das Nove	
Golpe do Sol Caído.....	32	Teste de Resistência.....	45	Espadas.....	149
Golpe Vingativo.....	32	Resistência à Magia.....	45	Rakshasa Naityan.....	149
Instante de Clareza.....	32	Texto Descritivo.....	45	Reth Dekala.....	152
Lâmina Sombria.....	32	Aprendendo Manobras e Posturas.....	45	Valquíria.....	155
Manobra Garantida Adicional.....	32	Capítulo 4: Manobras e Posturas.....	47	CAIXAS DE TEXTO	
Manobra Preparada Adicional.....	32	Coração de Ferro.....	52	Por trás dos Bastidores:	
Meditação da Lâmina.....	32	Corvo Branco.....	55	Diferenciando Estilos.....	6
Poder da Pedra.....	33	Dragão de Pedra.....	59	As Nove Disciplinas.....	8
Postura Marcial.....	33	Espírito Devotado.....	63	Mantendo o Controle de Manobras	
Renovação Psiônica.....	33	Garra de Tigre.....	68	Gastas e Preparadas.....	38
Recuperação Súbita.....	33	Mão Sombria.....	73	Subtipo Incorporado.....	76
Recuperação Vital.....	33	Mente Diamantina.....	78	Arremessar Qualquer Coisa.....	100
Reflexos Evasivos.....	33	Sol Poente.....	83	Parando uma Arma de Retorno.....	101
Tigre Ensanguentado.....	34	Vento Desértico.....	87	Transmorfos e os Mestres da Garra	
Trapaceiro Sombrio.....	34	Capítulo 5: Classes de Prestígio.....	93	Sangrenta.....	116
Talentos Táticos.....	34	Avançando em Progressões Marciais.....	94	Itens Mágicos e Introdução a	
Comandante Esclarecido.....	34	Adeptos Marciais.....	94	Manobras Marciais.....	148
Fé Inabalável.....	34	Adeptos Não-marciais.....	94	Conhecimento sobre o Rakshasa	
Fragmento de Granito.....	34	Cavaleiro Protetor do Rubi.....	94	Naityan.....	150
Garras Cortantes.....	35	Lâmina da Tempestade Sanguinária...	99	Outro Rakshasa?.....	151
		Lâmina Eterna.....	104	Conhecimento sobre o Reth Dekala...	154
		Mago da Fênix de Jade.....	109	Conhecimento sobre a Valquíria.....	157
				Talentos para usar Armas do Legado.....	157



Eu sou Harran Turiyeshor, o sábio da espada em tempos passados conhecido como Dragão de Ferro. Isso se deve por eu ter derrotado o Alto Inquisidor de Tiamat no Templo do Crânio Dracônico. Isso se deve por eu ter banido o demônio Varrash-Kral na Torre de Ebano. E isso se deve por eu e meus companheiros termos expurgado a infestação de devoradores de mentes da floresta do Vale Negro anos atrás, quando dois dos meus amigos morreram horivelmente no processo. Tais são meus feitos.

Eu tenho percorrido o mundo por doze anos, estudando o Caminho Sublime e procurando alcançar meus próprios limites como guerreiro e como pessoa. Eu gosto de imaginar que eu estou um pouco mais sábio agora do que quando iniciei, mas prefiro deixar esse julgamento para os outros. Eu gasto meus dias ensinando agora, pois eu devo honrar a trilha que venho seguindo por toda minha vida.

Alguns dos meus estudantes se desviaram do Caminho e seguiram outras carreiras. Alguns se tornaram campeões do bem e da justiça. Outros usam minhas técnicas para consertar terríveis erros no mundo. Mas todos que seguem o Caminho, devem aprender por si mesmos, pois não cabe ao armeiro dizer se suas lâminas irão derramar o sangue de fracos e inocentes. Como todo conhecimento, o Caminho Sublime pode ser usado para o bem o para o mal.

Preste atenção agora, jovem aprendiz, e eu tentarei me esforçar para ensinar a você uma pequena parte sobre a verdade da espada.

O mundo de jogo de Dungeons & Dragons está cheio de personagens que trilham o caminho da batalha. Bárbaros

destróem seus adversários em fúria frenética e ranges são mestres da caça. Paladinos se apóiam em sua virtude e coragem para sustentá-los contra seus oponentes. Guerreiros dominam um conjunto de manobras e ataques especiais para sobrepujar os monstros e vilões que encontram. Porém, a mais alta das artes dos guerreiros é o Caminho Sublime – o conhecimento secreto que ensina um personagem combativo como transformar sua força interior, treinamento e disciplina na arma perfeita.

O Caminho Sublime não é mágico – apesar de isso não ser um senso comum. É um sistema de luta que subordina a disciplina e determinação do estudante através de conhecimento, treino e estudo. Um mestre do Caminho Sublime pode realizar feitos marciais que estão próximos de serem sobre-humanos – e, de fato, alguns deles verdadeiramente transcendem o natural.

Como guerreiros, os estudantes do Caminho Sublime dominam um número de manobra e golpes especiais para derrotar seus adversários. Mas, enquanto a lista de talentos de um guerreiro representa várias técnicas de combate as quais ele pode usar para atacar e se defender, as manobras de um mestre do Caminho Sublime representam curtos momentos de clareza, autoconhecimento, devoção ou perfeição. Um guerreiro usa Ataque Poderoso para bater mais forte, mas um estudante do Caminho Sublime deseja efetuar os mesmos feitos realizando exercícios físicos e mentais muito específicos que resultam em um poderoso golpe – se ele for executado de forma correta.

Alguns acreditam que os praticantes do Caminho Sublime criam os poderes das suas manobras invocando um princípio

cósmico de perfeição. Essa teoria se embasa em que se o estudante se move em um padrão preciso enquanto trás a mente imagens ou analogias mentais muito específicas correspondentes a manobra, ele forja um pequeno elo com uma fonte de poder que concede precisão e força ao seu golpe. Outros acreditam que os seguidores do Caminho Sublime obtêm o poder necessário de suas próprias almas ao concentrar seu *chi* – a energia da vida. Mas não importando qual a verdade dos fatos, os resultados são espetaculares. Poucos podem rivalizar a agilidade, força e perícia de um mestre do Caminho Sublime.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Você precisa dos três livros de regra básicos de D&D – *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* – para obter melhor uso do *Tomo de Batalha: O Livro das Nove Espadas*. Esse livro ocasionalmente mencionará materiais de alguns suplementos de D&D, como o *Livro dos Monstros III*, *Livro Completo do Aventureiro* e *Livro Completo do Guerreiro*, mas nenhum desses suplementos é necessário para tirar o melhor do *Tomo de Batalha*.

UMA CARTILHA RÁPIDA SOBRE O CAMINHO SUBLIME

Tomo de Batalha: O Livro das Nove Espadas descreve um sistema especial de “magias” de combate conhecido como o Caminho Sublime, as Nove Disciplinas ou magia da lâmina. Aqui estão alguns termos e fatos notáveis dos quais você vai precisar se familiarizar à medida que você lê esse livro.

Adepto Marcial: Um personagem com um ou mais níveis na classe cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada é conhecido como um adepto marcial.

Manobra: Uma manobra é um efeito de único uso específico que um adepto marcial inicia. Mais especificamente, uma manobra é funcionalmente similar à uma magia. No entanto, um adepto marcial geralmente não usa ou gasta manobras durante o curso do dia se aventurando da mesma maneira que um conjurador. Ele começa cada novo encontro com todas as suas manobras preparadas do dia disponíveis para o uso. Quando um adepto marcial inicia uma manobra, ela é temporariamente gasta até que ele escolha realizar uma ação especial necessária para recuperar suas manobras gastas. O tipo de ação necessária varia de cada classe de adepto marcial.

Os três tipos básicos de manobras são incrementos, contra-ataques e golpes. Além disso, adeptos marciais podem aprender habilidades especiais chamadas posturas (que serão descritas posteriormente nessa introdução).

Incremento: Um incremento aprimora uma habilidade do usuário, geralmente ataques, de diversas formas. Por exemplo, um adepto marcial que estuda a disciplina do Vento Desértico pode coroar sua arma em chamas para causar dano de fogo adicional em cada ataque bem sucedido.

Contra-Ataque: Um contra-ataque é uma ação imediata que permite a um adepto marcial revidar os ataques de um oponente. Por exemplo, a disciplina do Sol Poente ensina seus alunos a evitar uma investida de um adversário dando um passo para o lado.

Golpe: Um golpe é um ataque especial que se baseia nos ensinamentos de uma disciplina para invocar um efeito especial. A disciplina do Dragão de Pedra, por exemplo, ensina seus alunos a esmagar seus inimigos com golpes esmagadores.

Disciplina Marcial: Uma disciplina marcial é uma família ou escola de manobras que compartilham algumas filosofias ou efeitos comuns. Existem nove disciplinas marciais, cada uma contém entre quinze e doze manobras e posturas. As nove disciplinas são conhecidas como Corvo Branco, Coração de Ferro, Espírito Devotado, Dragão de Pedra, Garra de Tigre, Mão Sombria, Mente Diamantina, Sol Poente e Vento Desértico. A maioria dos adeptos marciais não tem acesso a todas as disciplinas.

Manobras Conhecidas: A coleção de manobras que um adepto marcial aprende. Você pode pensar nisso como o grimório ou lista de magias de um adepto marcial. A classe e nível de um adepto marcial determinam o número e nível das manobras que ele conhece.

Manobras Preparadas: A maioria dos adeptos marciais não pode manter todas as manobras que conhecem preparadas o tempo todo. No começo de cada dia, um adepto marcial escolhe algumas manobras que ele conheça como suas manobras “preparadas” (o número é determinado pela sua classe e nível). Essas são as manobras que ele pode iniciar. Um adepto marcial pode trocar suas manobras preparadas a qualquer momento, mas fazer isso requer 5 minutos de descanso, meditação e oração ou a realização de várias práticas rotineiras. Os detalhes específicos dependem da classe do adepto marcial.

Postura: Uma postura é um tipo de manobra especial. Cada manobra é uma base de luta particular que fornece a um adepto marcial benefícios ou opções especiais. Por exemplo, a disciplina da Garra de Tigre ensina posturas que permitem aos seus usuários liberar sua natureza brutal e animalesca. Diferente das outras manobras, a maioria das posturas pode continuar funcionando indefinidamente. Todas as posturas que um personagem conhece estarão disponíveis a ele o tempo todo. Um personagem pode adotar uma postura ou mudar para outra postura, com uma ação rápida.

Perícia Chave: Cada manobra marcial está ligada a uma perícia, tais como Concentração, Equilíbrio ou Saltar. Algumas vezes, as perícias chave aparecem em jogo ao se iniciar uma manobra, mas geralmente elas representam os ideais ao redor das respectivas disciplinas que elas se focam.

Iniciar: Um adepto marcial usa uma manobra marcial ao iniciá-la. Então, ao invés de conjurar uma magia ou manifestar um poder, o personagem inicia uma manobra.

Nível de Iniciador: Algumas manobras têm efeitos que variam de acordo com o nível do personagem que as iniciou. Nível de iniciador funciona de forma equivalente ao nível de conjurador ou nível de manifestador – ele é simplesmente o nível da classe relevante ao adepto marcial que iniciou o poder.

Cruzado: O cruzado é uma das três classes padrão de adeptos marciais descritas no Capítulo 1. Os cruzados são guerreiros que usam sua devoção e fanatismo para potencializar manobras marciais.

Sábio da Espada: O sábio da espada é outra classe padrão de adepto marcial do Capítulo 1. Sábios da espada são “magos da lâmina” – guerreiros espadachins místicos que podem realizar estonteantes feitos de poder marcial. Eles sabem mais manobras marciais que os outros adeptos marciais e eles têm acesso a maioria das disciplinas marciais.

Lâmina de Guerra: A terceira classe padrão de adepto marcial descrita no Capítulo 1 é o lâmina de guerra. Esses guerreiros brutais são campeões ascéticos que usam manobras marciais no lugar de talentos ou fúria aos quais um guerreiro ou bárbaro apelariam.

Agora eu falarei das Nove Espadas. Elas não são meras lendas, jovem aprendiz – Eu vi duas delas em minhas viagens. Esse é o começo da história delas.

Há três vidas atrás, um jovem humano chamado Reshar veio estudar no monastério hobgoblin de Ur-Thaldaar. O mestre de espadas hobgoblin ministrou testes e desafios cruéis, mas, para sua surpresa, Reshar sobreviveu. Ele viu que ele devia ser ensinado, então permitiu que ele permanecesse.

Depois disso, Reshar aprendeu os segredos do Coração de Ferro, a escola de lâminas mais cruel e difícil do mundo. Quando ele dominou o Coração de Ferro, Reshar tomou a decisão de partir e foi para próximo do Grande Deserto Dourado, onde ele se apresentou aos Dervixes do Vento de Andrama. Após ele adquirir a maestria da escola do Vento Desértico, ele foi para as ilhas além do alvorecer e estudo os caminhos do Sol Poente. Num período de apenas três anos, Reshar fez o que ninguém foi capaz de fazer: Ele dominou todas as nove disciplinas marciais.

Nos dias de Reshar, as escolas individuais, filosofias e tradições que nós conhecemos como o Caminho Sublime foram acidentalmente disseminadas pelo mundo. Adeptos de várias disciplinas rivalizaram-se ferozmente, cada um buscando provar a superioridade da sua própria escola diante de todas as outras.

Porem, tendo dominado todas as nove disciplinas, Reshar resolveu dar fim a essa rivalidade. Ele voltou a cada local onde ele havia estudado e fez do seu mais promissor estudante seu próprio aprendiz. Então, ele levou seus nove aprendizes às Montanhas da Espiral Solar, onde ele havia encontrado o Templo das Nove Espadas. Por muitos anos, Reshar e seus Nove Mestres seguiram a trilha da perfeição, indo mais além na estrada do Caminho Sublime onde ninguém havia chegado antes – ou desde então. Centenas de estudantes foram ate eles e aprenderam muito de seus templos.

Após um século de estudo e ensinamento, Reshar convocou seus mestre e falou a todos que ele estava partindo para viajar pelo mundo novamente. A idade nunca o afetou, alem de deixar seus cabelos brancos e enrugar sua face. Os mestres imploraram a ele que ficasse, mas Reshar se negou. Antes de partir, no entanto, ele deu a cada mestre um presente – uma espada que carregava os princípios, perícias e filosofia da primeira disciplina do seu portador. “Enquanto essas espadas

permanecerem juntas, o Templo nunca fracassará”, ele disse aos Nove Mestres. “Agora irei”. E ele partiu sozinho, a pé e desarmado, pois ele não temia nada no mundo. Ninguém jamais o viu novamente.

Uma vida se passou e um por um os discípulos primários de Reshar morreram ou retornaram para suas próprias terras. Os estudantes que eles deixavam para trás se tornavam mestres de suas próprias maneiras e eles guardavam as nove espadas com enorme cuidado. Mas uma noite, o senhor rakshasa Kaziir-Thet roubou Clareza Celeste, a espada da Mente Diamantina e sumiu com ela na terra inculta. Os mestres o perseguiram, mas nunca conseguiram pegar o talentoso príncipe rakshasa.

A partir desse dia, o templo começou a declinar. Lentamente no começo, os estudantes das várias disciplinas começaram a brigar entre si, consumidos pela dúvida de qual a melhor trilha. Boatos e argumentos se tornaram intrigas e duelos mortais. Hoje, os mestres restantes exilaram o Senhor Tigre e o Mestre das Sombras – os quais tramaram matar os outros – do templo para restaurar a ordem e harmonia.

Enfurecidos pelo exílio, os dois mestres banidos se aliaram um com o outro e juntos eles ergueram um exército de monstros nas montanhas selvagens. Um ano depois dos seus exílios, eles voltaram como comandantes de uma temível horda e destruíram o templo. Dizem que todos os nove mestres morreram naquela noite. De acordo com a lenda, o Espírito Perseguidor matou o Mestre das Sombras e depois foi aniquilado por demônios. O Senhor dos Ventos e o Mestre do Ferro derrotaram o Senhor Tigre, mas depois disso caíram em batalha contra um exercito de gigantes e dragões malignos. Muitos tesouros do templo, incluindo as oito espadas restantes, sumiram pelos quatro ventos. Muitas carregadas por monstros da horda do Tigre das Sombras, mas pelo menos duas foram recuperadas pelos estudantes do templo que conduziram uma fuga.

Agora você sabe o começo da história das Nove Espadas. Mas, como você verá cada uma das lâminas têm sua própria história e suas histórias não terminaram. Dizem que algum dia as Nove Espadas serão unidas novamente, Reshar retornará da sua jornada e a harmonia será restaurada no mundo. Eu não sei se alguma parte do conto que eu falei é verdade, mas é uma boa história, não acha?

–Harran Turiyeshor, sábio da espada

POR TRÁS DOS BASTIDORES: DIFERENCIANDO ESTILOS

São as artes marciais do *Tomo de Batalha* do jogo Dungeons & Dragons? Elas são boas apenas para jogos com aventuras no estilo oriental? Elas desafiam seu conceito de mundo fantástico Europeu Ocidental? Em resumo: Uma espécie de, não, e nós certamente esperamos isso.

Se você sempre jogou com um ninja ou samurai – ou da mesma forma, com um monge – no meio de um grupo de heróis de D&D “padrão”, então esse livro é pra você. Gratos pela influencia dos anime japoneses, filmes de ação de Hong Kong e vídeo games populares, a noção de fantasia imposto por eles vêm crescendo bastante nos últimos anos. Jogos de fantasia não são mais apenas sobre cavaleiros e castelos e dragões. Ninjas e samurais, ronins e shugenja, yakuza e monges – todos eles e mais vêm gradualmente sendo inseridos nas expectativas das pessoas em relação a um mundo fantástico. Jogos como *Final Fantasy* e *Soul Calibur*, assim como filmes como *Kill Bill* e *Matrix*, são excelentes

exemplos de como as artes marciais vem sendo “ocidentalizadas” em filmes e jogos eletrônicos – e como ansiosamente o público ocidental tem aceito o idioma das artes marciais nas suas histórias e jogos de ação.

Tomo de Batalha: O Livro das Nove Espadas combina deliberadamente os gêneros de fãs de jogos de ação oriental ao “típico” mundo de jogo de D&D. Parte desse material assemelha-se a suplementos de artes marciais apropriado para um jogo de *Aventuras Orientais*. Outras partes, no entanto, deliberadamente fantasiam e generalizam os idiomas de artes marciais (como as escolas de luta e manobras de combate especiais) e importam-nas para uma campanha padrão de D&D. Mais que os outros, esse livro representa a “cultura-cega” de D&D: jogos de fantasia em um mundo onde ninjas silenciosos e mestres nômades de kun-fu vivem lado a lado com nobres paladinos e monstros aterradores. *Tomo de Batalha* não é similar aos outros livros de D&D – ele é maior, mais arrojado e ate mesmo mais fantástico que os outros.



Com o coração no Caminho Sublime, jovens estudantes, têm um preceito simples: O guerreiro que conhece a si mesmo perfeitamente não pode ser derrotado. Você não pode adivinhar onde você irá lutar ou quais armas você terá em mãos ou como seus inimigos vão atacar você. Mas você pode se preparar para esse momento através de treinamento constante, estudo e reflexão. Conquiste seu próprio corpo, mente e espírito e você não precisará de ajuda para atingir a vitória sobre seus inimigos.

Através dessa premissa básica existem três trilhas distintas. Aqueles que embarcam no curso da maestria física se tornam lâminas de guerra – um dos mais peritos e dedicados guerreiros do mundo. Descompromissados e ferozes os lâminas de guerra não conhecem o medo.

O cruzado é um guerreiro que atinge a vitória através da disciplina espiritual. Devoção, piedade e paixão são suas armas. Um cruzado se torna um receptáculo vivo da vontade de seu deus – um instrumento de justiça e vingança que pode ultrapassar o mais insuperável obstáculo apenas com o absoluto poder da sua fé e força do seu braço.

A terceira trilha é o caminho do sábio da espada – a trilha que eu sigo por toda a minha vida. O sábio da espada busca conhecer sua própria mente e percebe as ações com

total clareza. Ele é claramente o melhor dos três acessos – mas considere, eu sou um sábio da espada. O que mais você esperaria que eu dissesse.

–Harran Turiyeshor

Aqueles que dedicam suas vidas para estudar algum aspecto do Caminho Sublime são conhecidos como adeptos marciais. Todos são peritos em combate pessoal, mas eles contam com percepção, compreensão e força de vontade, além da pura aptidão física para a batalha. Adeptos marciais buscam fundir o poder físico tangível com elevado controle mental e espiritual. Os três adeptos marciais são o cruzado, o lâmina de guerra e o sábio da espada. Essas três classes básicas serão descritas abaixo.

Cruzado: Esse guerreiro sagrado (ou profano) é dedicado a servir uma divindade ou princípio. Através de exercícios de fé e força interior, ele ganha capacidade de executar manobras marciais espetaculares ao confrontar adversários que são anátemas da sua causa.

Lâminas de Guerra: Um lâmina de guerra é o exemplo da pura perícia marcial. Embora ele ignore os poderes sobrenaturais do cruzado ou do sábio da espada, ele é totalmente equivalente ao bárbaro ou guerreiro em termos de

perícia em combate, confiando em manobras marciais ao invés de talentos ou fúria.

Sábio da Espada: Também conhecidos como magos da lâmina, um sábio da espada é um artista marcial que aprendeu como invocar uma forma única de magia para se realizar proezas verdadeiramente sobre-humanas (e sobrenaturais).

CRUZADO

“Faça suas preces não importa qual divindade maligna você siga, monstro, pois eu sou a espada de Pelor e eu não vou falhar no meu golpe!”

—Daresa, cruzada de Pelor

Cavaleiros devotados, agentes divinos, instrumentos de vingança, máquinas de guerra incomparáveis – o cruzado é um guerreiro dedicado ao bem, mal, ordem, caos ou alguma outra causa. Ele busca e destrói os inimigos da fé que ele escolheu. Fortalecidos pela oração ou pela devoção absoluta a um princípio, blindados por uma fé inabalável, e guiados por suas convicções, um cruzado bondoso é uma arma poderosa contra a injustiça e malícia. Um cruzado maligno, por outro lado, é um cruel e amedrontador guerreiro das trevas.

Um cruzado que abraça uma religião ou fé sagrada é similar a um paladino já que ele comanda um número de poderes sagrados (ou profanos). No entanto, um cruzado não é perito no uso de conjuração divina; ele é um adepto marcial de quem as manobras são dádivas imprevisíveis de poder divino. Acreditando no poder da divindade que escolheu, ele permite que sua fé e intuição o guiem durante a batalha. Muitos cruzados recebem o chamado da sua causa muito cedo na vida, mas nunca estudam formalmente em templos ou monastérios. Esses guerreiros são dotados com uma habilidade natural de canalizar energia divina da causa deles, mas é poder bruto, que precisa ser lapidado. Um cruzado tem fé absoluta em suas habilidades de liberar fontes do seu

poder, mas ele nunca sabe absolutamente como esse poder irá se manifestar.

CRIANDO UM CRUZADO

O cruzado é a princípio um combatente corporal de linha de frente, muito parecido com um guerreiro ou paladino. Suas manobras marciais concedem-lhe mais flexibilidade tática que os guerreiros e torna-os combatentes dinâmicos e versáteis. A maioria dos cruzados se torna bons líderes, já que eles são tanto carismáticos quanto dedicados.

Habilidades: Força e Constituição são vitais para um cruzado, já que ele está em perigo constantemente. Inteligência é útil para ganhar mais pontos de perícia, os quais um cruzado precisa para adquirir as graduações em Diplomacia, Intimidar e Equilíbrio, que são as perícias chave das duas disciplinas marciais. Destreza é útil para qualquer combatente, mas a capacidade do cruzado de usar armaduras pesadas faz com que ele não seja tão dependente de um alto valor de Destreza quanto os outros personagens.

Raças: A maioria dos cruzados são humanos, meio-elfos ou anões, já que os ideais de dedicação, servidão, fanatismo e coragem são importantes tanto na cultura humana quanto na anão. Elfos, gnomos e halflings geralmente não possuem a seriedade, devoção mental e fanatismo moderado necessários para se tornarem bons cruzados. Meio-orcs raramente se tornam cruzados, mas os que o fazem seguem esse caminho freqüentemente se sobressaem nele. Muitos meio-orcs passam suas vidas buscando por um ideal para acreditar ou uma comunidade da qual ele possa pertencer e o caminho do cruzado torna-se atraente para tais almas.

Tendência: Um cruzado pode escolher qualquer tendência, exceto neutro – ele deve pertencer a algum ideal, que seja caos, bem, ordem, mal ou uma combinação de princípios. Se tornar um cruzado é se dedicar de coração a uma causa ou divindade e esse modo de vida não deixa lugar para indecisão ou desmotivação para se entregar. A tendência de um cruzado

AS NOVE DISCIPLINAS

Agora irei falar das Nove Disciplinas que compõem o Caminho Sublime. Preste bastante atenção, jovem aprendiz.

Coração de Ferro é a procura por perícia, pura e simples. Um guerreiro que segue essa trilha estuda manobras cada vez mais complexas e difíceis na batalha. A profunda comunhão que ele compartilha com o espírito do metal faz com que uma espada se torna uma coisa viva em suas mãos.

A disciplina do Corvo Branco – a trilha do grande capitão, o líder dos guerreiros e do cruzado.

Um discípulo do Corvo Branco estuda a arte de lutar em união com seus aliados e usar seus estrondosos gritos de guerra para causar grandes efeitos na batalha.

Dragão de Pedra é a disciplina da força, da resistência, do poder físico e espiritual puro. Um guerreiro do Dragão de Pedra é um adversário vigoroso com a própria força da montanha sob seu domínio.

Espírito Devotado é a disciplina do conhecimento pessoal e espiritualidade e os que seguem essa trilha se armam com pureza e fé. Nenhum outro guerreiro está mais bem trajado para confrontar as crias do mal – mas esteja atento, pois alguns escolher perverter essa disciplina adorando poderes das trevas ao invés de poderes da luz.

Aqueles que estudam a *Garra de Tigre* buscam liberar sua selvageria escondida – os instintos animais e fúria

animal cega que se esconde dentro deles. Esses guerreiros são fortes, rápidos e imprevisíveis, capazes de dilacerar a maioria dos oponentes apenas com suas mãos.

Um seguidor da *Mão Sombria* trilha um caminho solitário e perigoso. Ele segue o caminho da furtividade, da fraude, dos golpes sem questionar e da morte na escuridão. Um mestre da *Mão Sombria* mata antes que seu adversário saiba que ele está por perto.

Praticar a Mente Diamantina é aprender os segredos da ação sem volição. Um adepto da *Mente Diamantina* pode fazer as gotas de chuva pararem se ele desejar. Ele entende que qualquer batalha é uma disputa de vontades e a vitória é inevitável para o guerreiro que vencer essa disputa.

O caminho do *Sol Poente* transforma fraquezas em força e tolice em sabedoria. Um praticante dessa escola estuda a arte de permitir que um adversário derrote a si mesmo.

Vento Desértico é a disciplina do movimento. Veloz é a arma do guerreiro que segue essa trilha. Ele golpeia e se afasta constantemente, nunca permanecendo parado na batalha. Ele é uma chama saltitante – um siroco flamejante do deserto.

Essas são as Nove Disciplinas. Alguns falam de um segredo *Décimo Caminho*, mas eu acho que tais rumores são nada mais que contos de bardo. Não dê atenção a eles, meu estudante.

reflete a causa que ele escolheu e, em alguns casos, molda as manobras que ele pode usar.

Cruzados bondosos e leais são mais comuns que os caóticos e malignos, já que obediência e servidão são mais fáceis em personagens de tendências mais formais. No entanto, o raro cruzado maligno é uma força a ser considerada. Ele é um cruel servo assustador – uma escoria que caça os fracos e indefesos para honrar seus patronos da escuridão.

Dinheiro Inicial: 6d4x10 po (150 po).

Idade Inicial: Como paladino (LDJ 109).

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Primeiramente, um cruzado é um competente combatente. Ele luta como um preparado guerreiro, paladino ou ranger faz, vestindo armaduras pesadas e usando uma boa seleção de armas para atingir o limiar sob seus oponentes. A esse poder de luta básico, ele adiciona varias habilidades vindas da sua fé e devoção absolutas do seu ideal escolhido. Quando está lutando pela sua causa, um cruzado se torna uma força irrefreável no campo de batalha. Ferimentos terríveis poderiam tirar guerreiros menos dedicados do combate, mas um cruzado transforma tais inconvenientes em fúria marcial que os torna capazes de lutar enquanto outros guerreiros já teriam caído.

Um cruzado domina um pequeno número de manobras marciais à medida que ele ganha níveis. Derivadas da sua disciplina pessoal extraordinária, essas manobras incluem catecismo de fé, devoção espiritual e habilidades de realizar golpes espetaculares em serviço do seu patrono ou causa. Armado com o poder da fé, ele pode derrubar barreiras, ignorar ataques de inimigos ou incentivar um exército com um único ato de bravura.

Usar Armas e

Armaduras: Como um cruzado, você sabe usar armas simples, armas comuns, armaduras leves, médias e pesadas e todos os escudos.

Manobras: Você começa sua carreira conhecendo cinco manobras marciais. As disciplinas disponíveis a você são Corvo Branco, Dragão de Pedra e Espírito Devotado.

Uma vez que você conhece uma manobra, você deve prepará-la antes de poder usá-la (veja Manobras Preparadas, abaixo).

Uma manobra utilizável por um cruzado é considerada uma habilidade extraordinária a não ser que exista algo contrario em sua descrição. Suas manobras não estão sujeitas a resistência à magia e você não provoca ataques de oportunidade quando inicia uma.

Você aprende manobras adicionais em níveis mais elevados, como mostrado na Tabela 1–1. Você deve atender aos pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Veja a Tabela 3–1, Capítulo 3, para determinar o nível mais elevado da manobra que você pode aprender.

Ao atingir o 4º nível e a cada nível de cruzado par depois desse (6º, 8º, 10º e assim por diante), você pode escolher aprender uma nova manobra em lugar de uma que você já conhece. Em termos de jogo, você perde a manobra antiga em troca de uma nova. Você pode escolher uma nova manobra de qualquer nível que você desejar, conquanto que você observe a restrição do nível mais elevado de manobra que você pode conhecer; você não precisa substituir a manobra antiga por uma manobra do mesmo nível. Por exemplo, ao atingir o 10º nível, você poderia trocar uma única manobra de 1º, 2º, 3º ou 4º nível por uma manobra de 5º nível ou inferior, conquanto que você atenda aos pré-requisitos da nova manobra. Você só pode trocar uma manobra a cada dado nível.

Manobras Preparadas: Você pode preparar todas as cinco manobras que você conhece no 1º nível, mas à medida que você avança de nível e aprende mais manobras, você deve escolher quais manobras irá preparar. Você prepara manobras ao orar por 5 minutos. As manobras continuam preparadas ate que você decida orar novamente e mudá-las. Você não precisa dormir ou descansar por um longo período de tempo para poder preparar suas manobras; a qualquer momento que você gaste 5 minutos orando, você pode mudar suas manobras preparadas.

Você começa um encontro com todas as suas manobras preparadas disponíveis, não importando quantas vezes você as usou desde que você as escolheu. Quando você inicia uma manobra, você a gasta no encontro atual, então, cada uma das suas manobras preparadas pode ser usada apenas uma vez por encontro (não importando se você a recuperou, veja abaixo).

Cruzados são os únicos entre os adeptos marciais, dependentes de lampejos de inspiração divina para usar suas manobras marciais. Por isso, você não controla o acesso às suas manobras preparadas. Antes de você fazer sua primeira ação em um encontro, duas das suas manobras preparadas (determinadas aleatoriamente) serão garantidas a você. O resto das suas manobras preparadas estarão guardadas, momentaneamente inacessíveis. No final de cada turno, uma manobra anteriormente guardada (novamente, determinada aleatoriamente) é fornecida a você e se torna acessível no seu próximo turno e nos turnos subsequentes. Você tem liberdade para iniciar qualquer manobra que esteja atualmente garantida quando seu turno começar, mas você não pode iniciar uma manobra guardada. Se você escolher não desenvolver uma manobra em determinada rodada, suas manobras garantidas atuais continuam disponíveis e uma manobra anteriormente guardada é garantida, como descrito acima. Em outras palavras, não importa se você usa suas manobras ou não –

no fim de cada turno seu, uma manobra guardada da sua seleção de manobras preparadas será garantida a você. Ao decorrer de poucas rodadas, todas as suas manobras serão eventualmente garantidas.



TABELA 1-1: O CRUZADO

DADO DE VIDA: D10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas
1°	+1	+2	+0	+0	Contra-golpe furioso, determinação inabalável 5	5	5 (2)	1
2°	+2	+3	+0	+0	Alma indomável	5	5 (2)	2
3°	+3	+3	+1	+1	Surto fervoroso	6	5 (2)	2
4°	+4	+4	+1	+1	Determinação inabalável 10	6	5 (2)	2
5°	+5	+4	+1	+1	—	7	5 (2)	2
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Destruir 1/dia	7	5 (2)	2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	—	8	5 (2)	2
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Determinação inabalável 15	8	5 (2)	2
9°	+9/+4	+6	+3	+3	—	9	5 (2)	3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Duro de Matar	9	6 (3)	3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	—	10	6 (3)	3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Determinação inabalável 20	10	6 (3)	3
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Têmpera	11	6 (3)	3
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	—	11	6 (3)	4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—	12	6 (3)	4
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Determinação inabalável 25	12	6 (3)	4
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	—	13	6 (3)	4
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Destruir 2/dia	13	6 (3)	4
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	14	6 (3)	4
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Determinação inabalável 30	14	7 (4)	4

Perícias de Classe (4 + modificador de Int por nível, x4 no 1° nível): Cavalgar, Concentração, Conhecimento (historia), Conhecimento (religião), Conhecimento Marcial*, Diplomacia, Equilíbrio, Intimidar, Ofícios, Saltar.

*Nova perícia descrita no Capítulo 2.

Se, no final do seu turno, você não puder ter uma manobra garantida por não ter mais manobras guardadas restantes, você recupera todas as manobras gastas e um novo par de manobras preparadas é garantido a você. Aleatoriamente determine qual das suas manobras serão garantidas e quais serão guardadas. No final do seu próximo turno, uma manobra guardada será garantida e todo o processo de inspiração divina começará novamente.

Você começa um encontro com uma manobra garantida adicional no 10° nível (elevando seu total para três) e novamente no 20° nível (elevando seu total para quatro).

Posturas Conhecidas: Você começa o jogo conhecendo uma postura de 1° nível da disciplina do Corvo Branco, Dragão de Pedra ou Espírito Devotado. No 2°, 8° e 14° nível, você pode escolher uma postura adicional. Diferente das manobras, posturas não são gastas e você não precisa prepará-las. Todas as posturas que você conhece estarão disponíveis o tempo todo e você pode mudar a postura que você está usando atualmente com uma ação rápida. Uma postura é uma habilidade extraordinária a não ser que exista algo contrário na descrição da postura.

Diferente das manobras, você não pode aprender uma nova postura em níveis mais elevados no lugar de uma que você já conheça.

Determinação Inabalável (Ext): Sua dedicação suprema e foco intenso permitem que você temporariamente deixe a dor de lado e ignore os efeitos dos ferimentos. Quando um oponente atinge você, o ferimento não afeta você imediatamente.

Você tem um poço de retardo de dano que permite que você guarde os efeitos de muitos ferimentos. Esse poço começa do 0 a cada encontro. Quando você é atacado, cada ponto de dano sofrido é adicionado ao seu poço de retardo de dano. No final do seu próximo turno, você sofre dano igual ao total de dano armazenado no seu poço de retardo de dano, recomeçando-o do 0. Qualquer cura que você receber pode tanto elevar seu total de pontos de vida atuais, como normal, ou reduzir o total de dano no seu poço de retardo de dano.

Quando você recebe cura, você escolhe se ela vai afetar seu poço de dano, seus pontos de vida, ou ambos (você pode dividir a quantidade de cura como quiser). Muitos cruzados optam por manter a maior quantidade de dano possível no poço de retardo de dano para maximizar o benefício da sua habilidade contra-golpe furioso (veja abaixo).

Efeitos especiais ativados em ataques, como dreno de energia, atordoamento e similares, continuam afetando você normalmente e esses efeitos não são retardados por essa habilidade. Por exemplo, se você for mordido por uma aranha venenosa, você ainda deverá fazer um teste de Fortitude contra o veneno imediatamente, mesmo que o dano da mordida seja transferido para o seu poço de retardo de dano. Ao mesmo passo, qualquer outro ataque especial que imponha condições, como o olhar petrificante da medusa, terão efeito imediato em você.

No 1° nível, seu poço de retardo de dano pode manter até 5 pontos de dano. Qualquer dano acima disso são reduzidos diretamente dos seus pontos de vida como normal. O máximo de dano que seu poço pode manter aumenta em 5 no 4°, 8°, 12°, 16° e 20° nível.

Contra-golpe Furioso (Ext): Você pode canalizar a dor dos seus ferimentos em uma fúria fervorosa que permite que você dilacere seus inimigos com vigor e poder renovados. Cada ataque que atinja você apenas envia você para a glória maior.

Pontos de Dano Retardados no Poço	Bônus no Contra-golpe Furioso
1-9	+1
10-14	+2
15-19	+3
20-24	+4
25-29	+5
30+	+6

Durante seu turno, você ganha um bônus nas jogadas de ataque e dano igual ao valor atual do seu poço de retardo de dano (veja determinação inabalável, acima) dividido por 5 e

arredondado para baixo (mínimo +1). Você só pode ganhar um máximo de +6 nas suas jogadas de ataque e dano devido ao contra-golpe furioso. Use a tabela abaixo para determinar rapidamente o bônus de ataque e dano para o contra-golpe furioso, baseado na quantidade de dano no seu poço de retardo de dano. O benefício dessa habilidade dura até o fim do seu turno.

Alma Indomável (Ext): A partir do 2º nível, você é levado pelo poder da sua fé resoluta para se manter firme diante do seu inimigo. Sua personalidade, energia e dedicação a sua crença fazem possível para você ignorar ataques que ataquem sua força de vontade.

Você adiciona seu bônus de Carisma (se possuir) como um bônus nos seus testes de Vontade. Esse bônus não se acumula com a habilidade graça divina do paladino.

Surto Fervoroso (Ext): Sua energia e dedicação ilimitadas a sua causa permitem que você elimine os efeitos de ataques especiais, magias e outros ataques que possam de alguma forma ferir ou impedir você. Uma vez por dia, do 3º nível em diante, você pode optar por jogar novamente um único teste de resistência. Você deve ficar com o resultado novo do segundo teste de resistência, mesmo que seja menor que o primeiro. Essa habilidade não requer uma ação. Você simplesmente decide usá-la depois de ver o resultado do seu teste de resistência, mas antes do Mestre dizer se você falhou ou passou.

Destruir (Ext): Guiado pela coragem da suas convicções e pela força das suas crenças, você pode esmagar aqueles que se colocarem contra sua causa. A partir do 6º nível, uma vez por dia, você pode concentrar toda sua raiva, ódio e determinação em um único ataque. No próximo ataque corpo a corpo que você fizer, você ganha um bônus na jogada de ataque igual ao seu bônus de Carisma (se possuir) e um bônus no dano igual ao seu nível de cruzado.

No 18º nível, você adquire um uso diário adicional de destruir.

Duro de Matar (Ext): No 10º nível, você adquire o Duro de Matar como um talento adicional.

Têmpera (Ext): Você pode resistir ataques mágicos com mais eficácia que os outros guerreiros. A partir do 13º nível, ao contar com sua energia e dedicação inesgotáveis pela sua causa, você pode ignorar efeitos que acabariam até mesmo com o mais vigoroso guerreiro. Se você for bem sucedido em um teste de Fortitude ou Vontade contra um ataque que normalmente produziria um efeito menor em um teste bem sucedido (como em magias em que a nota de teste de resistência tenha Vontade reduz à metade ou Fortitude parcial), você ignora o efeito no lugar. Você não ganha o benefício da têmpera se você estiver inconsciente ou dormindo.

JOGANDO COM UM CRUZADO

Quando a neblina esfria o campo de batalha e os anéis congelados da sua armadura pesam sobre seus músculos tensos, sua fé aquece você. Isso é o fogo que queima dentro, iluminando sua vida com os ideais do seu patrono ou causa. Esmolas ou ignorância para o inválido, uma mão ou um tapa para o oprimido, misericórdia ou crueldade – você decide de acordo com sua fé. Como um instrumento vivo da sua causa, você vem trabalhando por anos para se tornar uma arma digna dos seus ideais. Onde os outros hesitam você vai adiante sem medo e com certeza das suas crenças.

Como um cruzado, você se engaja em aventuras de acordo com os ditados da sua causa, seu templo ou sua consciência. Você pode encontrar a si mesmo em um mausoléu pantanoso matando trolls infiéis com uma espada

em uma mão e um frasco de ácido na outra ou atravessando ondas infestadas de sahuagin na corveta de um halfling já que você tem obrigação de zelar pela segurança de um amigo no caminho através do mar. Você deve sempre encontrar-se no frio e lamacento campo de batalha, investindo ombro a ombro com peões e soldados, erguendo forçados e escudos contra a voraz *tempestade glacial* do inimigo. A única constante é a sua profunda devoção a sua causa – os ventos noturnos apagariam as estrelas antes de sua fidelidade ser abalada.

RELIGIÃO

Sua escolha de um deus é proeminente, já que a religião é um alvo óbvio de devoção e paixão buscados por essa classe. Se você for bom, você poderia servir Pelor ou St. Cuthbert ou talvez se juntar aos cruzados sitiados de Heironeous, os quais são famosos por sua defesa obstinada de causas que para muitos está perdida. Alternativamente, se você for um anão, Moradin seria a escolha natural de patrono. Você poderia se juntar aos Cavaleiros de Rubi de Wee Jas, os quais têm a reputação de serem amaldiçoados pela necromancia da sua Deusa Bruxa. Cruzados caóticos são raros, mas os que veneram Kord são geralmente exemplos da disciplina do Dragão de Pedra e os cruzados emboscadores de Ehlonna tendem a ser adeptos de tomar e proteger florestais. Se você for mau, você poderia tomar a causa de Nerull ou Erythnul, tais cruzados são como pragas na terra.

OUTRAS CLASSES

A base do seu poder é sua devoção a sua causa e você valoriza poderio marcial, dedicação e disciplina. Você geralmente se dá bem com paladinos, clérigos, guerreiros e lâminas de guerra, conquanto que a tendência deles seja compatível com a sua. Você deveria desprezar aqueles que têm tendência antitética como ignorantes ou impor seus sermões a eles, a depender do evangelismo inerente a sua própria religião. Monges e sábios da espada também são companheiros dignos, apesar da confiança deles na *chi* e em perícia, ao invés de na fé e armadura, ser suspeita. Os subterfúgios dos ladinos, a superficialidade dos bardos e a susceptibilidade da maioria dos conjuradores arcanos a um único golpe de machado força membros dessas classes a provar seu valor antes de ganharem sua estima.

COMBATE

Suas táticas específicas em combate dependem da disciplina que você escolheu e das manobras que você aprendeu. No entanto, determinadas táticas são comuns a todos os cruzados. Como um fervoroso proponente da sua causa, você está geralmente na linha de frente de qualquer batalha. Lutar na linha de frente permite que você maximize os benefícios que você adquire das suas habilidades de classe e também que você proteja um aliado mais fraco ao absorver um golpe de um inimigo com seu próprio corpo. Fazer isso beneficia tanto você quando sua equipe de várias formas. Primeiro, sua habilidade determinação inabalável faz com que qualquer ataque que você desfira após sofrer dano seja mais preciso e poderoso que os feitos antes de você estar ferido. Além disso, se oponentes se focarem em você, eles não poderão ferir seus aliados. Então, sofrer dano a cada rodada deveria ser sua meta. O mais cedo que você se engajar com o oponente mais vigoroso em combate corpo a corpo, mais rápido você poderá aprimorar seus ataques. Como um cruzado, você fará o seu melhor quando você puder confrontar o monstro ou oponente que cause mais dano.

Outras táticas variam de acordo com suas disciplinas escolhidas. Os cruzados do Dragão de Pedra favorecem as investidas diretas, investindo implacavelmente sobre seus oponentes e esmagando qualquer um que se mantenha de pé. Se

você possui um alto valor de Força, você deveria considerar adquirir talentos que trazem vantagens para essa habilidade se você escolher essa trilha (como Ataque Poderoso, Trespasar, Encontrão Aprimorado, Atropelar Aprimorado e Separar Aprimorado). Como um cruzado do Espírito Devotado, algumas das suas manobras funcionam apenas contra criaturas de tendência oposta. Cruzados do Espírito Devotado geralmente são caçadores no campo de batalha, dedicados a derrubar o oponente mais perigoso. Se você for um cruzado do Corvo Branco, você é mais orientado ao grupo que os outros cruzados. Lugar ombro a ombro com seus aliados, flanqueando diretamente, coordenando investidas e cobrindo um clérigo enquanto ele cura um ferimento são as especialidades de um cruzado do Corvo Branco.

Em níveis elevados, sua habilidade de têmpera concede a você um grau maior de confiança quando você enfrenta inimigos que usam magias ou habilidades similares à magia. Muitos demônios, diabos e outros extra-planares têm habilidades similares à magia e esses são justamente os adversários que você é treinado para subjugar (principalmente se você for um cruzado do Espírito Devotado). Combinado com a habilidade alma indomável, têmpera pode se mostrar extraordinariamente poderosa.

EVOLUÇÃO

Mesmo que o Espírito Perseguidor tenha sido derrotado por demônios durante uma catastrófica batalha que culminou na destruição e dispersão da horda do Tigre das Sombras, cruzados mestres devem manter sua perfeita harmonia de espírito, corpo e maestria em arma. Na cidadela dos três guerreiros de pedra, o mestre de combate do Vix Tholm, os Cavaleiros de Rubi de Wee Jas e o reth dekala cada um ensina aos peregrinos os três fundamentos do combate: perícia, disciplina e conhecimento.

Para receber treinamento em uma cidadela, você deve manter o máximo de graduações nas suas perícias mais importantes. Raros são os cruzados que não maximizam as graduações nas perícias mais apropriadas à sua trilha (Equilíbrio para o Dragão de Pedra, Intimidar para o Espírito Devotado e Diplomacia para o Corvo Branco). Além disso, você vive e morre pela sua disciplina. Se você tem esperança de alcançar a verdadeira maestria, você deve escolher as disciplina com sabedoria e se dedicar a ela completamente. Se você for fisicamente fraco, você não seria um bom pretendente a seguir o caminho do Dragão de Pedra, mas sua força de vontade pode servir você bem na trilha do Espírito Devotado.

Se você evoluir como um adepto do Dragão de Pedra, você buscará adquirir itens, aprender talentos e desenvolver combinação de manobras que enfatizam a força e confronto direto. Se você estiver na trilha do Corvo Branco, você se foca em suas habilidades de liderança e nos detalhes táticos do combate. Se você abraçar a disciplina do Espírito Devotado, você se torna íntimo do cultivo da sabedoria e fé devotada.

CONJUNTO INICIAL PARA CRUZADO HUMANO

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

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

Armas: Espada longa (1d8, crit 19–20/x2, 2 kg, uma mão, cortante).

Arco curto (1d6, crit x3, inc. distancia 18 m, 1 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha um numero de pericias igual a 4 + seu modificador de Int.

Perícia	Graduações	Habilidade	Penalidade de Armadura
Cavalgar	4	Des	–
Concentração	4	Con	–
Conhecimento Marcial	4	Int	–
Diplomacia	4	Car	–
Equilíbrio	4	Des	–
Intimidar	4	Car	–
Observar (oc)	2	Sab	–
Saltar	4	For	–6

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional: Vontade de Ferro.

Equipamento: Mochila com cantil, ração de viagem para um dia, saco de dormir, sacola, pederneira e isqueiro, 3 tochas, aljava com 20 flechas, tenda, traje de viagem, traje de frio, símbolo sagrado.

Dinheiro: 2d4 po.

CRUZADO NO MUNDO

“Uivando sob o trovão, os demônios atrozes saltam do pico. As lâminas do demônio são tão numerosas quanto as farpas de gelo da nevasca, mas os cruzados do Vix Tholm mantêm suas posições. Eu começo a crer que a montanha poderia desmoronar sobre os pés dos cruzados antes que eles se movessem um centímetro.”

–Darh Nas’urb, anão peregrino de Heironeous

Cruzados trazem o estrondo do metal, discursos ativos e fervor intenso para a campanha. O primeiro sinal da presença de um cruzado poderia ser um cavaleiro com um estandarte cavalcando sozinho descendo em direção ao Processionário do Templo do Rei, onde ele pregou um pergaminho na porta e imediatamente parte galopando, a viseira do seu elmo não revela nada.

Cruzados podem iniciar grandes cruzadas, cada uma podendo servir como fundamento para centenas de aventuras. Cruzados que suportam causar menos populares poderiam ter encontros clandestinos durante a noite, cheios de negociações ocultas. Alternativamente, se a guerra já tiver começado, a campanha deveria ser caracterizada por batalhas ao longe de plataformas cheias de balestras e bombardeadas por pedras flamejantes. Uma cruzada poderia ser uma ocorrência única quando um exército de passagem se move em direção as terras centrais do reino ou poderia servir como foco principal da campanha, com os PJs adquirindo graduações na armada sagrada para liderar a investida em direção ao forte dos infieis.

Cruzados também podem iniciar uma campanha individual pelo mundo. Já que o cruzado do PJ é o ultimo integrante da sua causa, destinado a encontrar o patamar da gloria final contra o mal que consumiu sua linhagem. Ele poderia se unir com outros aventureiros, buscando força na companhia deles. O cruzado de um PJ poderia também ser um evangelista de uma terra distante que veio para a área da campanha para espalhar sua causa pelo mundo – e quem sabe recrutar aventureiros os quais ele possa levar de volta a sua terra natal para lutar ao seu lado. Quem sabe o cruzado do PJ tenha sido falsamente acusado de heresia e forçado a viajar solitário, evitando caçadores de recompensa e assassinos, tudo embora soerga seus ideais sem auxilio ou respeito dos que outrora foram seus colegas.

VIDA DIÁRIA

Um cruzado vê o mundo através de duas lentes da fé e batalha. Um fazendeiro arando a terra, um comerciante ambulante vendendo laranjas e cerâmica, um aprendiz queimando os dedos com uma ironicamente mau-sucedida *mãos flamejantes* – para o cruzado, esse dia-a-dia se mostra sem ocorrências aleatórias, mas consolida blocos na batalha entre o bem e o mal, ordem e caos. Para quem o fazendeiro trabalha pesado e para quem ele paga impostos – um barão bondoso ou um conde maligno? Estaria o mercador negociando com sacerdotes de Nerull ou trocando dinheiro com emissários negros do reth dekala? Se o aprendiz aprender suas magias, para que fins ele as usará? Em cada faceta da vida, o cruzado vê algum base dos seus princípios.

FIGURAS ILUSTRES

Através dos séculos depois da grande batalha que resultou na destruição da horda do Tigre das Sombras, muitos cruzados vêm tentando simular o Espírito Perseguidor. Esses cruzados enigmáticos se voltaram contra o Mestre das Sombras e são sucessivamente separados por demônios, mas poucos fatos das suas vidas são conhecidos. Muitos, na verdade, contam que o Espírito Perseguidor é uma mulher e muitos outros argumentam sobre a fé exata que essa figura misteriosa abraça. Os Vix Tholm acreditam que o Perseguidor é um devoto de Heironeous, mas os Chapeaux e Estrelas de St. Cuthbert clamam que ele é um dos seus. Os Cavaleiros de Rubi de Wee Jas dizem que ele seria os espíritos dos mortos e está consolidado ao acampamento do Jasite.

ORGANIZAÇÕES

Após o Templo das Nove Espadas ruir, muitos cruzados fundaram ordens marciais aliadas as suas religiões. Essas novas organizações colocaram a divindade antes da espada – o inverso das prioridades do templo. A mais poderosa e reservada dessas ordens existe até hoje. Muitas, no entanto, pereceram como resultado de lutas eclesiásticas internas. As hierarquias das igrejas estabelecidas diziam para não acreditar nessas novas “ordens da espada”, muitas delas têm recuperado diversos tesouros das ruínas do Templo das Nove Espadas tornando seus membros muito ricos. Expurgações e massacres são comuns nessas igrejas para tomar o controle sobre as ordens e tomar suas riquezas. A igreja de St. Cuthbert subordinam sua ordem de cruzados, mas muitas outras igrejas exterminam seus cruzados durante a noite. A igreja de Heironeous renega tais tiranias insignificantes e continua mantendo um relacionamento cordial com a ordem de cruzados, os Vix Tholm, apesar de, às vezes, esse relacionamento ser aplacado por rivalidade. Desde o começo, os Cavaleiros de Rubi de Wee Jas fundaram um tratado restrito – um pacto negro, dizem alguns – de servidão aos altos-sacerdotes e sacerdotisas como armada militar dos templos da Deusa Bruxa, e continuam a fazê-lo. Ordens de cruzados dedicadas a Pelor, Hextor, Ehlonna e Nerull ainda existem e rumores sobre templos escondidos que abrigam cruzados que por pouco conseguiram escapar das expurgações.

Em uma ampla, aberta e conhecida ordem de cruzados, p reconhecimento é base em atuações no campo de batalha. O campo de batalha, no entanto, é generosamente definido. Ele pode ser um campo de batalha político onde a vitória consiste na grande taxaço do vale do oeste ser atribuída do Tesouro. Poderia também ser um campo de batalha específico, como uma prisão exclusiva de um príncipe demoníaco em uma masmorra antiga, onde a vitória pode ser alcançada ao frustrar as tentativas do prisioneiro de escapar. O campo de

batalha poderia ser até mesmo espiritual, onde a vitória é concedida por peregrinos de um local sagrado que irão inspirá-los a novas elevações de fervor religioso.

Em uma ordem de cruzados perseguida, a promoção muitas vezes é baseada simplesmente em sobreviver. Sangue novo é vital e especial, então um cruzado que consegue recrutar com sucesso novos membros confiáveis é premiado com grande honra. Muitas ordens perseguidas desenvolvem pirâmides hierárquicas onde os recrutas de um membro estão todos num grau abaixo da prioridade dele.

REAÇÕES DOS PDMs

A maioria das pessoas não consegue diferenciar um cruzado de um paladino até que o último convoque seu cavalo dos céus e cure com suas mãos o aleijado. Como paladinos, cruzados de tendência boa geralmente se tornam heróis entre os camponeses, lavradores e outros para os quais o ouro é um sonho e prata é sempre uma realidade efêmera. A maioria dos nobres desmente os cruzados já que as crenças deles têm uma prioridade muito maior que riqueza e status. Paradoxalmente, muitos clérigos estabelecidos também desacreditam os cruzados – não apenas pela rivalidade da base de sua fé, mas também devido ao reconhecimento implícito a uma ordem de cruzados podendo enfraquecer a influência de igrejas não afiliadas no panorama político da região.

CONHECIMENTO SOBRE CRUZADO

Personagens com graduações em Conhecimento (religião) podem pesquisas sobre os cruzados para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, leia ou parafraseie os seguintes, incluindo as informações de CDs inferiores.

CD 10: Cruzados são fanáticos fervorosos os quais a devoção ignora até a sabedoria.

CD 15: Cruzados seguem o Caminho Sublime, buscando aperfeiçoar sua perícia em combate para melhor servir sua divindade. Eles não são como clérigos e eles não curam os doentes ou exorcizam mortos-vivos. Cruzados possuem uma magia muito pouco notória, a menos que você considere que o que eles podem fazer com suas espadas é mágico.

CD 20: Cruzados podem resistir a sofrimentos que nenhum outro indivíduo resistiria, ignorando até o mais poderoso dos ataques.

CRUZADOS NO JOGO

A depender da sua tendência e disposição, os cruzados podem aparecer como aliados ou inimigos, benfeitores ou tiranos. Você pode usar varias organizações de cruzados para oferecer aos PJs trabalho protegendo uma caravana de peregrinos, recuperando itens dos cofres de uma religião rival ou representando a organização numa corte. Uma ordem maligna de cruzados poderia tentar invadir a terra natal dos PJs ou perseguir todos os membros das raças deles. O líder de uma ordem maligna de cruzados daria um ótimo vilão recorrente para a sua campanha – especialmente se ele usar suas proteções políticas para subverter as leis, tornado a vida diferente para os PJs. Por exemplo, ele poderia instituir um atraso de 2 horas nos portos da cidade, impedindo forasteiros de possuir mitral ou adamante, obrigando que todos os grimórios sejam registrados e que cópias sejam armazenadas a despesa do possuidor, ou algo assim.

Um personagem cruzado espera que seu poderio em combate ajude a equipe nas suas lutas e que sua filiação religiosa tenha conseqüências significativas no mundo de jogo. Tendo isso em mente, você poderia preparar seus encontros

com monstros que opõem os ideais do cruzado. Esboçando de que forma os NPCs importantes da campanha irão reagir diante de guerreiros tão fanáticos querendo que seu tempo seja bem gasto.

ADAPTAÇÃO

Um meio de adaptar os cruzados é remover o fanatismo religioso da classe e substituí-lo por elementos regionais ou raciais. Em tais combinações, um cruzado poderia se opor a inimigos territoriais ou a uma raça diferente. De toda forma, suas manobras marciais representariam não fé catequista e magia divina, mas tradições de batalha de assassinos carregadas ao longo dos séculos.

ENCONTRO PADRÃO

Cruzados buscam suas causas, não importando quais elas são, como um fanático incansável. A qualquer momento que os PJs se envolvam em uma aventura política ou emocional, um cruzado poderia aparecer. Um cruzado é especialmente fácil de se introduzir em um contexto de uma igreja, como um cavaleiro sagrado (ou profano) dedicado a um aspecto distinto e específico da divindade.

NE 8: Mirox Xavt é um cruzado de Erythnul, no entanto, ele se passa por um cruzado de Heironeous que tem sob sua tutela um pequeno rebanho de cinco humanos e sete anões peregrinos em uma jornada ao local sagrado de Koshtra Amnorn, o mais alto pico nas Montanhas da Espinha-Solar e

a inspiração do poema épico perdido de Reshar explica suas motivações em unir as Nove Trilhas. Mirox está na verdade liderando um grupo de doze kenku saqueadores disfarçados. Eles suplicaram aos PJs que se juntassem a eles e os ajudasse a escoltá-los ao monte sagrado. Uma vez longe da visão da civilização, eles jogarão fora seus mantos e atacam guinchando louvor ao Deus da Matança.

MIROS XAVT, CRUZADO DE ERYTHNUL

ND 4

Humano masculino cruzado 4

NM Humanóide médio

Ini +4; **Sentidos** Observar +1, Ouvir +1

Idiomas Comum

CA 19, toque 10, surpreso 19 (+7 armadura, +2 escudo)

PV 29 (4 DV)

Fort +6, **Ref** +1, **Vont** +3; surto fervoroso

Deslocamento 6 m (4 quadrados), deslocamento base 9 m

Corpo a corpo maça estrela op +9 (1d8+3)

Distancia besta leve +4 (1d8/19–20)

Base de Ataque +4; **Agr** +7

Opções de ataque contra-golpe furioso, determinação inabalável 10

Equipamento de Combate 2 poções de curar ferimentos leves

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 4°):

Posturas – espírito marcial (1°), postura da base de pedra (1°)

Golpes – encontrão do minotauro (1°), golpe do cruzado (1°), benção das chamas (1°), liderando o ataque (1°), martelo da montanha (2°), ossos de pedra (1°), golpe de vanguarda (1°)

Disciplinas: Corvo Branco, Dragão de Pedra, Espírito Devotado

Habilidades: For 16, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 13

Talentos Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça estrela)

Perícias Diplomacia +7, Equilíbrio +6 (–1 com armadura), Intimidar +7, Saltar +9 (–4 com armadura)

Pertences equipamento de combate mais *cota de talas* +1, escudo grande de metal, maça estrela obra-prima, besta leve com 20 virotes.

LÂMINA DE GUERRA

“Eu nasci para a guerra. Eu tenho o coração de um leão, a rapidez de uma águia e a força de um dragão! Na batalha eu encontro o propósito, na perfeição do conflito e na exaltação da vitória. Os próprios deuses invejam meu momento de glória.”

—Arzimon, um lâmina de guerra

O lâmina de guerra nasceu para o conflito. Rápido, forte, resistente e absolutamente confiante dentro de suas perícias marciais, ele procura testar-se contra inimigos de valor. A batalha para ele é bela, um momento perfeito em que a vida pendura-se suspensa no brilho da lâmina de uma espada. Eficiente perícia em combate é importante para um lâmina de guerra, então ele treina intensivamente com suas armas escolhidas. Mas ainda mais importante é seu atletismo, resistência, audácia, impetuosidade, e alegria na hora do perigo. Lâminas de guerra, geralmente chamados de príncipes da espada, vivem pela chance de testar a si mesmos em batalha, quanto mais forte o oponente, maior a glória quando derrotado.

CRIANDO UM LÂMINA DE GUERRA

Um lâmina de guerra é um combatente corporal de linha de frente, muito parecido com um bárbaro ou guerreiro. Ele combate os inimigos passo após passo e derrota-os através de perícia com os braços.



Habilidades: Pura perfeição física é o ideal de um lâmina de guerra, então, Força, Destreza e Constituição são vitais para ele. Por dominar a perplexa variedade de manobras marciais ser algo difícil, Inteligência é também importante para um lâmina de guerra, porque ele aprecia os pontos de perícia extras, e muitas de suas funcionalidades de classe recompensam um valor alto de Inteligência. Permite-se a escolha entre Sabedoria e Carisma, um lâmina de guerra provavelmente aumentaria ambos, o melhor para vestir o manto da glória que ele espera conquistar com seus atos no campo de batalha.

Raças: As culturas guerreiras que concedem espaços para os lâminas de guerra são na maioria das vezes encontradas em terras de humanos, elfos e hobgoblins. Admiração por proezas atléticas, do ideal marcial e de eficiente audácia física é comum por essas raças. Os githyanki também possuem grande orgulho em suas perícias marciais, um número de lâminas de guerra pode ser encontrado entre essa raça. Anões apreciam a proeza marcial de um lâmina da guerra, mas provavelmente evitam supostos elogios. Halflings geralmente admiram proeza atlética, mas a maioria acha os rigorosos requisitos dessa classe muito desafiadores. Meio-orcs e raças humanoides selvagens geralmente não apreciam muito a beleza em movimento da mesma maneira que seus parentes opostos o fazem; eles lutam para destruir seus inimigos, não para cobrir a si mesmos em glória. Gnomos não sentem nenhuma necessidade de testar-se em batalha; eles são felizes com seus ideais normais.

Tendência: Um lâmina de guerra pode escolher qualquer tendência, mas a maioria prefere o caos à ordem. Contudo, um lâmina de guerra procura alcançar glória através de atos individuais de proeza, então, ele dificilmente adota um código pessoal que enfatize obediência à liberdade de improvisar. Lâminas de guerra de tendência boa são campeões dos fracos e subjugados; os de tendência maligna são malevolentes senhores da guerra que lutam pela derrota e humilhação de seus inimigos.

Ouro Inicial: 5d4x10 po (125 po)

Idade Inicial: Como bárbaro (LDJ 109).

HABILIDADES DE CLASSE

Quando luta, você depende de um constantemente aprimorado repertório de manobras espetaculares. Dependendo das disciplinas que você decidiu estudar, você provavelmente será um rápido mangusto escaramuçador que usa sua velocidade como usa seu escudo e espada, um poderoso mestre de lâminas, ou um indispensável

comandante que lidera seus aliados na batalha. Suas manobras são as suas assinaturas em movimento que servem para definir seu personagem.

Apesar do caminho que escolher, você adquire um modesto número de talentos extras que o faz mais sagaz, mais ágil e mais atlético do que a maioria dos outros guerreiros.

Usar armas e armaduras: Você sabe usar armas corpo a corpo simples e comuns (incluindo aquelas que podem ser usadas como armas de arremesso), armaduras leves e médias e todos os escudos exceto escudo de corpo.

Manobras: Você começa sua carreira conhecendo três manobras marciais. As disciplinas disponíveis para você são: Coração de Ferro, Corvo Branco, Dragão de Pedra, Garra de Tigre e Mente Diamantina.

Uma vez que você passa a conhecer uma manobra, é necessário que a prepare antes de poder usá-la (veja Manobras Preparadas, atrás). Uma manobra usada por lâminas de guerra é considerada uma habilidade extraordinária, a menos que especifique o contrário em sua descrição. Suas manobras não são afetadas por resistência à magia e você não provoca ataques de oportunidade ao iniciar uma.

Você aprende manobras adicionais em níveis mais altos, como mostrado na Tabela 1–2. Você precisa preencher os pré-

requisitos de uma manobra para poder aprendê-la. Veja Tabela 3–1, para determinar o maior nível da manobras que você pode aprender.

Ao atingir o 4º nível, e a cada nível de lâmina de guerra par após o 4º (6º, 8º, 10º e assim por diante), você pode escolher aprender uma nova manobra no lugar de uma que você já conhece. Você pode escolher uma nova manobra de qualquer nível que você quiser, desde que você observe sua restrição no maior nível de manobras que você conhece; Você não precisa substituir a manobra antiga por uma manobra do mesmo nível. Por exemplo, ao alcançar o 10º nível, você pode trocar por uma única manobra de 1º, 2º, 3º ou 4º nível por uma manobra de 5º nível ou inferior, desde que você atenda aos pré-requisitos da nova manobra. Você pode trocar apenas uma única manobra por vez.

Manobras Preparadas: Você pode preparar todas as três manobras que você conhece no 1º nível, mas à medida que avança nos níveis e aprende mais manobras, você precisa escolher quais manobras irá preparar. Você prepara suas manobras exercitando-se por 5 minutos. As manobras que escolher, permanecem preparadas até quando você decidir se exercitar novamente e as trocar. Você não precisa dormir ou descansar por algum longo período de tempo para preparar suas manobras; a qualquer hora que você gastar 5 minutos praticando, você pode trocar suas manobras preparadas.

Você começa um encontro com todas as suas manobras



preparadas prontas para serem usadas, independente de quantas vezes já tenha as usado, desde que as preparou. Quando você inicia uma manobra, ela ficará gasta e indisponível pelo restante do atual encontro, então cada uma de suas manobras preparadas pode ser usada uma vez por encontro (até que você consiga recuperá-las, como descrito abaixo). Você pode recuperar todas suas manobras gastas com uma única ação rápida, que deve ser seguida por um ataque corporal ou usando uma ação padrão para não fazer nada a mais na rodada (como executando um rápido movimento inofensivo com a sua arma). Você não poderá iniciar uma manobra ou mudar uma postura enquanto recupera suas manobras gastas, mas você pode permanecer em uma postura em que você iniciou o seu turno.

Posturas Conhecidas: Você começa a jogar com o conhecimento de uma postura de 1º nível de qualquer disciplina disponível para os lâminas de guerra. Ao atingir o 4º, 10º e 16º níveis, você pode escolher posturas adicionais. Diferente das manobras, posturas não são gastas, e você não precisa prepará-las. Todas as posturas que você conhece são disponíveis à você todo o tempo, e qualquer postura em uso pode ser trocada a qualquer hora usando uma ação rápida. Uma postura é uma habilidade extraordinária, a menos que na descrição da postura, esteja descrito o oposto.

Diferente das manobras, você não pode aprender uma nova postura em níveis mais altos no lugar de uma postura que você já conheça.

Clareza de Batalha (Ext): Você pode entrar em um estado próximo de uma sensibilização mística do campo de batalha que o cerca. Desde que não esteja surpreso, você ganha um bônus de intuição igual ao seu bônus de Inteligência (máximo igual ao seu nível de lâmina de guerra) em seus testes de Reflexos.

Aptidão Com Arma (Ext): Seu treinamento com uma grande quantidade de armamentos e táticas dá a você grande perícia com algumas armas em particular. Você se qualifica para talentos que geralmente requerem um número de níveis de guerreiro (como Especialização em Arma) como se você tivesse um nível de guerreiro igual ao seu nível de lâmina de guerra -2. Por exemplo, um lâmina de guerra de 6º nível, poderia escolher Especialização em Arma como um de seus talentos, pois você é tratado como sendo um guerreiro de 4º nível para esse propósito. Esses níveis efetivos de guerreiro se acumulam com reais níveis de guerreiro que você possua. Então, um guerreiro 2/lâmina de guerra 4 também se qualificaria para escolher Especialização em Arma como um de seus talentos.

Você também tem flexibilidade para ajustar seu treinamento em armas. A cada manhã você pode gastar 1 hora praticando com uma arma para mudar arma escolhida por algum talento que você possua que afete apenas uma arma (como o talento Foco em Arma). Você deve possuir a nova arma enquanto pratica para poder fazer essa mudança. Por exemplo, se você quiser mudar a arma escolhida em seu talento Foco em Arma de espada larga para espada longa, você deve possuir uma espada longa durante sua sessão de treinamento.

Você pode ajustar, dessa maneira, qualquer número de seus talentos, e você não é obrigado a ajustar todos ao mesmo tempo. Entretanto, você não pode mudar as armas escolhidas de uma maneira em que você passaria a não preencher os pré-requisitos de outro talento que você possua. Por exemplo, se você possui o talento Foco em Arma (espada longa) e Especialização em arma (espada longa), você não poderá ajustar a Especialização em Arma, a não ser que ajuste o Foco em Arma da mesma maneira.

TABELA 1-2: O LÂMINA DE GUERRA

DADO DE VIDA: D12

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas
1º	+1	+2	+0	+0	Clareza de batalha (testes de Reflexos), aptidão com arma	3	3	1
2º	+2	+3	+0	+0	Esquiva sobrenatural	4	3	1
3º	+3	+3	+1	+1	Ardor de batalha (confirmação de sucesso decisivo)	5	3	1
4º	+4	+4	+1	+1	—	5	4	2
5º	+5	+4	+1	+1	Talento adicional	6	4	2
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada	6	4	2
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Astúcia de batalha (dano)	7	4	2
8º	+8/+3	+6	+2	+2	—	7	4	2
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Talento adicional	8	4	2
10º	+10/+5	+7	+3	+3	—	8	5	3
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Perícia de batalha (teste resistido)	9	5	3
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—	9	5	3
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Talento adicional	10	5	3
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	—	10	5	3
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Maestria de batalha (ataques de oportunidade)	11	6	3
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	—	11	6	4
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talento adicional	12	6	4
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	12	6	4
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	13	6	4
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Maestria de postura	13	7	4

Perícias de Classe (4 + modificador de Int por nível, x4 no 1º nível): Acrobacia, Concentração, Conhecimento (historia), Conhecimento (local), Conhecimento Marcial*, Diplomacia, Equilíbrio, Intimidar, Natação, Ofícios e Saltar.

*Nova perícia descrita no Capítulo 2.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 2º nível, o lâmina de guerra adquire a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de destreza na CA quando estiver imobilizado.

Se você já possuir Esquiva Sobrenatural advinda de uma classe diferente (bárbaro ou ladino, por exemplo), você automaticamente ganha no lugar, Esquiva Sobrenatural Aprimorada (veja abaixo).

Ardor de Batalha (Ext): O grande amor pela batalha concede uma força sobrenatural em seus golpes. Ao atingir o 3º nível, você ganha um bônus de intuição igual ao seu bônus de Inteligência nas jogadas para confirmar sucessos decisivos.

Talento Adicional: Ao atingir o 5º nível, você ganha um talento adicional da lista descrita abaixo. Você precisa preencher os pré-requisitos para o talento que você escolher. A cada quatro níveis acima (9º, 13º e 17º níveis), você escolhe outro talento adicional da lista.

Lista de Talentos Adicionais: Acrobático, Ágil, Atlético, Aura do Coração de Ferro*, Calma Desalentadora*, Corrida, Defesa do Corvo Branco*, Duro de Matar, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Meditação da Lâmina*, Poder da Pedra*, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Tigre Ensangüentado*, Tolerância e Vontade de Ferro.

*Novos talentos descritos no Capítulo 2.

Astúcia de Batalha (Ext): Seu instinto de compreensão do momento concede a você uma significativa vantagem sobre os inimigos surpreendidos por seus ataques. Ao atingir o 7º nível, você ganha um bônus de intuição igual ao seu bônus de Inteligência no dano causado contra inimigos surpresos ou flanqueados.

Perícia de Batalha (Ext): Você antecipa os ataques e táticas dos inimigos. Ao atingir o 11º nível, você ganha um bônus, igual ao seu bônus de Inteligência, nos testes para resistir encontrão, desarmar, fingir, atropelar, separar ou imobilizar feitos por seus inimigos.

Maestria de batalha (Ext): Você percebe as mais sutis falhas e oportunidades oferecidas pelos seus oponentes. Ao atingir o 15º nível, você ganha um bônus de intuição igual ao seu bônus de Inteligência no seu ataque e dano, toda vez que fizer um ataque de oportunidade.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Ao atingir o 6º nível e acima, Você não pode ser mais flanqueado; você reage aos oponentes em lados opostos com a mesma facilidade que você reage a um único atacante. Veja as Características do Bárbaro (LDJ 26) para maiores informações.

Maestria de Postura (Ext): Ao atingir o 20º nível, você pode possuir duas posturas ativas ao mesmo tempo. Quando você usa uma ação rápida para iniciar ou mudar uma postura, você pode iniciar ou mudar uma ou ambas as posturas.

JOGANDO COM UM LÂMINA DE GUERRA

Aprimorando as técnicas da espada e do escudo é importante para você, mas, ainda mais importante é o senso de ousadia, imprudência, e até mesmo alegria que transporta a você em horas de perigo. Você luta por glória, por emoção em combate, e por honra pessoal. Portanto, você aproxima-se de cada encontro, como se os bardos fossem cantá-lo por todas as eras. Cada Bulette enfurecido que surge de dentro das

pedras, cada Dragão rugindo sobre sua pilha de moedas, e cada campeão carregando a espada da horda do Tigre das Sombras, é uma oportunidade para você testar suas próprias perícias, provar seu heroísmo, e brilhar cada vez mais ofuscante. Ouro e mágica são agradáveis recompensas, mas a real recompensa para seu sucesso é a altura do obelisco comemorando seus triunfos.

Como um lâmina de guerra, você encontra aventuras em qualquer lugar onde a oportunidade de glória existir. Um personagem mais mercenário provavelmente ignoraria o pedido de ajuda de um vilarejo impecunioso, mas você é rápido ao aceitar o pedido, tomando para si os problemas dos aldeões, e adentrando ao combate, desde que receba uma pequena quantidade de ouro. Missões diplomáticas aparentam ser frágeis para você, qualquer luta parece ser melhor. Até mesmo uma rápida caçada por um Otyugh enfurecido nos esgotos pode se tornar uma interessante aventura, desde que o Otyugh seja um opoente digno e alguns cidadãos vão lhe honrar quando você retornar, coberto de muco, mas vitorioso.

RELIGIÃO

Se você é de tendência boa, provavelmente trabalhará para Kord. Sua independente e beligerante natureza, reflete sua aproximação com a vida. Outros lâminas de guerra bondosos veneram Pelor, Heironeous, em casos raros, St. Cuthbert. Se você é de tendência maligna, você provavelmente adorará as causas de Erythnul ou Hextor. Há rumores que uma linha de lâminas de guerra seguem Vecna, reclamando ser descendentes do leal exército que horrorizados assistiram ao feito de seu comandante, Kas, que cometera sua famosa traição.

OUTRAS CLASSES

Por causa de tamanho apreço à longos anos de estudo e prática necessários para se tornar um mestre de combate, você tem grande respeito por Guerreiros e Paladinos, entretanto você, às vezes, sente alguma rivalidade por eles. Você não se dá muito bem com bárbaros porque eles parecem incapazes de propriamente conceder ou receber algum tipo de honra. Bardos são, na maioria das vezes, seus companheiros favoritos desde que eles fiquem fora do seu caminho e deixem a glória da luta para você, e cantem seus sucessos depois em tavernas e teatros. Ambos conjuradores divinos e arcanos são opostos à sua busca por perfeição física, portanto, você os enxerga como algo pouco a mais do que meios de suporte para seus próprios esforços. Por essa maneira, você raramente trabalha bem com outros lâminas de guerra, por eles serão competitivos como você é, e você sempre suspeitará que algum deles provavelmente tentará roubar sua glória.

COMBATE

Você é mais útil em corpo a corpo. Seu lugar é enfrentando face a face vrock e poderosos Gigantes onde você pode causar máximo dano e deixar tais monstros bem longe dos seus parceiros mais frágeis. Você faz bom uso de suas várias habilidades de combate para dar a si mesmo um importante papel no combate. Mesmo que essas habilidades não sejam fisicamente impressionantes como a fúria bárbara, elas podem garantir um significativo aumento na defesa, como também alguns bônus nos ataques e danos rolados. Diferentemente da fúria, sua habilidades de classe não acarretam em fadiga. Sua falta de proficiência com armaduras pesadas é ao mesmo tempo uma bênção e uma maldição, isso permite a você entrar no combate rapidamente, mas deixa você mais vulnerável aos oponentes. Valorize escolher talentos como Vitalidade Aprimorada (veja *Livro do Guerreiro Completo*) para resistir a mais dano e parcialmente preencher sua imperícia com

armaduras pesadas. Escolha talentos adicionais que aumentem suas capacidades (como Lutar às Cegas ou Iniciativa Aprimorada) ou que aprimorem suas fraquezas (como Vontade de Ferro).

Você considera o jogo com espada uma arte, e as manobras marciais a assinatura do artista em suas "peças marciais". Aprendendo muitas manobras em uma única disciplina geralmente torna você mais letal em combate do que um lâmina de guerra que aprende poucas manobras de muitas disciplinas. Isso acontece porque escolher muitas manobras de uma única disciplina, enquanto se ignora grande quantidade das outras, permite a você aprender manobras de níveis mais altos mais tarde. Você ganha apenas treze manobras em um curso de vinte níveis, então, faça suas escolhas com cuidado.

EVOLUÇÃO

Lâminas de guerra vêm de vários estilos de vida. Talvez você tenha sido um pobre jovem que não era respeitado pelas classes mais elevadas e agora anseia por reparar esse ocorrido e ganhar elogios e respeito de todos através de suas lutas. Talvez seu caminho para o sucesso seja inato, como o poder inato de um feiticeiro.

Sua raça pouco importa; qualquer um com o intuito de conquistar glória através do combate é um bom candidato para o treinamento do lâmina de guerra. Os primeiros lâminas de guerra a adentrarem a trilha do Coração de Ferro foram hobgoblins. Eles foram os primeiros a ensinar Reshar e a disciplina deles foi a primeira que ele dominou. Nos séculos que se sucederam os hobgoblins não se esqueceram deste fato e essa raça continuou a produzir mis lâminas de guerra que muitas outras.

Elfos e meio-elfos geralmente escolhem essa classe, pois eles apreciam a visão de batalha do lâmina de guerra de que a guerra é uma arte gloriosa e é também a favorita dos anões marciais. Extra-planares geralmente se interessam por uma academia de lâminas de guerra na qual suas linhagens sincronizadas de jovens podem vir a se tornar lâminas de guerra praticando seus perfis de armas, especialmente quando eles percebem que essas graduações ordenadas incluem elfos, hobgoblins e anões. Mas, como um lâmina de guerra, você sabe que isso é a arte da espada que o verdadeiro guerreiro toma, não uma coincidência racial.

À medida que você se torna mais perito, suas decisões mais importantes são quais manobras aprender. Quando seleciona manobras, tente não escolher qualquer uma isoladamente. Ao invés disso, escolha duas ou três que funcionem melhor em sinergia então, essa manobra poderá aprimorar outra.

CONJUNTO INICIAL PARA LÂMINA DE GUERRA HUMANO

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

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

Armas: Espada longa (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, uma mão, cortante).

Arco curto (1d6, crit x3, inc. distancia 18 m, 1kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha um numero de pericias igual a 4 + seu modificador de Int.

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional: Iniciativa Aprimorada.

Pericia	Graduações	Habilidade	Penalidade de Armadura
Concentração	4	Con	-
Conhecimento (local)	4	Int	-
Conhecimento Marcial	4	Int	-
Diplomacia	4	Car	-
Equilíbrio	4	Des	-6
Escalar	4	For	-6
Intimidar	4	Car	-
Observar	2	Sab	-
Saltar	4	For	-6

Equipamento: Mochila com cantil, ração de viagem para um dia, saco de dormir, sacola, pederneira e isqueiro, 3 tochas, aljava com 20 flechas, tenda, traje de viagem, traje de frio, símbolo sagrado.

Dinheiro: 2d4 po.

LÂMINAS DE GUERRA NO MUNDO

“Os estalos e arranhões ecoam pelos blocos de pedras limosos, alertando-nos dos perigos à frente. O anão e eu murmuramos, debatendo sobre o recuo, mas o terceiro de nós é um lâmina de guerra e um estudante do Annis Resplandecente. Ele investe, arrancando as mandíbulas dos tribulos brutais, depois golpeando mais sete vezes antes da mandíbula da criatura cair no chão.”

—Dorrom Veshthazrell, sábio da espada do Templo de Muriel

Lâminas de guerra vivem pelos músculos e aço, mas a interação deles com o mundo de campanha não é limitado a trocar cortes de espada por rasgos de garras. Esses personagens são perspicazmente cientes sobre sua postura social e, para eles, gloria e honra são no mínimo tão importantes quando ouro e gemas. Por essas preciosidades intangíveis não puderem ser ganhas pela força da lâmina apenas, lâminas de guerra constantemente encontram-se envolvidos em ligações com generais, reis, princesas, arquiprelatos e outros que podem conferir a honra de toda uma sociedade sobre um herói vitorioso. Os suspiros das cortesãs, a brincadeira dos bardos e o juízo dos aristocratas podem ser tão significantes para a carreira de um lâmina de guerra quanto os gigantes e aranhas planares das Montanhas da Espiral Solar – e muito mais ferozes.

Lâminas de guerra em um grupo de aventureiros devem atingir um equilíbrio entre o grupo e os fins individuais. O ideal é que o caminho do grupo garanta ao lâmina de guerra tanto a emoção do combate quanto a gloria do herói aclamado. Em casos em que apenas um ou o outro é possível (como uma missão secreta para extirpar uma célula operacional de reth dekala para embarçar os círculos dos alto-governantes ou uma missão de escolta crucial na qual os perigos não vêm dos cortes das espadas, mas da irregularidade natural de um delfim), o lâmina de guerra deve esperar sua hora e aceitar a necessidade de sacrificar um objetivo do outro. Não obstante, no entanto, um príncipe da espada permite a si mesmo esquecer os testes que as investidas impetuosas no combate e a doce adulação das multidões.

VIDA DIÁRIA

Um lâmina de guerra deve treinar constantemente para manter seu poder. Então, boa parte do dia deles é gasto exercitando suas formas, socando efígies de madeira e brandindo espadas pesadas. Muitos lâminas de guerra são afiliados de templos de espada ou dojôs que possuem espaço para praticar. Quando fora de aventura, um príncipe das espadas geralmente gasta seu

tempo à noite em observações de praticas de exercícios de respiração e elasticidade. O personagem fazendo sua próxima observação é como acordar e encontrar seu predecessor nas arvores, meditando com prolongadas respirações e suportado apenas por um braço sobre cada tornozelo estendido.

Uma vez que ele tenha alcançado o nível de respeitabilidade de aperfeiçoamento, um lâmina de guerra poderia adquirir o talento Liderança e começar a ensinar seus próprios pupilos na escola – ou suas academias anteriores ou uma que ele tenha fundado. Ensinar permite a um lâmina de guerra provar seu valor para muitos estudantes nas bases diárias – e o mais prestigioso dentre eles, o melhor. Filhas e filhos de nobres são altamente solicitados como estudantes. Uma palavra positiva deles, colocada nas orelhas certas, pode elevar a honra de um lâmina de guerra, uma platéia real ou mesmo uma guarda honrada e um barco para sua próxima jornada.

FIGURAS ILUSTRES

Lâminas de guerra famosos em duas categorias: aqueles que recrutam seguidores para encontrar o templo da espada ou formam equipes de aventura e as que operam independentemente. Entre os lâminas de guerra que fundaram suas próprias escolas, uma conhecida como a Annis Resplandecente é famosa por suas técnicas de treinamento impiedosas. Apenas um em cada dez dos seus estudantes consegue completar sua tutela. Muitos perecem quando discutem com seus instrutores ou se perdem nas missões ferozes em busca de cabeças de drow da Annis Resplandecente, que foi consumido pela morte de um amante há muito tempo. Entre os lâminas de guerra que se recusam a manter um vínculo a uma escola em particular ou domínio está Allek Thrast, um forasteiro dos mestres hobgoblins da escola do Coração de Ferro. Ele é conhecido por trocar antigos segredos da sua escola por ouro brilhante. O príncipe da espada anão com pele cor de carvão Mardilkuthor Pwama, a escoria dos Perseguidores de Reshar (um grupo que tem esperança de reencontrar as Nove Espadas e antecipar o retorno de Reshar). As motivações de Mardilkuthor são medo, inveja ou uma agenda que ele criou para esconder mesmo dos Sábios da Neve e Sombra, dizem que o anão caça adeptos marciais que buscam reunir as Nove Espadas.

ORGANIZAÇÕES

Devido à independência deles e às vezes a suas naturezas caóticas, muitos lâminas de guerra se recusam a fazer parte de organizações hierárquicas tradicionais, no entanto eles não são contrários a grande gloria de fundar uma. Então, algumas organizações criadas por lâminas de guerra tem um ou mais lâminas de guerra em posições de liderança, embora a graduação e filiação consista de guerreiros, rangers e bardos, os quais realizam os feitos dos líderes da organização.

Mardilkuthor Pwama construiu uma rede de espiões, assassinos e rangers pelas Montanhas da Espiral Solar e da Floresta Inundada. Esses indivíduos se encontram secretamente em casa seguras, sombras de arvores e em cavernas em montanhas nos picos alcançados a beira da Montanha Mãe, Koshtra Amnorn. Membros dessa organização podem avançar pela capture de quaisquer adeptos em busca das Nove Espadas, mas Mardilkuthor comanda com punho de ferro.

A Annis Resplandecente recebe bem todos os príncipes da espada nos seus dojôs ao ar livre nos pântanos a sudeste da Selva Inundada. Um professor perfeito, ele é rigoroso mesmo para os padrões dos lâminas de guerra. Seus estudantes são regularmente testados a fazer invasões em locais escuros

dentro da terra para caçar elfos negros. Qualquer lâmina de guerra que chacinar um grande número de drow terá sua evolução garantida.

Outras incontáveis organizações de lâminas de guerra crescem e decaem de acordo com a sorte mercurial de cada príncipe da espada. Muitos desses movimentos são dedicados a grande gloria dos seus fundadores, apesar do numero razoável, ostensível até, se focarem em acumular moedas ou poder arcano. Já que a natureza guerreira dos seus líderes garantem uma alta taxa de baixas, muitas dessas organizações estão sempre buscando sangue novo.

REAÇÕES DOS PDMs

Governos, igrejas e alianças de espiões amam contratar lâminas de guerra. Facilmente motivados pelas promessas de ouro, gloria e terras (apesar dos contratados possuírem excesso disso no dado momento), lâminas de guerra podem alugar seus excelentes músculos eficientes a qualquer missão. Um patrono sábio enviaria companheiros de outras classes juntos a um lâmina de guerra, para mantê-lo na trilha. Muitos reis e alto sacerdotes proferiram maldições em seus aposentos quando uma palavra chegou até eles sobre o músculo contratado ter tomado a inconstante decisão de abandonar o serviço, ficando com o objetivo para si mesmos, ou mesmo mudando de lado para ganhar gloria maior.

RAÇAS

O estóico e reservado clã de anões orientados ao elo mental é a anátema do pensamento livre, imprudente e individualista dos lâminas de guerra. Mas mesmo nele, um número surpreendente de anões (geralmente forasteiros de outros clãs) resolvem abandonar essa trilha. Reciprocamente, lâminas de guerra geralmente são admirados pelas mais gregárias raças, incluindo humanos, halflings e gnomos por viverem no limite e pelas atitudes estilo os diabos que se cuidem.

OUTRAS CLASSES

Guerreiros, paladinos e outros guerreiros de linha de frente recebem bem os lâminas de guerra como seus irmãos de aço. arcanos, no entanto, geralmente suspeitam dos lâminas de guerra e tendem a dar a eles um cargo vasto. Ladinos geralmente vêem os lâminas de guerra como músculos úteis, tão sedentos pela gloria e outro que podem ser facilmente enganados. Na falta de outros motivos, a maioria das classes e raças tratam lâminas de guerra com cautela e olhar hesitante. A natureza caótica e individualista dos lâminas de guerra indica que eles as vezes fazem companheiros duvidosos e ninguém quer ser pego na Espiral Solar com o lâmina de guerra do grupo irritado em sua tenda, insatisfeito co a divisão da pilhagem da ultima batalha.

CONHECIMENTO SOBRE LÂMINAS DE GUERRA

Personagens com graduações em Conhecimento (religião) podem pesquisar sobre lâminas de guerra para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, leia ou parafraseie os seguintes, incluindo as informações de CDs inferiores.

CD 10: Um lâmina de guerra é um guerreiro com desilusões de imortalidade. Eles caçadores de gloria pensam que podem viver para sempre na canção de um bardo!

CD 15: Lâminas de guerra anda pelo Caminho Sublime e alguns podem aliar sua perícia com armas. Um lâmina de guerra pode aprender manobras de combate de muitas disciplinas diferentes, então você não vai poder adivinhar as

forças ou fraquezas de um lâmina de guerra que você enfrenta em batalha. Ele pode se mover na velocidade do pensamento, rodopiar como um pedregulho através das suas graduações ou atacar com a selvageria de uma besta.

CD 20: Um lâmina de guerra tende a ser uma criatura caótica. Sua ruína é o seu orgulho – ele não pode ignorar uma afronta ao seu prestígio. A promessa de honra e glória de uma cidade sempre é suficiente para atrair um lâmina de guerra a arriscar sua vida. Uma iniciativa de possível recompensa – seja ela glória ou ouro – é muito mais importante para um lâmina de guerra que os riscos em potencial, aos quais geralmente eles negligenciam completamente.

LÂMINAS DE GUERRA NO JOGO

Combate é o ponto de partida natural na campanha para lâminas de guerra. Com o sol refletindo em suas armaduras polidas, esses personagens literalmente brilham em combate. Os primeiros lâminas de guerra na sua campanha poderiam ser um irmão e irmã buscando restaurar o nome da família deles ao derrotar o mais renomado guerreiro na área (um dos PJs). Suas manobras marciais vêm sendo passadas secretamente a gerações e finalmente esses dois escolheram revelar-se em nome da redenção e para recuperar a honra deles. Alternativamente, se o PJ for o primeiro lâmina de guerra no seu mundo de campanha, ele poderia experimentar uma epifania em batalha, seguido de perto pelos fatos ditos por misteriosos sábios, então seu primeiro uso de manobra de combate se torna a realização de uma profecia.

Uma vez que lâminas de guerra tenham se estabelecido como parte do mundo de campanha, eles encontram seus lugares no campo de batalha, na corte real e nas arenas gêmeas da opinião pública e do entretenimento público. Com suas manobras marciais espetaculares, lâminas de guerra tornam-se excelentes gladiadores e a anciã deles por glória geralmente os guia para os jogos públicos. No entanto, lâminas de guerra são igualmente suscetíveis a se prenderem na teia das intrigas da corte, lutando com duques cardinais e infanta de delfim em jogos os quais eles encontram recompensar próximas e excitantes lutas de espada. Ao passo que um ladino lamentaria a perda de suas riquezas e um clérigo a perda da sua fé, um lâmina de guerra não sente deficiência mais afiada que a perda da admiração do público.



ADAPTAÇÃO

Mundos de campanha sem grandes nações estabelecidas ou organizações pode continuar a oferecer uma chance de glória para os lâminas de guerra. Se tornar o herói de um vilarejo pode ser tão recompensador quando se tornar o herói de uma nação – especialmente se o lâmina de guerra conhece cada pessoa do vilarejo, podendo perguntar sobre o filho mais velho do estalajadeiro pelo nome e ser recebido no templo por uma congregação que o eleva ao patamar deles onde quer que ele entre. Você poderia também considerar fazer lâminas de guerra revolucionários lutando por liberdade ao invés de buscar por glória pessoal. Sua falta de perícia mágica funciona bem na ideia de que lâminas de guerra são guerreiros opressores trabalhando para subverter o regime de um poderoso arcano que proíbe o uso de magia a todos além dos agentes que escolheu.

ENCONTRO PADRÃO

Lâminas de guerra ficam em um lugar apenas enquanto eles receberem constante adulação. Quando sua fama começar a cair, eles caem na estrada novamente.

NE: O lâmina de guerra Vardalak porta-machado vaga por essas terras em busca de um mestre que possa guiá-lo para a glória. Ele desafia qualquer guerreiro que perceber que é perito para um duelo não-letal. Se ele perder, ele jura servir ao vencedor por uma semana. Infelizmente, seu serviço é uma mistura abençoada. Vardalak é firme e útil em uma luta, mas seu temperamento explosivo, impetuosidade e natureza rude fazem dele um fardo fora do combate. Seus últimos dois mestres desfizeram o acampamento prematuramente, deixando-o aos rancos a beira da estrada.

VARDALAK PORTA-MACHADO

ND 5

Anão masculino lâmina de guerra 5

CN Humanóide médio

Ini +4; Sentidos Observar +1, Ouvir +1, visão no escuro 18m

Idiomas Comum, Anão

CA 18, toque 11, surpreso 18; +4 contra gigantes, esquiva sobrenatural (+1 Des, +5 armadura, +2 escudo)

PV 53 (5 DV)

Fort +7 (+9 contra venenos), **Ref** +3, **Vont** +1; +2 resistência contra magias e habilidades similares à magia

Deslocamento 6 m (4 quadrados)

Corpo a corpo machado de guerra anão +1 +10 (1d10+4/x3)

Distancia aljava +6 (1d6+3)

Base de Ataque +5; **Agr** +8

Opções de ataque +1 nos ataques contra orcs e goblinóides, ardor de batalha (+1 para confirmar sucessos decisivos)

Equipamento de Combate 3 *poções de curar ferimentos leves*

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 5°):

Posturas – postura do aço absoluto (3°), postura punitiva (1°)

Golpes – exorcismo do aço (3°), golpe do lobo raivoso (2°), ventania de aço (1°), giro de aço (1°)

Incrementos – pulo súbito (1°)

Contra-Ataques – parede de lâminas (2°)

Disciplinas: Coração de Ferro, Garra de Tigre

Habilidades: For 16, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6

QE ligação com pedras, familiaridade com armas

Talentos Duro de Matar, Saque Rápido¹, Foco em Arma (machado de guerra anão)

Perícias Concentração +11, Conhecimento Marcial +9, Equilíbrio +8, Intimidar +6, Saltar +10

Pertences equipamento de combate mais *camisão de mitril* +1, escudo grande de metal obra-prima, *machado de guerra anão* +1, 2 azagaias.

SÁBIO DA ESPADA

“Armaduras Pesadas indicam falta de pericia. Se você não tem o treinamento para evitar os golpes de seus inimigos, talvez você não devesse estar lutando comigo.”

—Chen, sábio da espada

Um mestre dos movimentos marciais, o sábio da espada é um adepto físico – um mago da lamina cujo conhecimento do Caminho Sublime permite-lhe ter acesso a habilidades potentes, muitas das quais são evidentemente sobrenaturais ou mágicas em natureza. Dependendo de qual disciplina ele escolhe estudar, um sábio da espada pode ser capaz de andar através de paredes, saltar dúzias de metros através do ar, despedaçar rochas com um único toque, ou mesmo dominar os elementos do fogo ou sombras. Qualquer que seja seu treinamento específico um sábio da espada nubla a linha entre proezas marciais e pericia mágica.

CRIANDO UM SÁBIO DA ESPADA

A despeito de seus espetaculares movimentos de combate, um sábio da espada não é um típico combatente corpo a corpo de linha de frente. Ainda que um guerreiro, bárbaro ou lâmina de guerra, possam brandir uma espada mais primorosamente ou com maior força, um sábio da espada depende de seu repertório de golpes marciais e posturas. Esse personagem também não pretende substituir um conjurador arcano, mesmo ele podendo criar um pequeno número de efeitos de área de curto alcance. O papel de um sábio da espada em um grupo de aventureiros não é facilmente definido, mas suas combinações de manobras, poderes sobrenaturais e artes marciais são úteis em praticamente quaisquer encontros.

Habilidades: Destreza e Sabedoria são cruciais para um sábio da espada.

Visto que ele veste apenas armaduras leves, ele deve contar com agilidade e sagacidade para evitar ataques e como sua classe de armadura é aumentada por seu modificador de Sabedoria assim como seu modificador de Destreza. Um sábio da

espada pode contar com um valor intermediário de Sabedoria, mas para sobressair-se ele precisa de um bom bônus de Sabedoria.

Visto que o sábio da espada freqüentemente se envolve em combates corpo a corpo, a Força também é importante – alternativamente ele pode usar o talento Acuidade com Arma, para superar um valor baixo de Força, e sua disposição de golpes marciais podem compensar qualquer falta de dano em potencial. Inteligência ajuda um sábio da espada a dominar as perícias necessária para continuar prosperando durante o caminho das nove espadas, e Constituição é tão importante pra ele quanto para qualquer personagem.

Raças: A maioria dos sábios da espada são humanos. Não é incomum para membros de outras raças tomarem esse

caminho, no entanto anões e gnomos raramente o fazem. Anões são tão firmemente fundamentados para adaptar-se a um estilo de vida ascético que os sábios da espada normalmente favorecem, os poucos anões sábios da espada que existem tipicamente se focam na disciplina Dragão de Pedra. Gnomos acham a maioria dos sábios da espada de uma maneira estranha, sem senso de humor, no entanto, membros dessa raça ocasionalmente aprendem a disciplina do sol poente, por que eles entendem melhor que a maioria como fraquezas podem ser transformadas em força. Meio-orcs contam com um surpreendente número de sábio da espada, especialmente em disciplinas mais bélicas como o Dragão de Pedra ou Garra de Tigre. Membros dessa raça são bem adaptados a resistir ao difícil treinamento físico que rege o estudo e a prática que essas disciplinas requerem.

Tendência: Um sábio da espada pode escolher qualquer tendência. O estudo da Via Sublime é seu próprio fim, e se qualquer estudante em particular escolhe empregar aquilo que ele aprendeu em serviço do bem, mal, ordem ou caos não é considerado significativo para a maioria daqueles que seguem o caminho. Conseqüentemente, um sábio da espada típico tem neutro como pelo menos um dos componentes de sua tendência, representando um certo desapego dos assuntos seculares. Sábios da espada bondosos, tendem a ser campeões errantes dos fracos e oprimidos. O menos rotineiro sábio da espada maligno acredita que sua maestria das artes marciais torna-o superior a todos ao seu redor.

Dinheiro Inicial: 4d4x10 po (100 po).

Idade Inicial: Como monge (LDJ 109).

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

De todas as três classes de adeptos marciais, sábios da espada aprendem e podem preparar a maior parte das manobras. Essa vantagem concede a eles uma versatilidade inigualável em um determinado encontro.

Em uma batalha um sábio da espada pode realizar o papel de ladino, espreitando nas sombras e atacando quando os inimigos estiverem menos preparados. Em outra ele pode tostar inimigos em um ataque de área, muito parecido com um mago. Em outra batalha ainda, ele pode rasgar em pedaços um inimigo com suas próprias mãos, tão ferozmente quanto o bárbaro com seu

próprio estilo de carnificina. Qualquer que seja a ocasião, um sábio da espada é capaz de contribuir, sempre de maneiras completamente inesperadas.

Usar Armas e Armaduras: Como um sábio da espada, você sabe usar armas simples, armas comuns corpo a corpo (incluindo aquelas que podem ser usadas como armas de arremesso) e armaduras leves, mas não escudos.

Manobras: Você começa sua carreira com conhecimento de seis manobras marciais. As disciplinas disponíveis para você são: Dragão de Pedra, Garra de Tigre, Mão Sombria, Mente Diamantina, Sol Poente e Vento Desértico.

Uma vez que você conhece uma manobra, você deve prepará-la antes de poder usá-la (veja manobras preparadas abaixo). Uma manobra usável por um sábio da espada é



TABELA 1-3: O SÁBIO DA ESPADA

DADO DE VIDA: D8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas
1°	+0	+0	+2	+2	Rapidez em agir +1, foco em disciplina (Foco em Arma)	6	4	1
2°	+1	+0	+3	+3	Bônus na CA	7	4	2
3°	+2	+1	+3	+3	–	8	5	2
4°	+3	+1	+4	+4	Foco em disciplina (golpe criterioso)	9	5	2
5°	+3	+1	+4	+4	Rapidez em agir +2	10	6	3
6°	+4	+2	+5	+5	–	11	6	3
7°	+5	+2	+5	+5	Sentir Magia	12	6	3
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Foco em disciplina (postura defensiva)	13	7	3
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Evasão	14	7	4
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Rapidez em agir +3	15	8	4
11°	+8/+3	+3	+7	+7	–	16	8	4
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Foco em disciplina (golpe criterioso)	17	8	4
13°	+9/+4	+4	+8	+8	–	18	9	4
14°	+10/+5	+4	+9	+9	–	19	9	5
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Rapidez em agir +4	20	10	5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Foco em disciplina (postura defensiva)	21	10	5
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Evasão aprimorada	22	10	5
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	–	23	11	5
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	–	24	11	5
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Incremento duplo 3/dia, rapidez em agir	25	12	6

Perícias de Classe (6 + modificador de Int por nível, x4 no 1° nível): Acrobacia, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (natureza), Conhecimento (nobreza e realeza), Conhecimento Marcial*, Cura, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Intimidar, Natação, Ofícios, Ouvir, Profissão, Saltar e Sentir Motivação.

* Nova perícia descrita no Capítulo 2.

considerada uma habilidade extraordinária a não ser que especificado o contrario. Suas manobras não são afetadas por resistência à magia e você não provocam ataques de oportunidade quando você inicia uma.

Você aprende manobras adicionais em níveis mais altos, como mostrado na tabela 1-3, Você deve preencher os pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Veja a tabela 3-1, para determinar o maior nível de manobras que você pode aprender.

Quando chegar ao quarto nível, e a cada nível par depois disso (6°, 8°, 10°, e assim por diante), você pode escolher aprender uma manobra no lugar de uma manobra já conhecida. De fato, você perde uma de suas antigas manobras em substituição por uma nova. Você pode escolher uma manobra nova de qualquer nível que você queira desde que você preencha os pré-requisitos do maior nível de manobra que você pode aprender; você não tem a necessidade de substituir a antiga manobra por uma do mesmo nível. Por exemplo, quando atinge o 10° nível, você pode trocar uma única manobra de 1°, 2°, 3° ou 4° nível por uma manobra de 5° nível ou menor, desde que você preencha os pré-requisitos da nova manobra.

Você pode trocar apenas uma única manobra a cada nível apresentado.

Manobras Preparadas: Você pode preparar quatro de suas seis manobras conhecidas no 1° nível, e conforme você avança em nível e aprende mais manobras, você será capaz de preparar mais, mas você continua tendo que escolher que manobras irá preparar. Você prepara suas manobras meditando e se exercitando por 5 minutos.

As manobras que você escolhe ficam preparadas até você decidir meditar de novo e alterá-las. Você não precisa dormir ou descansar por qualquer período de tempo para preparar suas manobras, a qualquer hora você pode gastar 5 minutos em meditação para poder mudar suas manobras preparadas.

Você começa um encontro com todas as suas manobras preparadas não utilizadas, independentemente de quantas vezes você usou-as desde que você as escolheu. Quando você

inicia uma manobra, você gasta ela pelo resto do encontro, assim cada uma de suas manobras preparadas podem ser usadas uma vez por encontro (a não ser que você as recupere, como descrito abaixo).

Você pode recuperar uma manobra utilizada usando uma ação de rodada completa para meditar rapidamente. Fazer isso não provoca ataques de oportunidade. Se você completa sua meditação você pode escolher uma das manobras utilizadas para renovar. Ela está agora pronta para ser usada na próxima rodada.

Posturas Conhecidas: Você começa com o conhecimento de uma postura de 1° de qualquer disciplina disponível para você. No 2°, 5°, 9°, 14° e 20° você pode escolher posturas adicionais. Ao contrario de manobras, posturas não são expandidas e você não tem que prepará-las. Todas as posturas que você conhece estão disponíveis para você o tempo todo, e você pode mudar a postura que você está utilizando com uma ação rápida. Uma postura é uma habilidade extraordinária, a não ser que especificado o contrario na descrição da postura.

Ao contrario de manobras, você não pode aprender uma nova postura em níveis maiores no lugar de posturas que você já conhece.

Bônus na CA: Iniciando no 2° nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria a sua classe de armadura, enquanto você vestir apenas armaduras leves, não estiver sobrecarregado e não usar escudos. Esse bônus na CA se aplica mesmo contra ataques de toque ou quando você estiver surpreso. No entanto, você perde esse bônus se estiver imobilizado ou indefeso.

Foco em Disciplina (Ext): Como um sábio da espada, você pode focar seu treinamento para aproveitar-se de cada disciplina de estilo de combate. Cada vez que você ganha a habilidade Foco em disciplina, selecione uma das seis disciplinas de sábio da espada para ser aquela a qual o foco se aplica. Você pode selecionar uma disciplina diferente cada vez que você ganha foco em disciplina, mas você deve conhecer pelo menos uma manobra marcial daquela disciplina. Mesmo que você selecionar uma disciplina diferente em níveis mais

altos, as suas disciplinas escolhidas devido a essa habilidade anteriormente não se alteram.

Os focos se manifestam das seguintes maneiras:

Foco em Arma: No 1º nível, você ganha o benefício do talento Foco em Arma, com as armas associadas à disciplina escolhida. Veja a descrição da disciplina no Capítulo 4.

Golpes Criteriosos: No 4º nível, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria como bônus nas jogadas de dado quando estiver executando um golpe de uma disciplina escolhida. No 12º nível você pode escolher uma segunda disciplina na qual a habilidade se aplica.

Postura Defensiva: No 8º nível você ganha um bônus de +2 em testes de resistência quando você estiver usando uma postura da disciplina escolhida. No 16º nível você pode escolher uma segunda disciplina na qual essa habilidade se aplica.

Você ganha um bônus de +2 em testes de Conhecimento Marcial em relação às disciplinas nas quais você tem foco em disciplina.

Rapidez em Agir (Ext): Você ganha um bônus de +1 em testes de iniciativa. Esse bônus aumenta em 1 no 5º, 10º, 15º e 20º níveis.

Sentir Magia (Sob): Começando no 7º nível, você pode gastar 10 minutos se focando sobre uma arma ou armadura. Se você tiver sucesso em um teste de nível (CD 10 + nível de conjurador da arma ou armadura), você pode identificar as propriedades daquele item, incluindo seu bônus de aprimoramento e habilidades especiais.

Essa habilidade não revela propriedades de artefatos ou armas de legado, no entanto, isso indica que esses itens são significativamente poderosos.

Evasão (Ext): No 9º nível, você é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Se você tiver sucesso em um teste de resistência de reflexos contra um ataque que normalmente causa dano em um teste bem sucedido, você não recebe qualquer dano. Evasão só pode ser usada quando você estiver usando armadura leve ou estiver sem armadura. Se você estiver indefeso, você não ganha os benefícios de evasão.

Evasão Aprimorada (Ext): No 17º nível você ganha os benefícios de evasão *aprimorada*. Você continua a não receber dano algum no caso de um teste de reflexo bem sucedido e mesmo que você falhe no teste de reflexo, você recebe apenas metade do dano. Se você estiver indefeso, você não ganha os benefícios de evasão.

Incremento Duplo (Ext): Quando você atinge o 20º nível, você pode usar duas manobras de incremento ao mesmo tempo. Quando você inicia uma manobra de incremento, você pode também iniciar qualquer outra manobra de incremento que você conheça como ação livre. Ambas as ações que você iniciou são expendidas normalmente. Você pode usar essa habilidade três vezes por dia.

JOGANDO COM UM SÁBIO DA ESPADA

Para você, uma espada não é simplesmente um pedaço de aço afiado. Ela é a sabedoria do ferreiro, o fogo da forja e os gritos e golpes rodopiantes das suas batalhas. Ela é seu professor e seu aprendiz, sua vida e sua morte. Quando sua mente está temperada como uma lâmina, nenhuma proeza de poder de combate está além de você. Você pode correr em direção das armas dos seus adversários, atingir um inimigo que você não pode ver ou escapar despreocupadamente da resposta frustrada. Através de tudo isso, você busca compreender o segredo do conhecimento de combate. Cada

golpe é uma revelação e cada ferida um apocalipse. No final, você e sua espada não são nada um sem o outro.

Você e seus companheiros sábios da espada se aventuram por uma pletora de razões. Nem o fervor religioso de um cruzado ou caçada por honra de um lâmina de guerra fazem com que você viaje pelo mundo. Mais que fé, mais que glória, você busca a verdade. Se você encontrará essa verdade nos pântanos de ácido borbulhantes do sul da Selva Inundada, no guinchar de uma harpia pousada na selva ou na garganta de um verme púrpura, você é levado a descobri-la, aprende-la e dominá-la.

RELIGIÃO

A religião deveria ser totalmente imaterial para você ou você deveria encontrar conforto na existência dos Planos Superiores (ou Inferiores). Se você é como a minoria dos sábios da espada os quais veneram uma divindade, você adora uma que seja distante e geralmente evite se intrometer nas vidas dos mortais. Boccoc o Distraído, é o preferido entre a maioria dos seus companheiros sábios da espada. Alguns poucos, no entanto, escolhem adorar o Oboé, Obad-Hai, já que ele tem tendências neutras assim como o conceito dos sábios da espada de que a verdade do aço não é o que você quer que ela seja, mas simplesmente o que ela é.

OUTRAS CLASSES

Você aprendeu a examinar o passado das profissões e ver o indivíduo, encontrando mais verdade nos feitos da pessoa do que em suas habilidades. Uma vez que você tenha determinado o padrão da alma dela, você passa a considerar suas profissões e perícias. Você estima outros adeptos marciais – especialmente outros sábios da espada – como amigos e aliados, tanto pelo poder de combate quanto pela habilidade deles de lidar com as forças um do outro. Ladinos flanqueando também são aliados valiosos em batalha. Clérigos e conjuradores arcanos são companheiros sem valor, mas você se ofende com conjuradores que conjuram magias de área, magias de *muralha* ou efeitos similares que alteram o campo de batalha e limitam sua mobilidade e opções.

COMBATE

Ao invés de investir em direção do combate com a fúria irracional de um bárbaro ou coragem tola de um lâmina de guerra, você avalia seus oponentes e tenta atingir supremacia tática através de posicionamento e manobras marciais. Sua restrição de uso de armadura indica que você age melhor no estilo de ataque de escaramuça – um em que você pode usar sua mobilidade para flanquear um inimigo e atingi-lo veloz e duramente. No entanto, você é perfeitamente capaz de permanecer a um passo do ferrão de vrox e wyverns quando necessário, bloqueando presa com lâmina e usando suas manobras marciais para abrir um caminho através da carapaça frontal do seu inimigo.

Você tem acesso a uma quantidade absurda de poderosas manobras marciais. Você tem acesso exclusivo às disciplinas Mão Sombria, Sol Poente e Vento Desértico e você faria bem em aprender pelo menos algumas manobras delas. Você tem a maior variedade de manobra de todos os adeptos marciais, então você terá múltiplos golpes, contra-ataques, posturas e incrementos disponíveis depois de apenas alguns níveis de classe.

EVOLUÇÃO

Seu treinamento começa quando você vence o aprendizado com um mentor – ou um sábio da espada eremita ou um instrutor em um templo antigo de sábios da espada datado de antes da

Batalha da Horda do Tigre das Sombras. Você sabe que vencer um aprendizado de sábio da espada não será fácil – na verdade, ela poderá ser uma provação designada para testar seu valor de alguma forma incomum.

Os mestres do Templo Harad Devin são conhecidos por fazer os jovens garotos e garotas que desejam ser aceitos no treinamento esperar no pátio por estações a fio, durante a chuva, neve e sob as tempestades de nuvens acidas dos ataques de reth dekala. Ocasionalmente os mestres podem enviar um pote de aveia ao pátio para os aspirantes e, ainda mais ocasionalmente – nunca mais de uma vez por estação – eles escolhem uma criança para entrar nos Portões do Chifre e do Marfim. As Oitenta Imperatrizes têm processos de seleção diferentes para os seus protegidos. Os mestres trazem cada jovem dama separadamente para o Quarto de Vestes de Opala I, onde os muros, espelhos, lampiões inflamados, potes de carmim e gaiolas de pássaros canoros são iluminados por 1080 fitas de seda tremeluzentes douradas, vermelhas, rosas, laranjas e fúcias. A garota tem permissão para ficar o quando desejar no salão de vestes; ele deve dar um sinal quando ela estiver pronta para sair. Após ela deixar o quarto, uma fita é removida do quarto. Depois disso a jovem é trazida de volta. Se ela conseguir dizer a cor da fita que foi removida, ela será aceita; caso contrário, ela será expulsa para sempre.

Como um sábio da espada, sua seleção de disciplinas e manobras marciais absoluta para seu sucesso. Você deveria escolher se focar em manobras de uma disciplina em particular, mas aprender algumas manobras das outras escolas também é sempre aconselhável. O verdadeiro sucesso no combate requer uma ampla variedade de manobras marciais.

CONJUNTO INICIAL PARA SÁBIO DA ESPADA HUMANO

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

Armas: Espada longa (1d8, crit 19–20/x2, 2 kg, uma mão, cortante).

Besta leve (1d8, crit 19–20, inc. distancia 24 m, 2 kg, perfurante).

Seleção de Perícias: Escolha um numero de pericias igual a 6 + seu modificador de Int.

Pericia	Graduações	Habilidade	Penalidade de Armadura
Acrobacia	4	Des	–1
Cavalgar	4	Des	–
Concentração	4	Con	–
Conhecimento (local)	4	Int	–
Conhecimento Marcial	4	Int	–
Cura	4	Sab	–
Equilíbrio	4	Des	–1
Intimidar	4	Car	–
Esconder-se	4	Des	–1
Furtividade	4	Des	–1
Observar (oc)	2	Sab	–
Saltar	4	For	–1
Sentir	4	Sab	–
Motivação			

Talento: Foco em Arma (espada longa).

Talento Adicional: Vontade de Ferro.

Equipamento: Mochila com cantil, ração de viagem para um dia, saco de dormir, sacola, pederneira e isqueiro, 3

tochas, aljava com 20 flechas, tenda, traje de viagem, traje de frio, símbolo sagrado.

Dinheiro: 2d4 po.

SÁBIOS DA ESPADA NO MUNDO

“Eu poderia sentir o cheiro do perfume de jasmim persistente na luz da tocha. As Oitenta Imperatrizes adentraram o castelo aqui, através dessa porta. A sentinela, se declinando no parapeito, ainda está sorrindo.”

–Kalin Elmo de Pedra, castelão de Orlep Tor

O recluso pontificado, o nômade místico, o escolado marcial – todos esses e mais são sábios da espada. Esses adeptos marciais trazem uma combinação de sagacidade mental e poderio físico para o mundo. Com potencial para evoluir em um número de direções diferentes – ofensiva, defensiva, suporte e golpe súbito – eles fazem incrementos excelentes com suas participações em aventuras. Quando a ação da campanha desvirtua-se das masmorras para as cortes reais, covis escuros para salões diplomáticos de reinos, a inclinação de um sábio da espada para propósitos intelectuais e sua função natural como estudioso – marcial e diverso – permitem que ele continue como um colaborador poderoso no grupo.

VIDA DIÁRIA

Um sábio da espada gasta a maior parte do seu tempo aperfeiçoando sua arte. As exigências mentais e espirituais do Caminho Sublime requerem constante atenção, então ele pode deixar pouco tempo para festejar.

A arte em todas as suas formas é geralmente uma paixão para os sábios da espada. Muitos encontram descanso e uma fonte de energia nas artes da escultura, pintura, poesia, caligrafia, empilhamento de rochas ou padrões ilusórios.

Um sábio da espada com um aprendiz gasta muito do seu tempo treinando seu estudante. Um sábio da espada sem um aprendiz deveria ou não despendar tempo buscando um, de acordo com seus caprichos.

FIGURAS ILUSTRES

Opala I, Imperatriz Encarnada e criadora das Oitenta Imperatrizes, foi uma sábia da espada. Conhecida muito por sua sabedoria, sua dança e faixas assim como por suas espadas, ela é considerada por muitos como um exemplo de sábio da espada – serena, firme e mortal. Ilustres sábios da espada modernos incluindo Sabedoria da Neve e Sombra, que viveram no pico de uma das Espirais Solares próximo de Koshtira Amnorn e Skurrgh, um pária meio-orc que foi expulso de sua tribo de origem por questionar a guerra frenética absoluta ditada pelos xamãs do Ele Quem Observa. Skurrgh está atualmente em busca de um aprendiz, mas ele ainda não encontrou um que ele considere digno. Muitos dos mais dedicados aspirantes preferem esperar na chuva e neve do lado de fora do Templo Harad Devin a se arriscar seus treinamentos com um meio-orc tratante.

ORGANIZAÇÕES

O Templo Harad Devin vem recrutando e treinando sábios da espada por séculos. Muitos dos seus alunos possuem tatuagens intrigantes ou marcas na parte de dentro dos seus antebraços que se assemelham a fragmentos da historia das suas ordens. Dizem que se todos os sábios do Templo Harad Devin estivessem em fila, alguém poderia ler toda a historia das regiões das Montanhas da Espiral Solar e da Selva Inundada das suas tatuagens e suas armas são signos que podem destrancar uma magia de proporções épicas.

As mulheres das Oitenta Imperatrizes também carregam máscaras de suas ordens, que nesse caso são faixas. Cada jovem dama que consegue aceitação na ordem adota uma faixa na sua cerimônia de introdução como um símbolo pessoal. Diferente das marcas associadas ao Templo Harad Devin, nenhuma lenda liga as faixas das Oitenta Imperatrizes com qualquer grande épica. De fato, essas decorações parecem não ter importância real. Nenhuma cor, detalhismo ou borda significa graduação dentro da ordem e nenhuma maneira particular de exibição – tiara de cabelo, gargantilha ou faixa de pulso – tem qualquer significado além da preferência do membro em particular.

Existem muitas outras ordens de sábios da espada. A ordem típica é uma pequena e bem organizada unidade orgânica que existe com um único propósito. Uma organização de sábios da espada deveria se focar na história de um estilo de combate em particular, enquanto outra jurou proteger o governante de uma população local. Pelo menos uma organização de sábios da espada se devotou a estudar as técnicas de combate, padrões migratórios e cultivo dos tribulos brutais da Montanha da Espiral Solar, provavelmente com o olho na questão da eventual extinção deles. Tais questões assustadoras são tarefas típicas para sábios da espada, já que sua paciência e calma geralmente os fazem considerar planos que poderiam levar décadas ou até mesmo séculos para serem executados.

REAÇÕES DOS PDMs

Muitas autoridades e oficiais do governo não apreciam sábios da espada. Como cruzados, esses adeptos marciais geralmente se dedicam a uma causa maior que os interesses de um senhor ou conde local e, diferente dos lâminas de guerra, sábios da espada não são corrompidos facilmente. No entanto, governos, igrejas e outras organizações civis e religiosas geralmente tratam sábios da espada com uma enorme precaução.

Comerciantes, pelo contrário, adoram os sábios da espada. Quem mais poderia comprar uma moeda antiga, uma lasca de um monte de uma princesa morta há muito tempo, ou uma garra de um dragão petrificado? Além de comprar curiosidades e suprimentos artísticos particulares aos seus interesses, um sábio da espada também realiza negócios com ferreiros, carpinteiros e donos de estábulos enquanto ele pratica suas manobras marciais numa tentativa de manter um estado constante de prontidão perseverante.

RAÇAS

Elfos e sábios da espada juntos geralmente são famosos devido ao ponto de vista a longo prazo similar entre ambos e sua apreciação por história. Anões apreciam a natureza séria dos sábios da espada e as esculturas finas que muitos deles produzem. Gnomos têm uma relação de amor e ódio com os mestres do conhecimento marcial: Eles apreciam o senso de história e amor às artes bardas dos sábios da espada, mas detestam a tendência deles de tomarem vidas sérias. Meio-elfos geralmente não gostam de sábios da espada, vindo no processo seletivo de aprendizado deles um eco da atitude excludente que os que possuem sangue misto às vezes sofrem.

OUTRAS CLASSES

Sábios da espada tendem a ter mais em comum com clérigos e magos que com as classes de combatentes corpo a corpo. Bárbaros em particular estão aptos a ser ignorados pela inclinação dos sábios da espada em analisar ou pelo menos contemplar o combate antes, durante e depois de realmente

lutar. Uma das perguntas favoritas de Opala é, “O que uma espada significa?” Dizem que o orc bárbaro rei da horda Blech língua bifurcada assassinou doze subchefes em um acesso de fúria enquanto tentava descobrir o significado dessa pergunta.

CONHECIMENTO SOBRE SÁBIOS DA ESPADA

Personagens com graduações em Obter Informação ou Conhecimento (história) podem pesquisar sobre sábios da espada para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, leia ou parafraseie os seguintes, incluindo as informações de CDs inferiores.

CD 10: Um sábio da espada é um espadachim extravagante que pensa que sabe mais sobre duelo com espadas que qualquer outro.

CD 15: Como lâminas de guerra e cruzados, sábios da espada trilha o Caminho Sublime. Mas eles não apenas andam por ele – eles o estudam, eles o buscam, eles acham que existe um significado nele. Eles buscam pela sabedoria de suas espadas, a história de cada movimento e a história de cada adversário.

CD 20: Sábios da espada são pacientes, calmos e letais. Eles ganham mais poderes místicos que todos aqueles que trilham o Caminho Sublime.

SÁBIOS DA ESPADA NO JOGO

Quando os personagens precisam saber o verdadeiro nome de um profeta de reth dekala, o local de descanso do último tenente da Horda do Tigre das Sombras ou os segredos do Golpe Perfeito, eles irão querer buscar um sábio da espada. Tais momentos trazem excelentes oportunidades de introduzir sábios da espada em uma campanha em andamento que não incluía adeptos marciais anteriormente. Se um jogador deseja jogar com um sábio da espada em tais campanhas, o personagem poderia ser solicitado por um sábio da espada ancião – o último praticante da sua casta – e ser contado sobre os segredos do Caminho Sublime. Se você estiver usando o *Livro do Mestre II*, um PJ poderia adquirir um companheiro espiritual – o espírito de um sábio da espada ancião que escolheu ele para ser o primeiro de uma geração de estudiosos marciais.

Quando estiver criando um personagem sábio da espada, considere o foco dele. Poderia ele se definir pelas suas manobras marciais, sua arte e seu relacionamento com PDMs? Incrementalmente um sábio da espada com desafios a todas as facetas de seu personagem. Sua alta quantidade de pontos de perícia, habilidades de combate excelentes e olfato mágico asseguram a ele igualdade em casa e na masmorra, nos salões de um palácio e na torre de um mago. Um bom inimigo para um sábio da espada é um que ele deve suar contra todas as suas perícias, todas as suas manobras e todos os seus conhecimentos.

ADAPTAÇÃO

O nome “sábio da espada” naturalmente sugere um personagem que carrega uma espada ou arma de mesmo tipo. No entanto, um sábio da espada trabalha muito bem como um artista marcial sobrenatural na maioria das escolas ou origens. Para criar um personagem similar a um monge com uma variedade tremenda de movimentos e golpes fantásticos, dê ao sábio da espada a progressão de ataque desarmado do monge e remova a proficiência com armaduras leves. Se você preferir, você poderia no lugar, enfatizar os talentos mágicos do sábio da espada ao dar ao sábio da espada a habilidade de aprender magias arcanas no lugar de manobras de mesmo nível. Em geral, magias das escolas de abjuração, evocação e

transmutação são bastante apropriadas para um sábio da espada dessa tipo, especialmente magias com um alcance pessoal ou de toque. A magia arcana é “conjurada” como se fosse uma manobra marcial. Nesse caso, você deveria remover a proficiência com armaduras leves e reduzir o Dado de Vida do sábio da espada para d6.

ENCONTRO PADRÃO

Sábios da espada podem ser encontrados a qualquer momento: em grandes cidades, em territórios selvagens ou na estrada para lugar nenhum.

NE: O homem da alto-estrada conhecido como Máscara Carmesim amaldiçoou a estrada e caminhos próximos a Cidade Livre. Ao descarregar o poder de suas manobras marciais, ele salta para surpreender seus inimigos, lutando com eles a beira de derrotá-los, exigindo um pagamento para parar seu ataque, depois desaparecendo dentro da floresta. Máscara Carmesim é, na verdade, um adorador de Olidammara que busca roubar dos aventureiros ricos e distribuir o dinheiro entre os necessitados. Ele pouco se importa se roubou de um heróico paladino ou de um mercenário sem coração já que ele sente que nenhum dos dois está interessado em fazer algo útil com esse dinheiro. Então, ele não tem remorsos em tirá-lo deles.



MÁSCARA CARMESIM

ND 4

Meio-elfo masculino sábio da espada 6

CB Humanóide médio (elfo)

Ini +8; **Sentidos** Observar +5, Ouvir +5, visão na penumbra

Idiomas Comum, Élfico

CA 18, toque 13, surpreso 16 (+2 Des, +1 Sab, +5 armadura)

PV 49 (6 DV)

Fort +5, **Ref** +8, **Vont** +7 (+9 contra encantamentos)

Deslocamento 9 m (6 quadrados)

Corpo a corpo cimitarra op +7 (1d6+2/18–20)

Distancia arco longo +6 (1d8/x3)

Base de Ataque +4; **Agr** +6

Opções de ataque foco em disciplina (golpe criterioso – Vento Desértico)

Equipamento de Combate 2 poções de curar ferimentos leves

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 6°):

Posturas – criança da sombra (1°), bênção das chamas (1°), manto do holocausto (3°)

Golpes – floreio ofuscante (1°), encontrão do minotauro (1°), marca da morte (3°), técnica da lâmina sombria (1°), ossos de pedra (1°)

Incrementos – lâmina flamejante (1°), língua de fogo (2°), chamas distrativas (1°), passo largo do vento (1°)

Contra-Ataques – carma ígneo (2°), dança do zéfiro (3°)

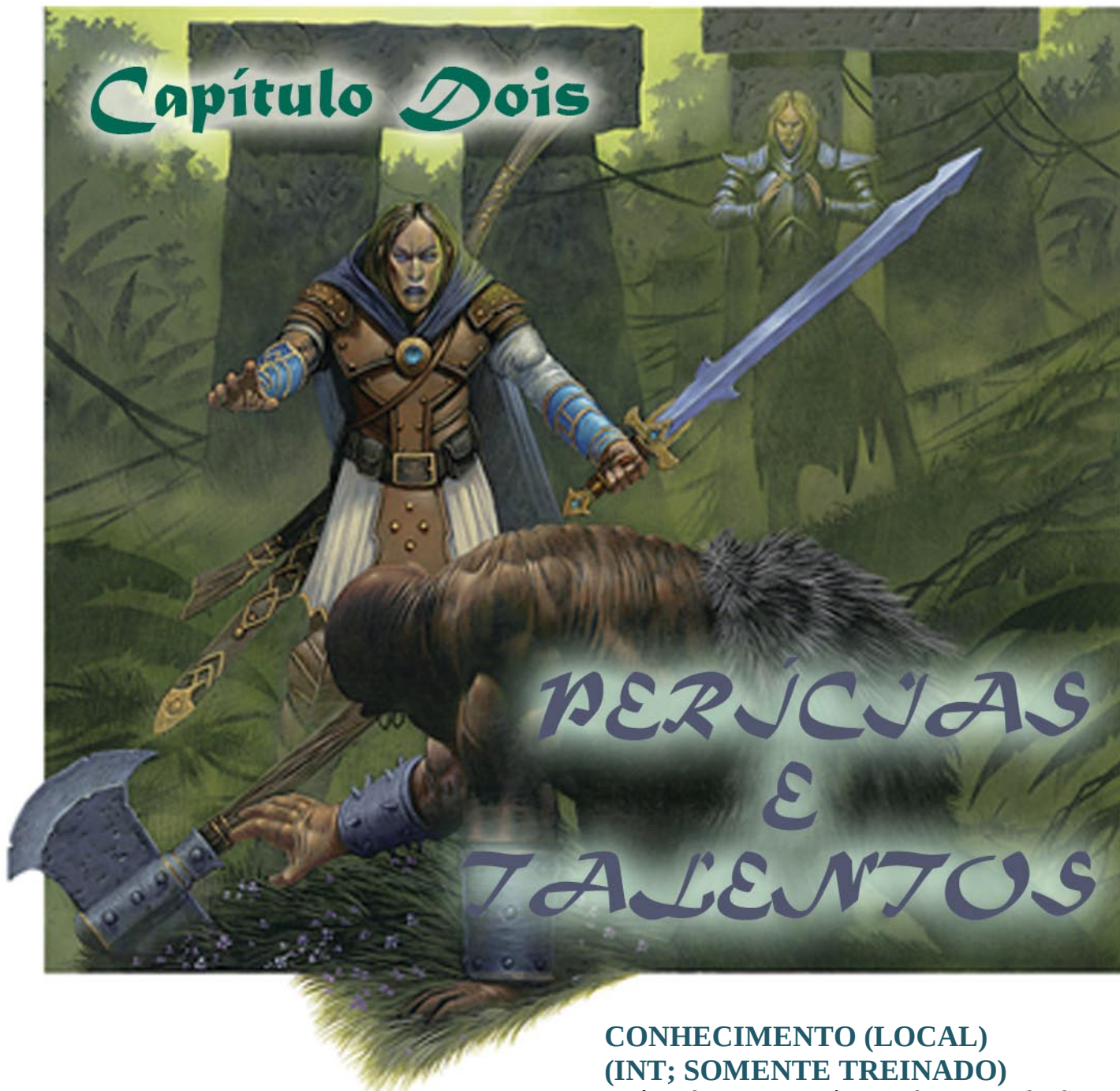
Disciplinas: Dragão de Pedra, Mão Sombria, Vento Desértico

Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8

Talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (cimitarra, maça leve, picareta leve, lança e falcione)¹, Prontidão

Perícias Acrobacia +13, Diplomacia +3, Equilíbrio +13, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +7, Obter Informações +1, Observar +5, Procurar +2, Saltar +13, Sentir Motivação +10

Pertences equipamento de combate mais armadura de couro +2, cimitarra obra-prima, manto de resistência +1, arco longo com 20 flechas.



As posturas, golpes, contra-ataques e outras opções que um adepto marcial aprende nas suas várias disciplinas ajudam a defini-lo, mas ele também tem acesso a outras ferramentas. Esse capítulo tem como foco as perícias e talentos que melhoram, aprimoram e modificam os usos de manobras de um adepto marcial. Além disso, alguns talentos e opções presentes aqui tornam possível para outros personagens que não adeptos marciais, como clérigos e guerreiros, ganhar acesso a manobras.

NOVAS PERÍCIAS E USOS

As novas utilidades seguintes para as duas perícias existentes, assim como a nova perícia Conhecimento Marcial, são amostras das habilidades e talentos comumente cultivados por adeptos marciais. Em particular, o novo uso da perícia Intimidar – o duelo de vontades – é a pedra fundamental das táticas dos adeptos do Espírito Devotado.

CONHECIMENTO (LOCAL) (INT; SOMENTE TREINADO)

Você pode usar a perícia Conhecimento (local) para questionar sobre profissionais e tradições marciais. Por exemplo, você pode fazer um teste de Conhecimento (local) para identificar uma ordem monástica ou escola de sábios da espada conhecida por praticar uma disciplina marcial em particular, para relembrar acontecimentos básicos sobre a filosofia ou práticas de ensino de uma disciplina em especial ou para relembrar das aventuras ou façanhas de adeptos marciais famosos.

CONHECIMENTO MARCIAL (INT; SOMENTE TREINADO)

Você pode usar essa perícia para identificar manobras marciais tão logo elas sejam iniciadas.

Teste: Você pode identificar manobras e disciplinas em seu por um combatente. As CDs para testes de Conhecimento Marcial relacionadas a várias tarefas estão sumarizadas abaixo.

NOVOS TALENTOS

CD	Tarefa
10 + nível da manobra	Identificar uma manobra sendo iniciada por alguém que você vê. Não exige uma ação. Sem novas tentativas.
10 + nível da manobra	Identificar uma manobra gravada em uma escrita marcial. Uma tentativa por dia. Requer uma ação de rodada completa.
20 + nível do iniciador alvo	Determinar todas as disciplinas conhecidas por uma criatura em particular ao vê-la iniciando pelo menos uma manobra. Não exige ação. Novas tentativas apenas se o alvo iniciar outra manobra.

Ação: Varia, como descrito acima.

Novas tentativas: Veja acima.

Especial: Um sábio da espada ganha +2 de bônus em testes de Conhecimento Marcial envolvendo uma manobra de uma disciplina na qual ele possui foco em disciplina.

INTIMIDAR (CAR)

Você pode usar essa perícia para participar de um duelo de vontades antes de uma luta começar.

Duelo de Vontades: você pode confrontar um inimigo em potencial momentos antes da luta ter início e tentar esmagar sua vontade, enquanto ele tenta fazer o mesmo com você.

Imediatamente antes da iniciativa ser jogada para ambos os lados, você pode provocar um duelo de vontades ao escolher um único inimigo que você esteja vendo a até 9 metros. Apenas personagens com valor de Inteligência 3 ou superior podem se engajar em um duelo de vontades e os participantes devem ser capazes de ver um ao outro.

Você não pode tentar provocar mais de um oponente para um duelo de vontades por encontro.

Quando você provoca o duelo (normalmente ao fitar seu oponente com um olhar frio e rígido), seu adversário pode responder de uma das três maneiras.

Submissão: O oponente sofre -2 de penalidade nas suas jogadas de iniciativa e -1 de penalidade nas jogadas de ataque contra você na primeira rodada do combate.

Ignorar o Desafio: Se seu oponente ignorar seu desafio para engajar-se em um torneio de vontades, faça um teste de Intimidar CD 15. Se você passar, você ganha +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque contra esse oponente por 1 rodada.

Participar: Tanto você quanto seu adversário devem fazer um teste de Intimidar. O personagem que obtiver o resultado mais alto ganha +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano contra o perdedor e o perdedor sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra o vencedor. Se houver um empate, nenhum dos personagens ganha qualquer benefício. Esses bônus e penalidades duram até o fim do encontro.

Ação: Nenhuma. Provocar um duelo de vontades não requer ação e ocorre antes da iniciativa ser jogada.

Novas tentativas: Não, mas você pode provocar um segundo duelo de vontades contra o mesmo alvo depois que 24 horas se passarem.

Especial: Se você possuir o talento Calma Desalentadora, você pode usar a perícia Concentração no lugar da perícia Intimidar quando se engajar num duelo de vontades.

Talentos são o principal suporte do poder de combate de qualquer guerreiro e adeptos marciais não são uma exceção. Os talentos a seguir ampliam os ensinamentos e habilidades passados pelas nove disciplinas marciais. Outros talentos nessa sessão permitem que os personagens adquiram acesso a manobras marciais sem adquirirem níveis como cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada.

ASSALTO RÁPIDO

Seu estilo de luta enfatiza derrubar adversário com golpes poderosos e rápidos.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Na primeira rodada de combate, seus ataques corpo a corpo causam 1d6 pontos de dano adicionais.

ATAQUE DESARMADO SUPERIOR

Seus golpes desarmados se tornaram mais letais, permitindo que você atinja seus adversários nas suas áreas mais vulneráveis.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +3.

Benefícios: você causa mais dano com seus ataques desarmados como mostrado na tabela abaixo.

Nível de personagem	Dano desarmado
3°	1d4
4°–7°	1d6
8°–11°	1d8
12°–15°	1d10
16°–20°	2d6

Especial: se você for um monge, você causará dano desarmado como se fosse um monge quatro níveis superior.

AURA DO CORAÇÃO DE FERRO

Sua força espiritual e treinamento marcial inspiram os outros a sua volta.

Pré-requisitos: Uma postura do Coração de Ferro.

Benefício: Quando você toma qualquer postura do Coração de Ferro, aliados adjacentes ganham +2 de bônus de moral em seus testes de resistência.

BALUARTE DE DEVOÇÃO

Devido à sua devoção convicta a sua causa e seu treinamento de Espírito Devotado, você pode permanecer na sua base mesmo diante do ataque ressoante de um inimigo.

Pré-requisitos: Uma manobra do Espírito Devotado.

Benefício: Se um inimigo causar dano em você com um ataque corpo a corpo, você ganha +1 de bônus de moral na CA até o fim do seu próximo turno.

CALMA DESALENTADORA

Você sabe que o segredo para derrotar as mentiras dos seus inimigos é manter o centro da sua própria mente. Quando seus inimigos olham nos seus olhos, eles vêem apenas calma e a morte certa esperando por eles.

Pré-requisitos: 1 graduação em Concentração, um golpe da Mente Diamantina.

Benefício: Você pode usar a perícia Concentração ao invés da perícia Intimidar quando você se engaja em um duelo de vontades. Você ganha +4 de bônus em testes de

TABELA 2–1: NOVOS TALENTOS

Talentos Gerais	Pré-requisitos	Benefício
Assalto Rápido	Bônus base de ataque +1	+1d6 de dano corpo a corpo na primeira rodada de combate
Ataque Desarmado Superior	Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +3	Cause elevado dano desarmado
Aura do Coração de Ferro	Uma manobra do Coração de Ferro	Aliados adjacentes ganham +2 de bônus nos testes de resistência quando você toma postura do Coração de Ferro
Baluarto de Devoção	Uma manobra do Espírito Devotado	+1 CA quando adversários causam dano em você
Calma Desalentadora	1 graduação em Concentração, um golpe da Mente Diamantina	Use Concentração em duelos de vontade, ganhe +2 de bônus nas jogadas de ataque depois de vencer um duelo por 1 rodada
Canção do Corvo Branco	Música de bardo (inspirar coragem), uma manobra do Corvo Branco	Use inspirar coragem como uma ação rápida quando estiver numa postura do Corvo Branco
Chute Repentino	Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +6	Faça um ataque adicional, todos os ataques com –2
Defesa do Corvo Branco	Uma manobra do Corvo Branco	+1 bônus na CA quando adjacente a um aliado; aliados adjacentes ganham +1 na CA quando você empunha uma arma do Corvo Branco
Esquiva do Vento Desértico	Des 13, uma manobra do Vento Desértico	Se mova 3 metros, ganhe +1 CA, +1 dano de fogo
Estilo Adaptável	1º nível de cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada	Mude manobras preparadas com uma ação de rodada completa
Estudo Marcial ¹	–	Adquira uso de uma manobra marcial
Fogo Desértico	Um golpe do Vento Desértico	+1d6 de dano de escaramuça quando usando um golpe do Vento Desértico
Golpe do Sol Caído	Ataque Atordoante, um golpe do Sol Poente	Torne um golpe do Sol Poente em um ataque atordoante, +1 na CD dos ataques atordoantes e dos golpes do Sol Poente
Golpe Vingativo	Qualquer tendência boa	Adicione bônus de Car no ataque e dano contra um extraplanar maligno algumas vezes por dia
Lâmina Sombria	Uma manobra da Mão Sombria	Use modificador de Des ao invés do modificador de For nas jogadas de dano com armas da Mão Sombria
Manobra Garantida Adicional	1º nível de cruzado	Prepare uma manobra a mais das suas manobras conhecidas
Manobra Preparada Adicional	1º nível de sábio da espada	Prepare uma manobra a mais das suas manobras conhecidas
Meditação da Lâmina ¹	1 graduação em Concentração, bônus base de ataque +4, uma manobra marcial de qualquer disciplina	+1 dano nos golpes, +2 nos testes de perícia, +1 nas CDs com as armas, perícias e manobras relacionadas à disciplina
Poder da Pedra	For 13, uma manobra do Dragão de Pedra	Troque bônus de ataque por pontos de vida temporários
Postura Marcial ¹	Uma manobra marcial	Aprenda uma postura marcial
Recuperação Súbita	Uma manobra marcial	Recupere uma manobra gasta com uma ação rápida 1/dia
Recuperação Vital	Duas manobras marciais	Cure 3 + nível pontos de dano quando você recupera uma manobra
Reflexos Evasivos	Des 13	Instantaneamente faça um passo de ajuste ao invés de um ataque de oportunidade
Tigre Ensangüentado	Capacidade de fúria, forma selvagem ou transmorfo; uma manobra da Garra de Tigre	Empurre adversários menores quando estiver em fúria ou em forma selvagem
Trapaceiro Sombrio	1º nível de conjurador, uma postura da Mão Sombria	+2 de bônus nas CDs de ilusões quando estiver numa postura da Mão Sombria

perícia feitos para resolver um duelo de vontades. Se seu inimigo escolher ignorar seu desafio, você ganha +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque contra esse oponente por 1 rodada.

Normal: Resolver um duelo de vontade requer um teste de Intimidar. Você ganha +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque contra um oponente que ignorou seu desafio.

CANÇÃO DO CORVO BRANCO

A disciplina do Corvo Branco mostra a você como elevar a dedicação e fervor dentro do coração dos seus aliados. Tais

ensinamentos podem aprimorar e melhorar suas habilidades musicais.

Pré-requisitos: Música de bardo (inspirar coragem), uma manobra do Corvo Branco.

Benefício: Quando você toma uma postura do Corvo Branco, você pode ativar sua habilidade de música de bardo para inspirar coragem como uma ação rápida. Seus níveis de cruzado e lâmina de guerra se acumulam com seus níveis de bardo para determinar o bônus fornecido por sua habilidade inspirar coragem.

TABELA 2-1: NOVOS TALENTOS (CONT.)

Talento Divino	Pré-requisitos	Benefício
Espírito Divino	Capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos, uma postura do Espírito Devotado	Se cure instantaneamente quando estiver numa postura do Espírito Devotado
Talento de Criação de Item	Pré-requisitos	Benefício
Escrever Manuscrito Marcial	1º nível de cruzado ou sábio da espada	Crie manuscritos marciais
Talentos Psiônicos	Pré-requisitos	Benefício
Instante de Clareza	7 graduações em Concentração	Use uma ação rápida para ganhar seu foco psiônico depois de iniciar um golpe marcial com sucesso
Renovação Psiônica	—	Gaste seu foco psiônico e pontos de poder para recuperar uma manobra
Talentos Táticos	Pré-requisitos	Benefício
Comandante Esclarecido	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Fé Inabalável	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Fragmento de Granito	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Garras Cortantes	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Guerreiro Defensor da Tempestade	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Horizonte Distante	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Lâmina das Sombras	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Perfeita Clareza da Mente e do Corpo	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento
Vento Ardente	Veja a descrição do talento	Veja a descrição do talento

¹ Um guerreiro pode escolher esse talento como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

CHUTE REPENTINO

Você tem continuado a afiar sua perícia em combate desarmado e você causa mais dano com seus golpes desarmados.

Pré-requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefícios: Quando você realizar um ataque corpo a corpo com uma ou mais armas corpo a corpo (incluindo um ataque padrão ou um ataque total), você pode realizar um ataque adicional com seu bônus de ataque mais alto. Esse ataque é um ataque desarmado que causa dano igual a seu dano de ataque desarmado base + 1/2 do seu bônus de força. Você sofre -2 de penalidade em todos os ataques que realizar nessa rodada.

DEFESA DO CORVO BRANCO

A disciplina do Corvo Branco mostrou a você a ter um brilhante sinal de esperança e resistência no meio do caso da batalha. Você não apenas ajuda seus aliados, mas também tira força e suporte deles.

Pré-requisitos: Uma postura do Corvo Branco.

Benefício: Quando você toma uma postura do Corvo Branco e está adjacente a pelo menos um aliado, você ganha +1 de bônus na CA. Além disso, quando você esta empunhando uma das armas preferidas da disciplina do Corvo Branco, cada aliado adjacente a você ganha +1 de bônus na CA. Esses bônus não se aplicam quando você estiver surpreso.

ESCREVER MANUSCRITO MARCIAL [CRIAÇÃO DE ITEM]

Você conhece o segredo da criação de manuscritos marciais – pequenos tiras de papel nas quais você infunde seu próprio poder e perícia marcial. O usuário do manuscrito que você

criou ganha a habilidade de usar uma manobra que você conhece.

Pré-requisitos: 1º nível de cruzado ou sábio da espada.

Benefício: Você pode infundir o conhecimento de qualquer manobra que você conhece em um manuscrito marcial (veja Manuscritos Marciais). O preço de mercado de um manuscrito marcial é igual ao nível de iniciador x nível da manobra x 50 po. Você deve gastar 1/25 do preço de mercado em XP e usar matérias custando 1/2 do preço de mercado. Escrever um manuscrito marcial requer um dia para cada 1000 po do preço de mercado.

Como uma poção ou pergaminho, um manuscrito pode ser usado apenas uma vez.

ESPÍRITO DIVINO [DIVINO]

O fervor e dedicação da disciplina do Espírito Devotado combinada com seu fanatismo a um poder divino, transforma você em uma fonte de energia espiritual. Com apenas um momento de foco, você pode canalizar poder para aprimorar seus talentos de luta.

Pré-requisitos: Capacidade de expulsar ou fascinar mortos-vivos, uma postura do Espírito Devotado.

Benefício: Quando estiver em uma postura do Espírito Devotado, você pode gastar tentativas de expulsar ou fascinar mortos-vivos como uma ação imediata para curar a si mesmo em uma quantidade de pontos de vida igual a 3 + seu modificador de Carisma, se possuir (mínimo 1 ponto).

ESQUIVA DO VENTO DESÉRTICO

Seu treinamento na disciplina do Vento Desértico permite que você dance pelo campo de batalha como um siroco audaz.

Pré-requisitos: Des 13, uma manobra do Vento Desértico.

Benefício: Se você se mover pelo menos 3 metros da sua posição original, você ganha +1 de bônus de esquiva na CA e causa 1 ponto de fogo adicional com qualquer ataque que você



fizer com uma cimitarra, maça leve, picareta leve, lança ou falcione. Esse benefício dura até o início da sua próxima rodada.

Especial: Esquiva do Vento Desértico pode ser usada no lugar do talento Esquiva para se qualificar para um talento, classe de prestígio ou outra habilidade especial. Se você já tinha o talento Esquiva quando escolheu Esquiva do Vento Desértico, você pode escolher perder o talento Esquiva e ganhar um novo talento em seu lugar. Você deve atender os pré-requisitos para o novo talento.

ESTILO ADAPTÁVEL

Com apenas um curto período de meditação, você pode mudar suas manobras e táticas para confrontar sua ameaça atual.

Pré-requisitos: 1º nível de cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada.

Benefício: Você pode mudar suas manobras preparadas a qualquer momento usando uma ação de rodada completa. Se você for um cruzado, sua manobra garantida atual é perdida e você ganha uma nova manobra garantida como se você tivesse acabado de preparar suas manobras do dia.

Normal: Você pode mudar suas manobras apenas se gastar 5 minutos para isso.

ESTUDO MARCIAL

Ao estudar as bases de uma disciplina marcial, você aprende a focar seu *chi* e aperfeiçoa a forma necessária para usar uma manobra. Como resultado, você ganha acesso a uma manobra de combate.

Benefício: Quando você adquire esse talento, você deve escolher uma disciplina de manobras marciais, como Vento Desértico. A perícia chave para a disciplina escolhida se torna

uma perícia de classe para todas as suas classes (atuais e futuras).

Escolha qualquer manobra da disciplina escolhida a qual você atenda os pré-requisitos. Se você possuir níveis de adepto marcial, essa manobra se torna uma das suas manobras conhecidas. Se você não possuir níveis de adepto marcial, você pode usar essa manobra uma vez por encontro como um adepto marcial com um nível de iniciador igual à 1/2 do seu nível de personagem. Se você não possuía níveis de adepto marcial quando você pegou esse talento e você ganhar um nível em uma classe que conceda manobras conhecidas posteriormente, essas novas manobras podem ser usadas apenas uma vez por encontro e não possuem método de recuperação. Se você ganhar níveis em uma classe de adepto marcial (cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada) posteriormente, você usa o método de recuperação de manobras aprendidas como um resultado desses níveis de classe, mas suas manobras anteriores (adquiridas através desse talento ou através de níveis de classe de prestígio) não ganham o método de recuperação.

Uma manobra aprendida através desse talento não pode ser alterada para uma manobra diferente se você possuir níveis de cruzado, lâmina de guerra ou sábio da espada (veja a descrição de classe no Capítulo 1 para detalhes sobre mudança de manobras quando você adquire níveis).

Uma vez que você tenha escolhido uma manobra com esse talento, você não pode mudá-la.

Especial: Você pode adquirir esse talento até três vezes. Cada vez que você o escolher após a primeira, você ganha uma de dois benefícios. Você pode escolher uma nova disciplina, adquirindo uma de suas manobras e sua perícia chave como uma perícia de classe, como descrito acima. Alternativamente, você pode escolher uma manobra de uma disciplina na qual você já tenha adquirido acesso através desse talento. Em ambos os casos, você deve atender os pré-requisitos da manobra.

Especial: Um guerreiro pode escolher Estudo Marcial como um dos seus talentos adicionais.

FOGO DESÉRTICO

O poder do Vento Desértico exala de você e você encontra poder no movimento dos ventos quentes e areias escaldantes nos quais você pode canalizar seus golpes do Vento Desértico.

Pré-requisitos: Um golpe do Vento Desértico.

Benefício: Se você se mover pelo menos 3 metros da sua posição original antes de usar um golpe do Vento Desértico na mesma rodada, o golpe causa 1d6 pontos de dano adicionais.

GOLPE DO SOL CAÍDO

A disciplina do Sol Poente ensina você como transformar as forças de um oponente em suas fraquezas. Você pode identificar precisamente o ponto exato no corpo do seu oponente para desferir um ataque atordoante.

Pré-requisitos: Ataque Atordoante, um golpe do Sol Poente.

Benefício: Você pode declarar que qualquer golpe do Sol Poente feito com um ataque desarmado é um ataque atordoante. Além disso, adicione 1 a CD do teste de resistência dos seus ataques atordoantes e 1 a CD dos seus golpes do Sol Poente. Usar esse talento gasta um uso diário do seu ataque atordoante.

GOLPE VINGATIVO

Sua força de vontade e forte senso de justiça permitem que você destrua seus adversários.

Pré-requisitos: Qualquer tendência boa.

Benefício: Com uma ação rápida, você pode canalizar o poder da fé e energia para aprimorar um único ataque que você fizer. Você ganha um bônus igual ao seu bônus de Carisma (se positivo) nas jogadas de ataque e dano no próximo ataque corpo a corpo que você fizer contra um extraplanar com o subtipo mal. Você pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1).

INSTANTE DE CLARIDADE [PSIÔNICO]

Você afiou sua concentração a tal ponto que você pode focar suas habilidades psiônicas com apenas um instante de reflexão.

Pré-requisitos: 7 graduações em Concentração.

Benefício: Você pode usar uma ação rápida para se tornar psiônicamente focado após iniciar um golpe marcial com sucesso. Você pode usar essa habilidade três vezes por dia.

Normal: Um personagem sem esse talento precisa de uma ação de rodada completa para se tornar psiônicamente focado.

Especial: Instante de Claridade pode ser usado no lugar do talento Meditação Psiônica (seja *Livro Expandido dos Psiônicos*) para se qualificar para um talento, classe de prestígio ou outra habilidade especial. Você pode ter tanto esse talento quanto Meditação Psiônica.

LÂMINA SOMBRIA

No caminho do seu treinamento na disciplina da Mão Sombria, você aprende a usar sua agilidade e velocidade naturais para melhorar seus ataques com certas armas.

Pré-requisitos: Uma postura da Mão Sombria.

Benefício: Quando você toma uma postura da Mão Sombria e ataca com uma das armas favoritas da disciplina, você adiciona seu modificador de Destreza (no lugar do de Força) nas jogadas de dano com os ataques feitos com essa arma.

Especial: Lâmina Sombria pode ser usado para substituir o talento Acuidade com Arma para se qualificar para um talento, classe de prestígio ou outra habilidade especial. Se essa substituição fizer você ganhar benefícios que normalmente não se aplicam a todas as armas de acuidade (como mostrado na descrição do talento Acuidade com Arma), no lugar ela se aplicará apenas as armas preferidas da disciplina Mão Sombria.

MANOBRA GARANTIDA ADICIONAL

Você é especialmente devoto ou intuitivo e você tem mais controle sobre como suas manobras marciais são normalmente garantidas que os outros cruzados.

Pré-requisitos: 1º nível de cruzado.

Benefício: Você começa cada encontro com uma manobra garantida adicional preparada. Esse talento se aplica quando você determina um novo conjunto de manobras garantidas depois de recuperar as manobras gastas. Por exemplo, se você for um cruzado de 5º nível, você normalmente começa um encontro ou termina de recuperar suas manobras gastar com duas das suas cinco manobras garantidas preparadas e com as três manobras restantes guardadas. Com esse talento, três das cinco manobras preparadas são garantidas e apenas duas estarão guardadas. Naturalmente, esse benefício permite que você arrume de forma melhor as opções de manobra pouco antes da batalha.

Especial: Você só pode escolher esse talento uma vez.

MANOBRA PREPARADA ADICIONAL

Você é um incomum estudante perspicaz do Caminho Sublime e você acha isso fácil para manter um grande número de manobras preparadas para usar.

Pré-requisitos: 1º nível de sábio da espada.

Benefício: Aumenta o número de manobras que você pode preparar devido aos seus níveis de sábio da espada em um. Por exemplo, um sábio da espada de 5º nível normalmente pode preparar seis manobras. Com esse talento, ele poderá preparar sete.

Especial: Você só pode escolher esse talento uma vez.

MEDITAÇÃO DA LÂMINA

Você aprendeu uma meditação que concede a você intuição nas disciplinas marciais que você tenha estudado.

Pré-requisitos: 1 graduação em Concentração, bônus base de ataque +4, uma manobra de qualquer disciplina.

Benefício: Quando você seleciona esse talento, escolha uma disciplina. Você ganha +1 de bônus nas jogadas de dano com todas as armas preferidas da disciplina que você escolheu quando usar um golpe de manobra de combate, assim como +2 de bônus em testes envolvendo a perícia chave da disciplina. As CDs dos testes de resistência de quaisquer manobras que você realizar da disciplina escolhida são aumentadas em 1, se elas tiverem CD.

As armas e perícias associadas a cada disciplina estão listadas abaixo.

Coração de Ferro: Espada bastarda, machado de combate anão, espada longa, espada dupla; Equilíbrio.

Corvo Branco: Espada longa, machado de batalha, martelo de guerra, espada larga; Diplomacia.

Dragão de Pedra: Espada larga, machado grande, maça pesada, ataque desarmado; Equilíbrio.

Espírito Devotado: Falcione, clava grande, malho*, espada longa; Intimidar.

Garra de Tigre: Kama, kukri, machado de Mao, garra, machado grande, ataque desarmado; Saltar.

Mão Sombria: Adaga, sai, siangham, espada curta, corrente com cravos, ataque desarmado; Esconder-se.

Mente Diamantina: Sabre, lança curta, tridente, espada bastarda (katana); Concentração.

Sol Poente: Espada curta, nunchaku, ataque desarmado, bastão; Sentir Motivação.

Vento Desértico: Cimitarra, maça leve, picareta leve, lança, falcione; Acrobacia.

Especial: Um guerreiro pode escolher Meditação da Lâmina como um de seus talentos adicionais.

*Descrito no suplemento *Livro Completo do Guerreiro*.

PODER DA PEDRA

Os princípios da disciplina do Dragão de Pedra ensinam você como adquirir e focar sua força física bruta em um ataque.

Pré-requisitos: For 13, uma manobra do Dragão de Pedra.

Benefício: Quando você usa uma ação de ataque ou ação de ataque total ou inicia um golpe do Dragão de Pedra em combate corpo a corpo, você pode sofrer uma penalidade de até -5 nas suas jogadas de ataque. Esse número não pode exceder seu bônus base de ataque. Você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a duas vezes o número que você subtraiu das suas jogadas de ataque (até o máximo de +10). Esses pontos de vida temporários duram até o início do seu próximo turno.

Especial: Poder da Pedra pode ser usado no lugar do talento Ataque Poderoso para se qualificar para um talento, classe de prestígio ou outra habilidade especial. Você pode ter tanto esse talento quanto Ataque Poderoso.

POSTURA MARCIAL

Você adquiriu maestria nos fundamentos da disciplina marcial e você agora é capaz de dominar uma das suas posturas.

Pré-requisitos: Uma manobra marcial.

Benefício: Quando você adquire esse talento, você pode escolher qualquer postura de uma disciplina na qual você já conheça pelo menos uma manobra. Você deve atender os pré-requisitos normais da postura. Seu nível de adepto marcial para usar essa manobra é igual ao seu nível de classe de adepto marcial (se possuir) + 1/2 do seu nível em outras classes.

Especial: Você pode escolher esse talento mais de uma vez. Quando você adquire esse talento novamente, você ganha conhecimento de uma nova postura. Você não precisa escolher uma postura da mesma disciplina a qual você escolheu primeiro, mas você deve conhecer pelo menos uma manobra marcial da disciplina da postura que você escolheu.

Especial: Um guerreiro pode escolher Postura Marcial como um de seus talentos adicionais.

RECUPERAÇÃO SÚBITA

Você pode recuperar seu foco, equilíbrio e energia pessoal instantaneamente depois de usar uma manobra marcial.

Pré-requisitos: Uma manobra marcial.

Benefício: Uma vez por dia com uma ação rápida, você pode recuperar uma manobra gasta instantaneamente. Ela estará preparada novamente. Se você for um cruzado, a manobra é garantida imediatamente.

RECUPERAÇÃO VITAL

Se preparar para executar mais de suas manobras dá a você a chance de ter um momento de revitalização e recuperar-se do dano que você sustenta durante a luta.

Pré-requisitos: Duas manobras marciais.

Benefício: Quando você recupera uma ou mais manobras gastas, você cura 3 pontos de dano +1 ponto por nível de personagem. Você só pode adquirir esse benefício uma vez por encontro.

REFLEXOS EVASIVOS

Quando um oponente lhe dá uma brecha em combate, você sabe exatamente o que fazer: escapar.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: Quando um oponente der a você a chance de fazer um ataque de oportunidade, você pode imediatamente fazer um passo de ajuste no lugar.

Especial: Reflexos Evasivos pode ser usado no lugar do talento Reflexos de Combate para se qualificar para um talento, classe de prestígio ou outra habilidade especial. Você pode ter tanto esse talento quando Reflexos de Combate.

RENOVAÇÃO PSIÔNICA [PSIÔNICO]

Sua força mental e habilidades psiônicas permitem que você foque sua mente no combate e use sua mais devastadora manobra com mais frequência.

Benefício: Com uma ação rápida, você pode recuperar qualquer manobra gasta abdicando do seu foco psiônico e gastando pontos de poder igual ao nível da manobra.



TIGRE ENSANGÜENTADO

A disciplina da Garra de Tigre ensina seus estudantes a copiar as qualidades ferais e violentas dos animais selvagens. Quando você assume uma forma animal ou pelo menos entra em um estado bestial selvagem, você golpeia com força e precisão aprimorados.

Pré-requisitos: Capacidade de entrar em fúria, mudar de forma (como a habilidade do transmorfo do Livro de Campanhas de Eberron ou da habilidade da classe de prestígio mestre da garra sangrenta) ou forma selvagem; uma manobra da Garra de Tigre.

Benefício: Quando você estiver em fúria, transmorfado ou na forma de um animal por meio da forma selvagem, você pode tentar empurrar 1,5 metro para trás uma criatura da sua categoria de tamanho ou menor que você atinge com um golpe da Garra de Tigre a não ser que ela seja bem sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de For). Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

TRAPACEIRO SOMBRIO

Sua maestria da disciplina da Mão Sombria deixa você aprimorar suas magias de ilusão através das sombras.

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador, um golpe da Mão Sombria.

Benefício: Quando você toma uma postura da Mão Sombria, a CD de qualquer magia de ilusão que você conjurar aumenta em 2.

Você também ganha +2 de bônus nas jogadas de dano quando fizer um ataque furtivo, golpe súbito (veja a descrição da classe ninja no *Livro Completo do Aventureiro*) ou quando você estiver flanqueando seu alvo.

TALENTOS TÁTICOS

Talentos com descrição tática permitem personagens realizarem um certo número de manobras poderosas.

Se você estiver jogando com um personagem que tem um talento tático, é de sua responsabilidade manter-se a par das ações que você está realizando à medida que você escolhe a manobra que o talento lhe permite usar.

É também uma boa idéia dar uma leve descrição ao seu Mestre que você está trabalhando para realizar a manobra tática.

Alguns dos talentos táticos referem-se à primeira rodada, segunda rodada, e assim por diante. Esses termos referem-se ao tempo da habilidade, não à batalha como um todo. Por exemplo: você não tem que usar Especialização em Combate na primeira rodada do combate para começar a usar a manobra tática que usa esse talento. A rodada no qual você usa Especialização em Combate para completar uma manobra é considerada a primeira rodada do uso da manobra.

COMANDANTE ESCLARECIDO

No campo de batalha, você é um líder natural. Você não só dá ordens e coordena seus aliados, mas também aprende a tomar vantagem das ações deles para maximizar os resultados do trabalho de equipe. Quando você ataca um alvo com seus aliados, o resultado combinado dos seus esforços pode ser devastador.

Pré-requisitos: Defesa do Corvo Branco, bônus base de ataque +6, duas da disciplina Corvo Branco.

Benefício: O talento Comandante Esclarecido permite o uso de três opções táticas.

Seguindo o Ritmo: Para usar essa opção, você precisa fazer um teste de Diplomacia CD 20 como ação de movimento. Se você acertar novamente esse alvo no seu próximo turno, o alvo provoca um ataque de oportunidade de um aliado a sua escolha (assumindo que ao menos um esteja em posição para o ataque).

Flanqueamento Perpetuo: Para usar essa opção, você precisa fazer um teste de Intimidar CD 20 contra um oponente como ação padrão. Se você obtiver sucesso e acertar um ataque corpo-a-corpo contra o mesmo alvo no seu próximo turno, você e seus aliados podem tratar o oponente como flanqueado por 1 minuto.

Pilhar Sobre: Para usar essa opção, você tem que usar uma ação de ajuda para garantir a um aliado um bônus na próxima jogada de ataque contra um oponente que ambos ameacem. Se seu aliado atacar e acertar o inimigo, você pode fazer um ataque de oportunidade imediatamente contra esse alvo. Você só ganha esse benefício se seu aliado acertar antes do seu próximo turno. Você ganha esse ataque de oportunidade apenas no primeiro ataque com sucesso.

FÉ INABALAVEL

Um iniciado do Espírito Devoto sabe que seu fanatismo e devoção a uma causa são suficientes para levá-lo através de quase tudo. Esse talento tático permite-lhe aproveitar essa reserva de energia. À medida que os oponentes lhe ferem, você vira um inimigo mais assustador.

Pré-requisitos: Baluarte de Devoção, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Espírito Devotado.

Benefício: O talento Fé Inabalável permite o uso de três opções táticas.

Continuar mantendo pressão: Para usar essa opção, você precisa realizar uma investida contra o alvo. Se você acertar, a qualquer momento antes do seu próximo turno você pode usar uma ação imediata para se mover seu deslocamento imediatamente após esse alvo se mover, contanto que você termine o movimento adjacente ao alvo.

Levar Um Pela Equipe: para usar essa opção, você precisa acertar um oponente com um ataque corpo a corpo. A qualquer momento antes do seu próximo turno, você pode usar uma ação imediata para bloquear um ataque corpo a corpo feito por esse oponente contra se ele escolher um aliado seu como alvo. Você precisa estar adjacente ao aliado para usar essa habilidade, você precisa decidir usar essa habilidade antes de saber o resultado da jogada de ataque do inimigo. Se o ataque acertar seu aliado, jogue 1d20 e adicione sua CA ao resultado. Se o resultado dessa jogada for maior que a jogada de ataque do seu oponente, ele acerta você, mesmo se o resultado da jogada de ataque não for suficiente para lhe acertar.

Um Último Golpe: Para usar essa opção, você precisa ser alvo de um ataque, magia ou habilidade que reduza você a 0 ou menos pontos de vida. Como ação imediata você pode se mover 1,5m e fazer um único ataque com +5 de bônus. Você ganha um bônus no dano igual ao seu nível de personagem. Esse ataque é considerado uma ação extenuante. Independente do resultado do seu ataque, você continua levando o dano do ataque que ativou essa habilidade. Você completa essa ação imediata antes de cair com 0 ou menos pontos de vida.

FRAGMENTOS DE GRANITO

Assim como o grande Dragão de Pedra, seu martelo ultrapassa as defesas do seu oponente usando força bruta pura. Cada golpe quebra aço, esmaga ossos, e trespassa a carne. Com cada golpe que você faz, você acerta com uma grande força.

Pré-requisitos: Poder da Rocha, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Dragão de Pedra.

Benefício: O talento Fragmentos de Granito permite o uso de três opções táticas.

Ataques Esmagadores: Para usar essa opção, você precisa acertar um ataque com uma das armas prediletas da disciplina Dragão de Pedra (espada larga, machado grande, maça pesada ou ataque desarmado) e pegar uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque utilizando o talento Poder da Rocha. Se você acertar, você ignora a dureza do alvo (se existir).

Golpe Eviscerador: Para usar essa opção, você precisa acertar uma mesma criatura duas vezes no mesmo turno usando uma das armas prediletas da disciplina Dragão de Pedra (espada larga, machado grande, maça pesada ou ataque desarmado). No seu próximo turno, você ignora qualquer penalidade no ataque do seu talento Poder da Rocha quando estiver confirmando um crítico.

Carnificina Imparável: Para usar essa opção, você precisa acertar um ataque corpo a corpo com uma das armas prediletas da disciplina Dragão de Pedra (espada larga, machado grande, maça pesada ou ataque desarmado) e pegar uma penalidade de -5 nas jogadas de ataque utilizando o

talento Poder da Rocha. Se você acertar, seus ataques corpo a corpo contra essa criatura no próximo turno ignorarão sua redução de dano (se existir).

GARRAS CORTANTES

Quando estiver lutando com as armas prediletas da disciplina Garra de Tigre, você pode usar uma variedade de opções de combate que maximizam os benefícios de lutar com duas armas.

Pré-requisitos: Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Garra de Tigre.

Benefício: O talento Garras Cortantes permite o uso de três opções táticas.

Assalto Focado: Para usar essa opção, você precisa lutar defensivamente, usar ação de defesa total, ou usar o talento Especialização em Combate para ganhar +3 de bônus na CA em troca de -3 nas jogadas de ataque. Você precisa usar duas armas prediletas da disciplina Garra de Tigre e não se mover mais de 1,5m. Perceba cada oponente que lhe atacar depois de você ter feito essa ação. No seu próximo turno, como ação de rodada completa, você pode fazer um único ataque corpo a corpo contra cada oponente que lhe atacou na rodada passada, com seu maior bônus de ataque. Você continua precisando ameaçar os oponentes que você atacar com essa opção.

Predador Acuado: Para usar essa opção, você precisa acertar seu alvo com dois ataques em que cada um usa uma arma predileta de uma mão ou leve pela disciplina Garra de Tigre (kukri, kama, machadinha, ataque desarmado ou garra). No seu próximo turno, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque contra esse oponente para cada oponente que ameaça você.

Escudo de Garras: Para usar essa opção, você precisa acertar seu alvo com dois ataques em que cada um usa uma arma predileta de uma mão ou leve da disciplina Garra de Tigre (kukri, kama, machadinha, ataque desarmado ou garra). No seu próximo turno, se você lutar defensivamente ou usar ação de defesa total, você ganha +2 de bônus de escudo na sua CA contra esse alvo (em adição ao bônus normalmente garantido por essa ação).

GUERREIRO DEFENSOR DA TEMPESTADE

O talento Guerreiro Defensor da Tempestade engloba um número de táticas mais avançadas e técnicas que você poderá usar como um estudante da escola Coração de Ferro.

Pré-requisitos: Proficiência com uma arma preferida da disciplina Coração de Ferro (espada bastarda, machado de guerra anão, espada longa, espada dupla), Aura do Coração de Ferro, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Coração de Ferro.

Benefício: O talento Guerreiro Defensor da Tempestade permite o uso de três opções táticas.

Canalizar a Tempestade: Para usar essa opção, você precisa escolher abdicar de fazer um ou mais dos seus possíveis ataques de oportunidade contra um único oponente. No seu próximo turno, você ganha +4 de bônus nas jogadas de ataque e dano para cada ataque que você abdicou de fazer contra o mesmo oponente. Você ganha esse bônus apenas contra o oponente que você abdicou de fazer o(s) ataque(s) de oportunidade na rodada anterior.

Ritmo de Combate: Para usar essa opção, você pode escolher fazer ataques de toque corpo a corpo no lugar de ataques normais contra um oponente. Esses ataques de toque não causam dano. Para cada ataque de toque que acertar, você ganha +5 nas jogadas de dano contra esse oponente no seu próximo turno.



Lutar contra a Horda: Para usar essa opção, você precisa causar dano em pelo menos dois alvos diferentes no seu turno com ataques corpo a corpo ou usando golpes da disciplina Coração de Ferro. No seu próximo turno, se você lutar defensivamente ou obtiver uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque utilizando o talento Especialização em Combate (se você possuir), você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque contra um alvo que você causou dano com ataque corpo a corpo ou com um golpe da disciplina Coração de Ferro no turno anterior.

HORIZONTE DISTANTE

Um iniciado da disciplina Sol Poente algumas vezes aprende um grupo de manobras de combate que combinadas criam a forma de luta Horizonte Distante. Essa forma de luta ensina a você como reconhecer uma fraqueza do oponente no presente momento, como também no futuro. Um ataque certo agora arruína as defesas do oponente contra sua próxima rajada de ataques.

Pré-requisitos: Int 13, Golpe do Sol Caído, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Sol Poente.

Benefício: O talento Horizonte Distante permite o uso de três opções táticas.

Empurrão Contínuo: Para usar essa opção, você precisa mover um oponente pelo menos 1,5m com um empurrão ou um golpe da disciplina Sol Poente. No seu próximo turno, você ganha um bônus de +4 em qualquer teste de Força, Destreza ou Agarrar que fizer contra esse alvo.

Virar a Mesa: Para usar essa opção, o alvo precisa usar uma investida em você e errar ou ficar impossibilitado de terminar a investida (talvez por causa do uso de uma manobra). No seu próximo turno, você pode fazer uma investida contra esse alvo mesmo se você não puder se mover mais de 1,5m. Você também pode fazer uma investida contra esse oponente mesmo se você não puder investir em linha reta.

Ponto Fraco Duradouro: Para usar essa opção, você precisa acertar um alvo que você esta flanqueando com pelo menos dois ataques no seu turno. No seu próximo turno, como ação padrão, você pode fazer um único ataque contra esse alvo com uma penalidade de -2. Se o ataque acertar, o alvo tomará 1 ponto de dano extra para cada ataque corpo-a-corpo que acertar ele no próximo minuto.

LÂMINA DAS SOMBRAS

Os ensinamentos da disciplina Mão Sombria permitem a você confundir seus inimigos. Seus ataques e bloqueios são fundidos com coisas das sombras. Através de treinamento cuidadoso e disciplina, você é capaz de usar seu *chi* para reduzir a habilidade de luta do alvo com sua natureza sombria.

Pré-requisitos: Esconder-se 9 graduações, Espada Sombria, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Mão Sombria.

Benefício: O talento Lamina das Sombras permite o uso de três opções táticas.

Sombras persistentes: Para usar essa opção, seu oponente precisa errar devido à camuflagem. No seu próximo turno, você pode fazer um teste de Esconder-se oposto ao teste de Observar do seu oponente como ação rápida. Se ganhar, você ganha o benefício da magia *invisibilidade* até o fim do turno.

Sombras em Movimento: Para usar essa opção, você precisa causar dano ao seu inimigo com um ataque corpo a corpo e se mover pelo menos 3m durante seu turno. No seu próximo turno você pode tratar esse inimigo como surpreso contra o seu primeiro ataque nessa rodada.

Sombras Escorregadias: Para usar essa opção, você precisa obter sucesso em um ataque corpo a corpo contra um oponente que você flanqueia. No seu próximo turno, você pode fazer um teste de acrobacia CD 20 se você estiver adjacente ao oponente. Se obtiver sucesso, como ação livre você pode se mover para qualquer quadrado adjacente ao oponente sem provocar ataques de oportunidade de qualquer oponente.

PERFEITA CLAREZA DA MENTE E DO CORPO

Seu nível de conhecimento da disciplina Mente Diamantina permite a você usar reservas de energia física e espiritual que os outros guerreiros nem imaginam usar. Através de concentração, dedicação, e maior sensibilização dos seus talentos interiores, você leva a si mesmo além dos seus limites.

Pré-requisitos: Calma Desalentadora, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Mente Diamantina.

Benefício: O talento Perfeita Clareza da Mente e do Corpo permite o uso de três opções táticas.

Enrolado Primavera: Para usar essa opção, você precisa usar uma ação de defesa total e não se mover mais de 1,5m no seu turno. No seu próximo turno, você ganha +9m de deslocamento e +2 na CA à medida que você atravessa o campo de batalha. Você pode fazer um único ataque depois de se mover nessa rodada, se você não se mover mais de duas vezes seu deslocamento.

Mente Esperta: Para usar essa opção, você precisa primeiro ganhar de um oponente em um Duelo de Vontades. No seu próximo turno, você ganha +4 de bônus de moral em qualquer jogada para desarmar, fintar ou derrubar contra esse inimigo.

Manter Pressão: Para usar essa opção, você precisa causar dano, desarmar ou derrubar, um oponente. No seu próximo turno, você pode fazer um teste de intimidar CD 20 contra seu oponente como ação livre. Se obtiver sucesso, seu alvo recebe -2 de penalidade nas jogadas de ataque por 1 rodada.

VENTO ARDENTE

Como um estudante da disciplina Vento do Deserto, a fúria quente dos ventos do deserto esta sob seu comando. Em batalha, você chama por seus poderes para queimar seus inimigos e emprestar sua velocidade.

Pré-requisitos: Esquiva do Vento Desértico, bônus base de ataque +6, duas manobras da disciplina Vento do Deserto.

Benefício: O talento Vento Ardente permite o uso de três opções táticas.

Atiças as Chamas: Para usar essa opção, você precisa dar dano do tipo em um alvo. No seu próximo turno, você pode tentar um teste de Acrobacia como ação de movimento. Você precisa estar adjacente ao alvo para usar essa habilidade. Se obtiver sucesso, seu oponente ficará queimando.

Marca do Fogo: Para usar essa opção, você precisa dar dano do tipo fogo em um alvo utilizando uma manobra da disciplina Vento do Deserto. No seu próximo turno, você precisa dar dano do tipo fogo novamente contra esse alvo e fazer um teste de Identificar Magia CD 20. Se obtiver sucesso, as chamas se espalham pelo alvo, garantindo um bônus aos aliados de +2 nas jogadas de ataque por uma rodada.

Dança das Chamas: Para usar essa opção, você precisa se mover pelo menos 3m e iniciar uma postura da disciplina Vento do Deserto. No seu próximo turno, você ganha +2 nos testes de Acrobacia. Se você passar em um teste de Acrobacia para evitar um ataque de oportunidade, o oponente cujo ataque você evitou receberá 1d6 de dano por fogo à medida que os fogos místicos passam ao seu redor.



O maravilhoso poder do Caminho Sublime floresce de uma combinação de habilidade física, autodisciplina mental e a capacidade de aderir a filosofias marciais distintas. Muitas das manobras das disciplinas marciais não são mágicas – elas são apenas demonstrações de habilidade e treinamento quase sobre-humanos. Apesar de muitas das manobras e métodos utilizados pelo Caminho Sublime serem mundanos em execução e efeito, seus resultados podem muitas vezes rivalizar a magia. Os guerreiros que estudam as nove escolas são capazes de feitos em batalha muito além daqueles que um guerreiro tradicionalmente treinado poderia sonhar em fazer. Um guerreiro típico poderia demonstrar grande habilidade com os golpes básicos de uma arma, mas um estudioso do Caminho Sublime acredita que dominar uma arma requer autodisciplina e austeridade espiritual unidos ao aprendizado das posturas e movimentos corretos.

Esse capítulo cobre todos os guias e regras para utilizar o sistema de manobras descrito neste livro. Pense nesse material como análogo àquele escrito no Capítulo 10 do *Livro do Jogador*. Ele cobre o básico sobre os diferentes tipos de posturas e manobras – golpes, contra-ataques e incrementos – e apresenta a informação de como o sistema de manobras interage com outros elementos de jogo como resistência a magia.

PODERES MARCIAIS

Os poderes marciais se encaixam em duas grandes categorias: posturas e manobras (que inclui incrementos, contra-ataques e golpes). Uma manobra marcial é um efeito discreto extraordinário ou sobrenatural que fica temporariamente gasto após o uso. Uma postura nunca fica gasta e está sempre disponível para você.

Você pode usar uma postura ou manobra particular quantas vezes forem desejadas num mesmo dia, mas cada vez que você usa uma manobra, ela fica temporariamente gasta – você perde um pouco do seu foco mental, um pouco do seu ki ou energia, ou você simplesmente finaliza o movimento fora de posição e não pode realizar o mesmo ataque normalmente sem que antes assuma a posição e o estado mental próprio. Em outras palavras, você não pode usar uma manobra gasta novamente até que descanse por um curto período ou faça uma ação específica em combate que lhe permita recuperar uma ou mais manobras gastas. O tipo de ação necessário depende do tipo de adepto marcial que você é; veja o Capítulo 1 para mais detalhes sobre o mecanismo de recuperação de manobras de cada classe. Como resultado, você pode usar



MANTENDO O CONTROLE DE MANOBRAS GASTAS E PREPARADAS

Você pode descobrir que é bem útil organizar suas manobras atualmente disponíveis usando objetos para representar as manobras que você preparou. Um conjunto de cartões de arquivo ou cartas de baralho rotuladas com os nomes das suas manobras funciona muito bem. Quando você gastar uma manobra preparada, simplesmente vire a face da carta que a representa para baixo ou comece uma “pilha de descarte” de manobras gastas. Quando você recuperar uma manobra gasta, retorne-a para a sua “mão” de manobras disponíveis. Você também pode usar marcadores, como fichas de poker, da mesma forma, se você conseguir rotulá-las claramente.

Se você é um cruzado, você precisa manter o controle das suas manobras concedidas. Rotule cada carta com o nome de

uma manobra preparada. Mantenha as suas cartas com a face para baixo. Para determinar que manobras serão concedidas a você, tudo o que você tem que fazer é virar uma carta. As cartas com a face para cima representam suas manobras concedidas; as manobras com a face para baixo representam as manobras resguardadas. Você recupera suas manobras gastas quando você for virar uma carta e não tiver mais nenhuma virada para baixo. Nesse momento, embaralhe todas as suas cartas de manobras e vire a manobra concedida para a próxima rodada.

Se você conhece mais do que uma postura, considere fazer o mesmo para as suas posturas e mantenha uma pequena “mão” de posturas ao lado de sua mão de manobras. Indique qual a postura que você está usando mantendo ela em cima das outras. Quando você mudar de postura reorganize sua pilha de manobras de acordo.

normalmente cada uma de suas manobras preparadas uma vez por encontro, mas às vezes será possível recuperar uma ou mais manobras que você tenha usado anteriormente no mesmo encontro e usá-las novamente. Você nunca gasta suas posturas, de forma que elas estão sempre preparadas.

PREPARANDO MANOBRAS

Você não precisa preparar suas posturas com antecedência. Cada postura que você conhece está sempre disponível. No entanto, as manobras precisam de preparação na forma de exercícios, orações, meditação ou ensaio mental. Assim, você precisa fazer uma seleção de manobras preparadas dentre todas as que você conhece. Somente as suas manobras preparadas estarão disponíveis para uso imediato.

O número de manobras que você pode preparar de uma vez depende da sua classe e nível. Se você não tem níveis em uma das classes de adepto marcial (por exemplo, você aprendeu uma manobra via o talento Estudo Marcial), você pode preparar cada manobra que você conhece. Por exemplo, se você escolheu o talento Estudo Marcial duas vezes e conhece duas manobras marciais, você automaticamente prepara essas duas manobras, e você pode usar cada uma delas uma vez por encontro. Você pode escolher o talento Estudo Marcial um máximo de três vezes. Se você é um adepto marcial e você tem o talento Estudo Marcial, você não ganha nenhum bônus na sua habilidade de preparar manobras – a manobra que você aprendeu com o talento Estudo Marcial é apenas mais uma manobra conhecida que você pode selecionar como uma manobra preparada.

Se você avançar em uma classe de prestígio que lhe garanta manobras adicionais, essa classe detalhará quantas manobras adicionais você pode preparar. Essas manobras preparadas extras são adicionadas ao seu máximo de manobras preparadas, seja esse valor determinado pelo seu nível de classe de cruzado, sábio da espada ou lâmina da guerra, ou pelo número de vezes que você pegou o talento Estudo Marcial.

É possível que um personagem ganhe o talento Estudo Marcial depois de entrar numa classe que garanta uma progressão para manobras preparadas. Nesse caso, use o número de manobras preparadas da classe. Adicione qualquer modificador advindo de níveis de classes de prestígio ao

número de manobras preparadas da sua classe de adepto marcial.

Para preparar manobras, você precisa de um breve período de treino, exercício, meditação ou oração. A natureza exata do exercício ou da meditação depende da sua classe de adepto marcial, mas cada classe requer 5 minutos para preparar suas manobras. Por cada manobra marcial requerer uma combinação precisa de técnicas para acumular energia interior, treinamento da memória muscular, rogar rezas e orações e até mesmo foco mental em conceitos específicos ou analogias, a maioria dos adeptos marciais não conseguem manter cada manobra que conhecem na linha de frente de suas mentes. Você não precisa estar bem descansado para preparar suas manobras, mas você deve estar apto a se levantar e a se mover sem restrição. Enquanto você não for fisicamente atormentado durante seus exercícios e meditação, você pode trocar o seu conjunto anterior de manobras preparadas por um novo conjunto de manobras preparadas. Ao contrário de um mago preparando suas magias, você não pode deixar de preparar uma manobra, você deve preparar uma quantidade de manobras igual ao total de manobras preparadas que você pode ter.

INICIANDO MANOBRAS E POSTURAS

Para iniciar uma manobra ou postura, você precisa estar apto a se mover. Você não precisa estar apto a falar. Você inicia uma manobra fazendo a ação de iniciação especificada. Uma manobra pode utilizar uma ação imediata, rápida, de movimento, padrão ou de rodada completa para ser iniciada. O processo de iniciar uma manobra é similar ao de conjurar uma magia ou manifestar um poder psíquico, no entanto há algumas diferenças chave (veja abaixo). Você só pode escolher iniciar uma manobra que esteja preparada e não gasta. Além disso, se você for um cruzado, a manobra que você escolher precisa estar concedida – você não pode escolher iniciar uma manobra atualmente esteja resguardada.

Você inicia uma postura como uma ação rápida. Uma postura continua em efeito indefinidamente e nunca é gasta. Você desfruta dos benefícios que a postura lhe confere até que você mude para outra postura que você conheça como uma ação rápida. Você pode permanecer numa postura fora de

situações de combate, e você pode desfrutar seus benefícios mesmo quando estiver explorando ou viajando.

CONCENTRAÇÃO

Diferente das magias e poderes psíquicos, você não precisa se concentrar para iniciar uma manobra ou postura. Além do mais, se você for ferido, ou afetado por magias hostis, poderes ou manobras enquanto inicia uma manobra ou assume uma postura, você não perde a manobra ou postura.

Interferência inimiga pode fazer certas manobras impossíveis de serem completadas. Por exemplo, se um inimigo que tenha preparado a ação para derrubar você quando você começar o seu turno faz você cair deitado, você não estaria apto a usar uma manobra que necessite que você faça uma carga. Similarmente, se você começar o seu turno agarrado ou imobilizado, você pode descobrir que a maioria das manobras disponíveis para você não tem a menor utilidade até que você se liberte.

Se você iniciar uma manobra e subseqüentemente não puder usá-la durante o seu turno, a manobra é considerada gasta. Considera-se que você usou a ação de iniciação da manobra para propósito de determinar quais ações que ainda estão disponíveis para você no seu turno.

Você não provoca ataques de oportunidade quando inicia uma manobra ou postura a não ser que seja dito explicitamente em sua descrição o contrário. Algumas manobras permitem a você se mover, usar carga e fazer outras ações que poderiam provocar ataques de oportunidade. A não ser que a descrição da manobra diga o contrário, essas ações provocam ataques de oportunidade. Por exemplo, se você usar uma manobra pra fazer uma carga contra um inimigo, e durante essa carga você se mover de uma forma que provoque ataques de oportunidade, você os provoca normalmente a não ser que a descrição da manobra diga o contrário.

NÍVEL DE INICIADOR

Algumas manobras e posturas têm efeitos variáveis (como duração) que dependem do nível de iniciador. No entanto, manobras não são tão fortemente afetadas pelo nível do usuário como as magias são. Essa diferença em efeito é primariamente uma particularidade de equilíbrio de jogo. Por você poder usar manobras repetidamente, elas tendem a quase se estagnar. Quando você vai alcançando níveis cada vez mais altos, você geralmente usa suas manobras de nível baixo cada vez menos (isso se você ainda não as trocou por manobras de nível mais alto, de acordo com as descrições das classes de adepto marcial no Capítulo 1). Muitas posturas, incrementos e contra-ataques, no entanto, continuam úteis através de todos os níveis.

Se você é um personagem de uma única classe, o seu nível de iniciador é igual ao seu nível na classe que lhe concede manobras marciais (cruzado, sábio da espada e lâmina de guerra). Se você não tem níveis de adepto marcial, seu nível de iniciador é igual à metade do seu nível de personagem.

PERSONAGENS MULTICLASSE

Mesmo quando você pega níveis em uma classe que não conceda manobras marciais, a sua compreensão das disciplinas marciais continua a crescer. Um guerreiro altamente habilidoso tem o treinamento e experiência básicos necessários para dominar as manobras mais avançadas. Se você é um adepto marcial multiclasse, e você aprende uma nova manobra por pegar um novo nível em uma classe de adepto marcial, determine seu nível de iniciador somando o seu nível nessa classe + 1/2 dos seus níveis em todas as outras

classes. Compare o resultado com a tabela abaixo para determinar o nível mais alto de manobra que você pode pegar. Você continua tendo que cumprir os pré-requisitos de uma manobra para poder aprendê-la.

SELECIONANDO MANOBRAS MARCIAIS

Assim como magias, manobras marciais são organizadas por nível. Manobras de nível mais alto são mais poderosas do que as manobras de nível mais baixo. O seu nível em uma classe de adepto marcial determina a manobra de nível mais alto que você pode selecionar. Por exemplo, um lâmina da guerra de 5º nível pode selecionar manobras de nível 3 ou menor.

RESOLVENDO UMA MANOBRA OU POSTURA

Uma vez que você tenha escolhido uma manobra para iniciar, você precisa concluir seus efeitos.

Rolamentos de Ataque: Muitas manobras incluem um ataque de algum tipo. Todas as ações ofensivas de ataque, mesmo aquelas que não causam dano (como desarmar e encontrar), são consideradas ataques. Todas as manobras que os oponentes podem resistir com um teste de resistência, que causam dano, ou de alguma forma prejudicam ou atrapalham seus alvos são consideradas ataques.

Tipos de Bônus: Algumas manobras e posturas concedem bônus nas pontuações de habilidades ou Classe de Armadura, em ataques ou dano, em testes de resistência, ou em outros valores variáveis. Todos os bônus têm um tipo que explica como ou porque ele está sendo concedido. Com exceção do bônus de esquiva, dois bônus do mesmo tipo geralmente não somam.

Se uma manobra ou postura não identifica o tipo de bônus conferido, seus efeitos somam com todos os outros efeitos que estejam modificando a mesma característica ou atributo. Bônus sem tipo sempre se acumulam.

Ações durante uma Manobra: A linha Ação de Iniciação da descrição de uma manobra diz qual é a ação necessária para iniciar a manobra. Por exemplo, a ação de iniciação da manobra investida radiante é uma ação de rodada completa. Logo, como parte de sua ação de rodada completa, você faz o efeito que está na descrição da manobra. Nesse caso a manobra lhe permite fazer um ataque em carga comum número de benefícios adicionais.

Tabela 3-1: Nível Mais Alto de Manobra Conhecida

Nível de Iniciador	Nível da Manobra
1º–2º	1º
3º–4º	2º
5º–6º	3º
7º–8º	4º
9º–10º	5º
11º–12º	6º
13º–14º	7º
15º–16º	8º
17º +	9º

RECUPERANDO MANOBRAS GASTAS

Você começa cada encontro com todas as suas manobras preparadas disponíveis para uso. Quando você inicia uma manobra, ela é gasta – você não pode usá-la novamente até recuperá-la. Você pode recuperar manobras de duas formas: através de ações especiais ou no final de um encontro. Você nunca gasta uma manobra.

Ação Especial: A maioria dos adeptos marciais pode recuperar algumas ou todas as suas manobras gastas durante o curso da batalha fazendo uma ação especial. O tipo de ação especial necessária depende da classe de adepto marcial (ou talento) escolhida, como mostrado abaixo.

Cruzado: o cruzado recupera todas as manobras gastas toda vez que não houver mais manobras resguardadas para serem concedidas (a rodada em que a última manobra resguardada for concedida não conta).

Sábio da Espada: Um sábio da espada pode recuperar uma manobra gasta a sua escolha como uma ação de rodada completa.

Lâmina de Guerra: um lâmina de guerra pode recuperar todas as suas manobras gastas como uma ação rápida, seguida de um ataque corpo a corpo ou uma ação padrão sem fazer mais nada na rodada. Se ele iniciar uma manobra ou trocar de postura durante uma rodada, ele não pode recuperar suas manobras gastas nessa rodada.

Personagem com o talento Estudo Marcial: Um personagem que conheça uma ou mais manobras através do talento Estudo Marcial, mas não tenha níveis em uma classe de adepto marcial não pode recuperar manobras gastas através de nenhum tipo de ação especial. Ele pode recuperar manobras gastas somente no final de um encontro (veja abaixo).

Final do Encontro: Quando um encontro termina, um adepto marcial recupera automaticamente todas as suas manobras gastas. Mesmo poucos momentos fora de combate são suficientes para renovar todas as manobras gastas na batalha anterior. No caso de uma longa série de lutas não começadas ou se um adepto ficar fora de combate totalmente, assuma que se um personagem não fizer ataques de qualquer tipo, não iniciar manobras e não for alvo de ataques inimigos por 1 minuto completo, ele pode recuperar todas as suas manobras gastas. Se um personagem não puder evitar atacar ou ser atacado por 1 minuto, ele não pode recuperar suas manobras dessa forma, tendo que recorrer às ações especiais ao invés disso.

PODERES MARCIAIS E MAGIA

No geral, manobras marciais que criam efeitos sobrenaturais são transparentes para magia ou psiquismo. No entanto, manobras marciais raramente interagem com magias ou poderes. Uma vez que uma manobra tenha sido iniciada, o efeito dura somente pelo seu turno a não ser que esteja especificado o contrário, dando a um oponente pouca oportunidade para anulá-lo.

Habilidades Extraordinárias ou Sobrenaturais: Manobras e posturas marciais nunca são magias ou habilidades similares à magia. A não ser que a descrição de uma manobra ou postura específica diga o contrário, trate-a como uma habilidade extraordinária. Assim, essas habilidades funcionam normalmente em uma *área anti-magia* ou em uma área de magia morta. Uma manobra ou postura não pode ser dissipada nem pode ser anulada via contramágica, e iniciar uma manobra ou postura não provoca ataques de oportunidade.

Se uma manobra for inteiramente mágica ou faz uso de uma fonte de poder sobrenatural, fica especificado que ela é uma habilidade sobrenatural em sua descrição. Nesse caso, a manobra obedece a todas as regras padrão para habilidades sobrenaturais.

Detectando Manobras Marciais: A maioria das manobras não cria efeitos persistentes ou duradouros, e os resultados são óbvios para qualquer observador. No entanto,

identificar uma manobra, postura ou disciplina específica requer a perícia Tradição Marcial.

Múltiplos Efeitos: Manobras e posturas marciais geralmente funcionam como estão descritas no Capítulo 4, não importa quantos outros poderes, magias ou efeitos mágicos estejam operando na mesma área ou no mesmo alvo. Quando uma manobra ou postura tiver um efeito específico em outras manobras, poderes ou magias, sua descrição explicará o efeito. A maioria dos adeptos marciais pode usar somente uma postura de cada vez, mas alguns adeptos de nível alto podem ser capazes de usar duas posturas de cada vez.

Acumulando Efeitos: Manobras ou posturas que provêm bônus ou penalidades em rolamentos de ataque, dano, testes de resistência e outros atributos não se somam, a não ser que esteja especificado em sua descrição.

DESCRIÇÃO DE MANOBRAS E POSTURAS

As variadas manobras marciais disponíveis para praticantes do Caminho Sublime estão descritas no Capítulo 4: Manobras e Posturas. A descrição de cada poder segue um formato padrão, que está explicado abaixo.

NOME

Essa linha mostra o nome pelo qual a manobra é mais conhecida. No entanto, é razoavelmente comum para várias escolas ou tradições do Caminho Sublime concederem seus próprios nomes a suas manobras. Por exemplo, o golpe da arremetida do dragão poderia ser conhecido como bote do dragão, lembrança gentil, ou qualquer coisa tão exótica quanto Liam caindo pela montanha.

DISCIPLINA MARCIAL

Cada manobra pertence a uma das nove disciplinas marciais. As manobras numa disciplina são ligadas sutilmente por efeitos comuns, filosofias ou funções. A segunda linha da descrição de uma manobra ou postura mostra o nome da disciplina relevante, junto com o seu tipo (veja abaixo).

Assim como os nomes das manobras, os nomes das disciplinas marciais variam muito de um local para outro. De fato, o termo disciplina não é usado universalmente. Disciplinas podem ser conhecidas como escolas, tradições, filosofias, regimentos, ensinamentos, caminhos ou estilos. Por exemplo, a disciplina Vento do Deserto pode ser conhecida em algumas áreas como o estilo da Naga Verde ou a filosofia do Sonhador Vigilante.

Cada disciplina é ligada a uma perícia que pode ser usada na execução de algumas manobras. Além disso, várias armas são associadas à filosofia ou manobras de diferentes disciplinas.

As nove disciplinas são as seguintes:

CORAÇÃO DE FERRO

A maestria absoluta da espada é o objetivo da disciplina Coração de Ferro. Através da prática e estudo sem fim, o adepto do Coração de Ferro consegue uma habilidade sobre-humana com suas armas. As manobras do Coração de Ferro são demonstrações de uma incrível habilidade marcial – padrões ondulantes de aço que tonteiam, confundem e matam sem escapatória.

A perícia chave para o Coração de Ferro é Equilíbrio, pois uma perfeita compreensão do movimento é essencial para as



manobras dessa disciplina. A espada bastarda, o machado de guerra anão, a espada longa e a espada de duas lâminas são as armas associadas ao Coração de Ferro.

CORVO BRANCO

Nenhum guerreiro luta isolado. Cooperação, trabalho em equipe e liderança podem dar a dois guerreiros a força de cinco, e cinco guerreiros a força de vinte. O estudante do Corvo Branco domina manobras que combinam a força de dois ou mais aliados contra um inimigo comum. Berros e gritos de guerra imbuídos com *ki* são as manobras marcantes da disciplina do Corvo Branco.

Diplomacia é a perícia chave para o Corvo Branco. As armas associadas dessa disciplina são a espada longa, machado de batalha, o martelo de guerra, a espada larga e a alabarda.

DRAGÃO DE PEDRA

A força e a resistência da montanha resumem a disciplina Dragão de Pedra. A metódica e rígida aplicação da força permite a um estudante dessa filosofia derrotar qualquer oponente. Golpes de poder sobre-humano e manifestações de força perfeita e idealizada compõem as manobras do Dragão de Pedra.

Equilíbrio é a perícia chave para a disciplina Dragão de Pedra. As armas associadas ao Dragão de Pedra são a espada larga, o machado grande, a maça pesada e o ataque desarmado.

ESPÍRITO DEVOTADO

Fé, santidade, e pureza mental e corporal são as fontes do verdadeiro poder de um guerreiro. Manobras do Espírito Devotado aproveitam a força espiritual de praticante e sua ardente devoção a uma causa. Essa disciplina inclui energias perniciosas a criaturas opostas a causa do estudante do Espírito Devotado, habilidades que podem manter um adepto lutando por um tempo muito mais longo do que um guerreiro mundano agüentaria antes de sucumbir a seus inimigos, e golpes imbuídos com um vingativo poder fanático.

Intimidar é a perícia chave para o Espírito Devotado. As armas associadas ao Espírito Devotado incluem o falcione, a maça pesada, a espada longa e o malho.

GARRA DE TIGRE

Consciência é a inimiga do instinto. A disciplina Garra de Tigre ensina que superioridade marcial pode ser alcançada descartando o embuste da civilização, junto com os pensamentos nobres que restringem as ações do guerreiro. Manobras da Garra do Tigre emulam os golpes, saltos e botes de animais. Quando imbuídas com energia *ki*, algumas das manobras da Garra do Tigre também permitem a um adepto marcial adquirir características, velocidade e sanguinolência animal.

A Garra do Tigre enfatiza força e velocidade, logo Saltar é a perícia chave para essa disciplina. O kukri, a kama, a garra, a machadinha, o machado grande e o ataque desarmado são as armas associadas à Garra de Tigre.

MÃO SOMBRIA

Nunca mostre a um adversário o que ele espera ver. A disciplina Mão Sombria enfatiza enganação, desorientação e surpresa. O golpe mais efetivo é aquele que acerta um oponente que nem ao menos sabe que está em perigo. Por causa do estudo da fraude como filosofia às vezes levar a

práticas sombrias, muitas manobras da Mão Sombria empregam o frio sobrenatural e escuridão de pura treva.

A perícia chave para a disciplina Mão Sombria é Esconder-se. As armas associadas à Mão Sombria incluem a adaga, a espada curta, o sai, o siangham, o ataque desarmado e a corrente com cravos.

MENTE DIAMANTINA

A verdadeira velocidade jaz na mente, não no corpo. Um estudante da disciplina Mente Diamantina procura aguçar sua percepção e disciplinar seus pensamentos de forma que ele possa agir em fatias tão finas do tempo que os outros não possam percebê-lo. Uma conclusão dessa velocidade de ação e raciocínio é o conceito de mente como campo de batalha. Um inimigo derrotado em sua mente pode inevitavelmente ser derrotado no reino do físico também.

Concentração é a perícia chave para a Mente Diamantina. O sabre, a lança curta, a espada bastarda (katana) e o tridente são armas associadas à Mente Diamantina.

SOL POENTE

Força é uma ilusão. Adeptos da filosofia do Sol Poente compreendem que nenhum guerreiro pode esperar ser mais forte, rápido ou habilidoso do que cada um dos seus inimigos. Assim, essa disciplina inclui manobras que usam o poder e velocidade do adversário contra ele mesmo. Manobras do Sol Poente incluem arremessos e golpes imitativos. Os caminhos mais altos do Sol Poente exigem que um adepto se esvazie de preconceito e impulso para se tornar uma casa vazia desimpedido pela vontade.

Sentir Motivação é a perícia chave para a disciplina Sol Poente. As armas associadas ao Sol Poente são a espada curta, o bordão, o nunchaku e o ataque desarmado.

VENTO DESÉRTICO

Velocidade e mobilidade são as marcas registradas da disciplina Vento Desértico. Manobras do Vento Desértico freqüentemente envolvem rajadas cegantes de golpes, cargas velozes e um ágil jogo de pés. Muitas manobras dessa escola, no entanto, retiram poder da essência sobrenatural do deserto e permitem a praticantes adeptos esfolarem seus inimigos com fogo.

A perícia chave para as manobras do Vento Desértico é Acrobacia. Armas associadas ao Vento do Deserto incluem a cimitarra, a maça leve, a picareta leve, o falcione e a lança.

(TIPO)

A maioria dos poderes marciais se encaixa em uma das quatro categorias: incremento, contra-ataque, postura ou golpe. Algumas manobras não se encaixam em nenhuma dessas categorias, mas essas são exceções à regra. As categorias de manobras abaixo fazem referências a ações rápidas e imediatas, um conceito apresentado em livros anteriores como o *Livro Expandido dos Psiônicos* e o *Livro Completo do Aventureiro*.

Incremento: Essa categoria cobre manobras que permitem a um guerreiro se concentrar, invocar sua energia *ki* ou outra fonte de poder, e liberá-la através de seus ataques corpo a corpo. Um cruzado que respira fundo, brada um pedido a seu deus ou causa, e depois libera um poderoso ataque está usando um incremento.

Um incremento é uma manobra que concede um bônus, geralmente em rolagens de ataque ou dano, pela duração do seu turno. Um incremento sempre utiliza uma ação rápida, geralmente permitindo a você iniciá-la antes de usar uma ação



padrão ou um ataque total. Alguns incrementos adicionam efeitos especiais, como atordoamento ou fadiga, aos seus ataques, e outros provêm efeitos adicionais em um inimigo que você tenha golpeado na batalha. Se um incremento afetar seus ataques, ele se aplica a todos os seus ataques realizados na rodada em que o incremento foi iniciado, mas seus efeitos terminam no final do turno. O efeito de um incremento se aplica por toda a sua duração, não importa a arma que você esteja empunhando naquela rodada. Mesmo se você trocar de armas no meio do seu turno, o efeito do incremento se aplica a

nova arma tão prontamente quanto à arma anterior. O texto descritivo de cada incremento mostra os detalhes dos seus efeitos.

Um incremento não precisa modificar um ataque corpo a corpo. Ele pode conceder um bônus em um teste de perícia, ao seu deslocamento e assim por diante, mas tais manobras são relativamente raras.

Contra-ataque: Um contra-ataque é uma rápida, normalmente defensiva, manobra que você usa para evitar as ações do oponente. Um sábio da espada que se esquivava para além do alcance de um minotauro enfurecido está usando um contra-ataque.

A escola Sol Poente apresenta muitos contra-ataques, porque ela se foca em ensinar aos seus estudantes a usar a força do oponente contra ele mesmo. Contra-ataques são ações imediatas que você utiliza durante o turno do oponente. Normalmente, seu oponente precisa fazer uma ação contra você, como um ataque, para você poder usar um contra-ataque.

Golpe: Um golpe é uma manobra que permite um ataque especial. Um lâmina de guerra que desfere um único ataque que mata um ogro está usando um golpe. Um golpe adiciona alguma vantagem ou bônus a um ataque normal, como dano extra, um efeito adicional como cegar o inimigo, e por aí vai.

Um golpe quase sempre usa uma ação padrão ou de rodada completa pra ser iniciado. A maioria deles envolve um ataque corpo a corpo como parte da execução da manobra. Se o ataque acertar, o seu oponente tipicamente recebe o dano corpo a corpo normal, assim como sofre os efeitos do golpe. Quando se desfere um golpe, você usa o seu bônus base de ataque, todos os modificadores de ataque e dano, o dano da arma, e assim por diante, como em um ataque normal. Você pode obter um sucesso decisivo com um golpe, e em alguns (poucos) casos, o sucesso decisivo concede a você benefícios extras. Você não multiplica o dano extra de um golpe quando obtém um sucesso decisivo. Você deve tratar esse bônus assim como você trata o dano extra de qualquer outra habilidade especial, como o ataque furtivo.

Pelo fato de golpes serem uma forma muito específica de ataque, você não pode se beneficiar de magias ou efeitos que concedam a você ataques extras quando fizer um golpe (como a magia *velocidade* ou uma arma com o encantamento *velocidade*). Você não faz um ataque total quando você inicia um golpe, mesmo se a ação de iniciação do golpe for 1 ação de rodada completa. Além disso, você não pode combinar ataques especiais como separar e encontrão com golpes, mesmo se você tiver talentos que fazem esses ataques especiais mais potentes. No entanto, alguns golpes permitem a você fazer ataques especiais como parte de sua iniciação; veja as descrições específicas de cada manobra no Capítulo 4 para mais detalhes.

Postura: Uma postura não é uma manobra, e sim um método de luta que você mantém de rodada em rodada. Enquanto você manter uma postura, você ganha algum benefício com isso. Um sábio da espada iniciado da escola Mão Sombria que cria uma mortalha de energia sombria para se ocultar enquanto se move está usando uma postura.

Você pode iniciar uma postura como uma ação rápida. Quando você entra numa postura, você ganha imediatamente os seus benefícios. Você continua a ganhar os benefícios de uma postura típica enquanto se manter nela. Algumas posturas te concedem benefícios somente



quando você cumpre certas condições. Por exemplo, uma postura pode conceder um bônus quando você se move, quando você se mantém no mesmo ponto ou se você atacar um oponente atordoado ou surpreso.

Você pode usar uma única ação rápida para encerrar uma postura e iniciar outra, ou simplesmente você pode escolher sair da sua postura atual sem entrar em uma diferente. Você continua a ganhar os benefícios de uma postura até você mudar de postura ou sair da atual. No início do seu turno você pode estar em uma postura que lhe concede um bônus em rolagens de ataque. Você pode fazer os seus ataques – ganhando o bônus da postura – e depois usar uma ação rápida para mudar para uma postura que lhe concede um bônus na CA.

Sua postura termina se em qualquer momento você ficar indefeso por qualquer razão. Se mais tarde você se recuperar, você precisa gastar outra ação rápida para iniciar a sua postura novamente.

Posturas são consideradas manobras para preencher os pré-requisitos para aprender manobras de nível mais alto, ou para se qualificar para talentos ou classes de prestígio. Por exemplo, se uma manobra do Dragão de Pedra requer que você tenha uma outra manobra do Dragão de Pedra, e você conhece a postura da base de pedra (uma postura de 1º nível do Dragão de Pedra), você se qualifica para aprender a manobra de nível mais alto.

[DESCRITOR]

Algumas manobras têm descritores que também as definem. Esses descritores aparecem na mesma linha que a disciplina da manobra.

Os descritores que podem ser aplicados às manobras são ação mental, bem, eletricidade, energia, fogo, frio, mal, medo, sônico e teletransporte. Muitos desses descritores não têm efeitos de jogo por si mesmos, mas eles governam como uma manobra interage com outras manobras, magias ou habilidades.

NÍVEL

Essa seção mostra a classe ou classes que têm acesso à manobra: cruzado, sábio da espada ou lâmina da guerra. Essa linha também mostra o nível da manobra nessa classe. Você pode aprender qualquer manobra que você quiser escolhendo o talento Estudo Marcial, não importa a classe. No entanto, você ainda precisa cumprir os pré-requisitos da manobra.

PRÉ-REQUISITOS

Além de cumprir os pré-requisitos de classe e nível antes de poder aprender uma manobra, você precisa cumprir certo grupo de requerimentos para ficar apto a escolher tal manobra como uma das que você conhece. Posturas são consideradas manobras para propósitos de cumprir um pré-requisito para aprender uma manobra.

Você não pode aprender uma manobra a não ser que você ganhe um nível em uma classe de adepto marcial, um nível em uma classe de prestígio que conceda manobras conhecidas, ou que você pegue o talento Estudo Marcial.

Manobras Conhecidas: Algumas das manobras mais poderosas precisam que você aprenda uma ou mais manobras da mesma disciplina antes que elas possam ser selecionadas.

ACÇÃO DE INICIAÇÃO

Essa seção descreve o tipo de ação que você precisa gastar para ativar uma manobra marcial. Em alguns casos, você

inicia uma manobra, e seus efeitos duram pelo do seu turno (ou além). Em outros casos, manobras duram somente o tempo da ação necessária para iniciá-la (1 ação rápida, 1 ação imediata, 1 ação de movimento, 1 ação padrão ou 1 ação de ataque total).

Ação Rápida: uma ação rápida consome apenas uma pequena porção de tempo, mas representa um gasto maior de esforço e energia do que uma ação livre. Você pode executar uma ação rápida por turno sem afetar a sua habilidade de executar outras ações. Nesse contexto, uma ação rápida é como uma ação livre. No entanto, você pode executar apenas uma ação rápida por turno, não importa qual outra ação que você use no mesmo turno. Você pode fazer uma ação rápida em qualquer momento que você normalmente poderia fazer uma ação livre.

Conjurar uma magia acelerada ou manifestar um poder acelerado é uma ação rápida, logo você não pode iniciar uma manobra com uma ação de iniciação de 1 ação rápida na mesma rodada que você tenha conjurado uma magia acelerada ou manifestado um poder acelerado.

Ação Imediata: Da mesma forma que uma ação rápida, uma ação imediata consome apenas uma pequena porção de tempo, mas representa um gasto maior de esforço do que uma ação livre. No entanto, diferente de uma ação rápida, uma ação imediata pode ser feita a qualquer momento – mesmo se não for o seu turno. Usar uma ação imediata no seu turno é o mesmo que usar uma ação rápida, e conta como a sua ação rápida do turno. Você não pode usar outra ação imediata ou ação rápida até depois do seu próximo turno se você usou uma ação imediata quando não era o seu turno (efetivamente, usar uma ação imediata antes do seu turno é o equivalente a usar a ação rápida do próximo turno).

Você não pode usar uma ação imediata se você estiver surpreso.

ALCANCE

O alcance de uma manobra indica a distância máxima que a mesma pode chegar. Muitas manobras são tratadas como efeitos de alcance pessoal, porque você inicia a manobra para conceder a você mesmo um bônus ou capacidade especial durante o seu turno.

Os alcances padrão incluem (mas não estão limitados a) os seguintes:

Pessoal: A manobra afeta somente você (mas pode dar a você um poder ou habilidade incomum que afeta outros pelo resto do seu turno).

Toque: Você precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Uma manobra de toque que cause dano pode obter um sucesso decisivo da mesma forma que uma arma pode, entretanto você não multiplica o dano extra de uma manobra em um sucesso decisivo.

Ataque Corpo a Corpo: A manobra afeta qualquer criatura que você acertar com um ataque corpo a corpo.

Adjacente: A manobra afeta criaturas que estejam a 1 quadrado de você. Às vezes você só afeta as criaturas adjacentes no início ou no final do seu turno, mas outras manobras podem afetar qualquer criatura que você se aproxime (até ficar adjacente) durante o seu turno. Veja o texto descritivo da manobra específica para maiores detalhes.

Alcance Expresso em Metros: Algumas manobras não têm uma categoria de alcance padrão, apenas um alcance expresso em metros.

MIRANDO UMA MANOBRA

Você pode ter que escolher quem a sua manobra irá afetar ou aonde ela irá se originar. Essa seção descreve o alvo ou alvos de uma manobra, seus efeitos ou sua área, como apropriado.

Alvo ou Alvos: A maioria das manobras afeta uma criatura ou objeto específico (ou mais de uma criatura ou objeto) que você designar como seu alvo. Você precisa poder ver ou tocar o alvo, e você precisa escolher esse alvo especificadamente.

Algumas manobras só podem ser iniciadas em alvos voluntários. Você pode se declarar como um alvo voluntário a qualquer momento (mesmo se estiver surpreso ou não for o seu turno). Personagens inconscientes sempre são considerados voluntários, mas um personagem que esteja consciente, porém imobilizado ou indefeso não é considerado voluntário automaticamente.

Outras manobras afetam uma criatura ou criaturas que você tenha acertado com um ataque corpo a corpo, e algumas afetam uma criatura que você tenha acertado com um ataque de toque ou um ataque de toque à distância.

Área: Algumas manobras podem afetar uma área. Possivelmente você poderá escolher o ponto aonde o efeito da manobra irá se originar, mas por outro lado você geralmente não controlará que criaturas e objetos uma manobra de área afetará.

Explosão: Uma explosão afeta tudo o que estiver em sua área, incluindo criaturas que você não pode ver. Ela não pode afetar criaturas que tenham cobertura total contra o seu ponto de origem. O formato padrão de uma explosão é esférico.

Emanação: Uma emanação funciona como explosão, exceto que o efeito continua a ser irradiado do ponto de origem (às vezes você) pela duração da manobra.

Dispersão: Um efeito de dispersão se espalha como uma explosão, mas pode fazer curvas. Você seleciona o ponto de origem e o efeito se espalha pela distância dada em todas as direções.

Efeito: Algumas manobras criam alguma coisa ao invés de afetar alguma coisa que já existem. Você precisa designar onde essas coisas irão aparecer, seja vendo ou descrevendo o local. O alcance determina a distância máxima na qual um efeito pode aparecer.

Linha de Efeito: Manobras que afetem um alvo que não seja você exigem uma linha de efeito. Uma linha de efeito é um caminho direto e sem obstruções o que um efeito pode afetar. Uma barreira sólida cancela uma linha de efeito, mas a linha não é afetada por fumaça, escuridão, ou outros fatores que afetem a visão normal.

Você precisa ter uma linha de efeito desobstruída com um alvo de uma manobra que você iniciar, ou com qualquer espaço no qual você queira criar um efeito à distância (se a sua manobra permitir isso). Uma explosão ou emanação afeta somente uma área, criatura ou objeto com o qual tenha linha de efeito com o seu ponto de origem.

Uma barreira sólida que tenha um buraco de pelo menos 0,1m² que o atravessa não bloqueia a linha de efeito de uma manobra.

DURAÇÃO

A duração da manobra diz o tempo que dura os seus efeitos.

Final do Turno: O efeito da manobra dura até o final do seu turno atual e depois para de funcionar.

Instantânea: O efeito da manobra vem e vai no instante em que ela é iniciada, apesar de as consequências poderem ser duradouras. Por exemplo, o incremento momento de

entusiasmo usa apenas uma ação rápida para ser iniciado, mas ele aumenta a sua iniciativa pelo resto do combate.

Durações de Uma Rodada: Algumas durações são medidas como 1 rodada. Você ganha a habilidade de executar qualquer ataque ou efeito especial que a manobra permita em seu turno. Imediatamente antes da sua ação na rodada seguinte a que você iniciou a manobra, seus efeitos se encerram.

Postura: Essa duração indica que a manobra é uma postura, logo ela só termina quando você quiser, quando você ficar indefeso ou quando você cumprir uma condição especial mostrada no texto descritivo da postura.

Durações com Tempo Determinado: Muitas manobras duram algumas rodadas ou minutos. Quando o tempo termina, a energia que sustentava o efeito se esvai e o efeito da manobra termina.

Sem Duração: O efeito de uma manobra sem duração dura apenas o tempo que leva para iniciá-la. Algumas manobras “duram” menos de uma rodada completa. Esse é geralmente o caso de manobras que causam dano extra além do seu dano corpo a corpo normal. Por exemplo, um golpe com uma ação de iniciação de 1 ação padrão teria efetivamente a duração de 1 ação padrão; o efeito do golpe está ligado a ação de fazer o ataque. Quando esse for o caso, nenhuma seção de duração será mostrada.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Às vezes, uma manobra com um efeito especial ou acréscimo sobrenatural que vise um inimigo permite à criatura ou objeto fazer um teste de resistência para evitar parte ou todo o efeito. A linha teste de resistência na descrição de uma manobra define que tipo de teste de resistência a manobra permite.

Anula: A manobra não tem efeito adicional algum sobre o alvo que passar no teste de resistência.

Parcial: A manobra causa um efeito no alvo, como por exemplo, morte. Um teste de resistência bem sucedido significa que algum efeito menor aconteceu (como receber dano ao invés de ser morto).

Reduz à Metade: A manobra causa dano, um teste de resistência bem sucedido reduz o dano recebido à metade (arredondado pra baixo).

Nenhum: No caso de nenhum teste de resistência ser permitido, a linha teste de resistência será suprimida.

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: A fórmula para determinar a CD do teste de resistência contra o efeito especial da manobra está escrito no texto descritivo da manobra.

RESISTÊNCIA A MAGIA

Diferente da descrição de magias e poderes, manobras mágicas não têm a linha de resistência à magia ou resistência poder. De forma que as manobras são habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, não magias ou habilidades similares à magia, resistência à magia não afeta uma manobra.

TEXTO DESCRITIVO

Essa parte da descrição da manobra explica o que a manobra faz e como funciona. Ela começa com um parágrafo ou dois de texto “leia em voz alta” em itálico que dá aos jogadores uma imagem de como a manobra faz o que ela faz. Se uma das linhas anteriores da descrição da manobra inclui “veja texto”, nessa seção é onde você vai encontrar a explicação.

APRENDENDO MANOBRAS E POSTURAS

Adeptos marciais iniciam manobras e posturas marciais. Essas manobras são manifestações de habilidade marcial, foco e clareza supremos. Eles também utilizam a energia sublime universal ou *chi*; executando uma manobra perfeitamente, um adepto marcial pode alcançar feitos incríveis de capacidade marcial e atlética.

Adeptos marciais não têm “grimórios”, mas eles preparam uma seleção de manobras antecipadamente. Diferente de personagens que preparam magias, adeptos marciais podem rapidamente escolher uma nova seleção de manobras preparadas com uma curta pausa para exercícios, meditação ou reza. Adeptos marciais não precisam preparar suas posturas; todas as posturas conhecidas estão disponíveis o tempo todo.

ADICIONANDO MANOBRAS E POSTURAS

Adeptos marciais geralmente aprendem manobras e posturas novas quando ganham um nível novo. Nem toda disciplina está disponível para todos os personagens.

Manobras e Posturas Adquiridas com um Novo Nível:

Adeptos Marciais treinam, meditam e praticam entre aventuras e enquanto descansam. Quando um adepto marcial aprende uma manobra ou postura nova porque ele ganhou um nível, você pode assumir que esse novo conhecimento representa os efeitos do treinamento e estudo através do passar dos dias, semanas, ou mesmo meses.

Estudo Independente: Um adepto marcial pode tentar desenvolver uma nova manobra ou postura independentemente, adicionando-a a uma disciplina existente. O mestre de jogo decide se é possível para um personagem desenvolver uma nova manobra.

Se o mestre permitir a criação de uma manobra nova, observe as seguintes diretrizes.

Primeiro, um adepto marcial precisa de um lugar seguro para meditar e praticar. Esse esforço demandará de uma quantidade de dias igual a $3 \times$ o nível da manobra, então se um adepto está desenvolvendo uma manobra de 7º nível, a pesquisa levará 21 dias. O adepto paga 50 XP por dia de estudo, que representa um intenso regime de meditação, alimentação e treinamento feito para focar a mente e o espírito na tarefa em mãos.

Um adepto marcial não pode criar uma manobra com nível mais alto do que ele é capaz de aprender.

No final do tempo necessário para estudo e treinamento, o adepto marcial faz um teste de Conhecimento Marcial (CD 25 + $(2 \times$ o nível da manobra).

Se o teste for bem sucedido, o personagem aprende a manobra na próxima vez que ele tiver a oportunidade de aprender uma nova manobra através de avanço de nível ou seleção de talentos. Se o teste falhar, a nova manobra ainda não está aperfeiçoada, e o personagem precisa passar pelo tempo de estudo e treinamento novamente se ele quiser continuar tentando (apesar de ele recuperar o XP gasto até agora).

O mestre deve trabalhar com o jogador antes da tentativa de desenvolvimento da nova manobra começar, e guiá-lo nos parâmetros em que a nova manobra ou disciplina possa ser aceita (veja Como Criar Novas Magias, LdM 35).

HABILIDADES ESPECIAIS

Algumas criaturas são naturalmente abençoadas no Caminho Sublime e podem usar manobras marciais sem ter níveis em

uma classe de adepto marcial. Essas habilidades natas funcionam de forma muito parecida com as habilidades similares à magia e as habilidades similares a psiquismo. Personagens usando escrituras marciais podem também usar manobras marciais.

Iniciar uma manobra através de uma habilidade inata, ou usando um item mágico, funciona da mesma forma que iniciar uma manobra normalmente. Você não provoca ataques de oportunidade e a sua manobra não está sujeita a resistência à magia.



“Você sabe por hora que os mestres do Vento Desértico estudam segredos do ar e do fogo. Através do aço de suas cimitarras eles externam chamas para cegar ou matar seus inimigos. Mas o fogo não reside no aço, meu aluno; ele reside no mestre e o aço é apenas um veículo através do qual o mestre canaliza o fogo segundo seus propósitos. Para externar a chama, o mestre do Vento do Deserto cria em sua alma um estêreo e desolado lugar, uma terra espúria com um sol de força assassina focado em autoridade. Em sua mente ele recita canções ou palavras de concentração ensinadas para ele, escutando-as constantemente em seus ouvidos mesmo que ele não pronuncie-as em voz alta; em seu corpo ele executa um movimento físico preciso, um golpe rápido de espada num arco perfeito e com a velocidade certa. Por um instante, o elo entre sua mente, corpo e espírito está perfeito – e as chamas do sol do deserto surgem para fora ao seu comando. Então é isso para cada um dos Nove Discípulos, jovem aprendiz. Agora, por onde devemos começar?”

–Hartan Turiyeshor

Cada uma das nove técnicas do Caminho Sublime é composta de um número específico de posturas e manobras – chamadas golpes, incrementos e contra-ataques. Da mesma forma que magias de feiticeiro, cada Postura ou Manobra é uma habilidade específica que o personagem deve aprender. Mas enquanto as magias de feiticeiro confiam no poder arcano que

se esgota pelo uso constante, as habilidades de um praticante marcial estão sempre disponíveis para ele desde que ele tenha alguns minutos para preparar as manobras que deseja usar.

A tabela abaixo provê um sumário de cada uma das disciplinas que estão disponíveis para cada uma das três classes padrão de praticante marcial. A lista de manobras e posturas que começa na próxima página está organizada por nível em ordem crescente, e alfabeticamente por disciplina em cada lista de níveis. Nestas listas, o nome das disciplinas está abreviado ou reduzido a uma palavra para economizar espaço.

TABELA 4-1: ACESSO ÀS DISCIPLINAS POR CLASSE

	Cruzado	Sábio da Espada	Lâmina de Guerra
Coração de Ferro	Não	Não	Sim
Corvo Branco	Sim	Não	Sim
Dragão de Pedra	Sim	Sim	Sim
Espírito Devotado	Sim	Não	Não
Garra de Tigre	Não	Sim	Sim
Mão Sombria	Não	Sim	Não
Mente Diamantina	Não	Sim	Sim
Sol Poente	Não	Sim	Não
Vento Desértico	Não	Sim	Não

LISTA DE MANOBRAS E POSTURAS

1º NÍVEL

Coração	Giro de Aço: Golpe – Ataque dois oponentes. Postura Punitiva: Postura – Ataque causa +1d6 de dano, mas você sofre –2 na CA. Ventania de Aço: Golpe – +4 de bônus em um ataque, oponentes ganham +4 de bônus nos ataques contra você.
Corvo	Liderando a Investida: Postura – Aliados ganham +1 de dano por nível de iniciador contra inimigos em ataques de investida. Liderando o Ataque: Golpe – Aliados ganham bônus de +4 contra inimigo que você atacar. Mergulho nas Chamas: Golpe – Alvo não pode realizar ataque de oportunidade por 1 rodada. Voz de Suporte: Postura – Aliados ganham +2 em jogadas de Vontade e +4 contra medo.
Dragão	Encontrão do Minotauro: Golpe – Quando realizar investida que cause dano, ignora ataques de oportunidade. Ossos de Pedra: Golpe – Ganha RD 5/adamante. Postura da Base de Pedra: Postura – Ganha +2 de bônus em testes de Força e +2 na CA contra oponentes maiores.
Espírito	Espírito Marcial: Postura – Cura 2 pontos de vida a cada ataque bem sucedido. Golpe de Vanguarda: Golpe – Aliados ganhar um bônus de +4 no ataque contra o alvo. Golpe do Cruzado: Golpe – Sucesso numa jogada de ataque permite que você cure 1d6 + 1 por nível de iniciador. Resplandecente Defesa de Ferro: Postura – Inimigos recebem penalidade de –4 nos ataques contra seus aliados.
Garra	Golpe da Presa do Lobo: Golpe – Ataca com duas armas. Salto Súbito: Incremento – Salta como uma ação rápida. Sangue na Água: Postura – Ganha +1 no ataque e dano para cada sucesso decisivo. Sentido do Caçador: Postura – Ganha Faro.
Mão	Criança da Sombra: Postura – Você ganha camuflagem enquanto estiver se movendo. Golpe do Abraço das Sombras: Golpe – Inimigo sofre 20% de chance de erro nos ataques. Ilha de Lâminas: Postura – Você e seus aliados flanqueiam todos os inimigos adjacentes. Técnica da Lâmina Sombria: Golpe – Jogue dois ataques e trate o menor resultado para causar dano de frio.
Mente	Lâmina Safira do Pesadelo: Golpe – Oponente Surpreso, +1d6 de dano tendo sucesso numa jogada de Concentração. Momento da Mente Perfeita: Contra-Ataque – Teste de Concentração substitui teste de Vontade. Postura de Clareza: Postura – Ganha +2 na CA contra um alvo e –2 contra todos os outros.
Sol	Arremesso Forte: Golpe – Agarra o inimigo e arremessa-o a 3m de você.

Vento

Contra-Investida: Contra-Ataque – Arruína ataque em investida, força o inimigo investidor a afastar-se de você.

Passo do Vento: Postura – Ignora dificuldades do terreno, ganha bônus contra inimigos em certo terreno.

Benção das Chamas: Postura – Ganha resistência a fogo baseada na graduação em Acrobacia.

Chamas Distrativas: Incremento – Elemental do Fogo aparece flanqueando o oponente.

Floreio Ofuscante: Golpe – Pasmee oponentes a sua volta.

Lâmina Incandescente: Incremento – Causa 1d6 dano de fogo +1/nível de iniciador.

Passo Largo do Vento: Incremento – Mais 3 metros de bônus no deslocamento.

2º NÍVEL

Coração	Golpe Desarmante: Golpe – Com um ataque bem sucedido, tente desarmar o oponente. Muralha de Lâminas: Contra-Ataque – Substitui CA por resultado de jogada de ataque.
Corvo	Golpe Tático: Golpe – Causa +2d6 de dano, aliados adjacentes são deslocados 1,5m. Investida do Líder de Batalha: Golpe – Anula ataques de oportunidade enquanto investe, causa +10 de dano.
Dragão	Ardil de Pedra: Golpe – Causa +1d6 de dano, ataque imobiliza a vítima. Martelo da Montanha: Golpe – Causa +2d6 de dano, ultrapassando RD e Dureza.
Espírito	Bloqueio com Escudo: Contra-Ataque – Confere +4 de bônus de escudo na CA dos aliados. Martelo Inimigo: Golpe – Ultrapassa a RD do inimigo, causando +2d6 de dano.
Garra	Garra da Lua: Golpe – Faça uma jogada de Salto e cause +2d6 de dano. Golpe do Lobo Raivoso: Golpe – Bônus +4 no ataque, causa +2d6 de dano e –4 na CA por 1 turno.
Mão	Dreno de Vitalidade: Golpe – Ataque causa 2 pontos de dano de Constituição no oponente. Excursão Sombria: Postura – Teletransporta-se até 15m pelas sombras como uma ação padrão. Manto da Enganação: Incremento – Torna-se invisível até o final do seu turno.
Mente	Ação Antes do Pensamento: Contra-Ataque – Teste de Concentração substitui teste de Reflexos. Lâmina Esmeralda: Golpe – Realiza um ataque corpo a corpo como um ataque de toque.
Sol	Defesa Desconcertante: Contra-Ataque – Usa teste de Sentir Motivação para esquivar de ataque. Posicionamento do Cutelo: Golpe – Troca de posição com o alvo do ataque.
Vento	Dragão Nascente: Golpe – Cone causa 2d6 de dano de fogo. Carma Ígneo: Contra-Ataque – Contra-ataca o oponente com um toque ígneo causando 4d6 de dano. Lampejo Solar: Golpe – Ganha um ataque adicional. Língua de Fogo: Incremento – Ganhe +1,5m de

alcance, cause dano de fogo.

3º NÍVEL

Coração	Aço Absoluto: Postura – +3 metros de bônus em deslocamento, +2 na CA enquanto em movimento. Exorcismo do Aço: Golpe – Golpeia a arma do oponente. Ela causa –4 de dano. Reaparição do Coração de Ferro: Postura – Remove efeitos Negativos, ganha +2 de bônus de moral no ataque.
Corvo	Rugido do Leão: Incremento – Derrotando um inimigo, seus aliados causam +5 de dano. Tática do Corvo Branco: Incremento – Mudando a iniciativa dos aliados, ele pode agir primeiro. Táticas do Lobo: Postura – Você e seus aliados causam +1 de dano para cada dois níveis de iniciador seu contra inimigos flanqueados.
Dragão	Fúria do Dragão de Pedra: Golpe – Causa +4d6 de dano contra objetos e constructos. Peso Esmagador da Montanha: Postura – Segura por 2d6+1 turnos menos metade do bônus de Força dele, enquanto agarrando. Quebra-Ossos: Golpe – Causa +4d6 de dano, +10 nos ataques para confirmar acertos críticos. Raízes da Montanha: Postura – +10 de bônus em jogadas contra investida, encontrão, derrubar e outros, e ganhar RD 2/–.
Espírito	Golpe Revitalizante: Golpe – Realizar um ataque bem sucedido permite que você se cure 3d6+1 por nível de iniciador. Moita de Lâminas: Postura – Se o inimigo passar a 1,5m do personagem ele recebe um ataque seu. Repreensão Defensiva: Incremento – Seu inimigo é obrigado a atacá-lo ou recebe ataque de oportunidade.
Garra	Golpe Sublime do Raptor: Golpe – Ataque inimigo grande com +4 de bônus, causando +6d6 de dano. Postura do Carcajú: Postura – Use qualquer arma enquanto agarrado. Postura do Dragão Saltador: Postura – +10 nos testes de Saltar, sempre é considerado como já correndo para efeitos de Saltar. Rasga-Carne: Golpe – O oponente é atacado e recebe penalidade –4 na CA.
Mão	Dança da Aranha: Postura – Você escala paredes como uma aranha. Garrote de Sombras: Golpe – Ataque do toque à distância causa 5d6 pontos de dano. Golpe do Dreno de Força: Golpe – Seu ataque causa 4 pontos de dano de Força no oponente. Postura do Assassino: Postura – Ganhe +2d6 de ataque furtivo.
Mente	Golpe Criterioso: Golpe – Usa teste de Concentração para determinar dano. Mente sobre Corpo: Contra-Ataque – Teste de Concentração substitui de Fortitude. Pérola Negra da Incerteza: Postura – Ganhe +2 na CA a cada vez que o inimigo errar você.
Sol	Abertura Dissimulada: Contra-Ataque – Como uma ação imediata, instiga um ataque e em seguida dá um contra-ataque.

Arremesso Devastador: Golpe – Agarra o inimigo, arremessando-o fortemente em efeito-alavanca.

Estilo Matador de Gigantes: Postura – +2 de bônus nos ataques e +4 de bônus no dano contra adversários maiores.

Vento **Dança do Zéfiro:** Contra-Ataque – +4 na CA contra um único ataque.

Leque de Chamas: Golpe – Ataque de toque a distância causa 6d6 de dano.

Manto do Holocausto: Postura – Atacantes sofrem 5 de dano por fogo.

Marca da Morte: Golpe – Inimigo toma dano extra por fogo e desdobra-se em chamas incandescentes.

4º NÍVEL

Coração	Recuperação Relâmpago: Contra-Ataque – Joga novamente um ataque que falhou com +2 de bônus. Tornado de Mitril: Golpe – Realiza ataque contra inimigos adjacentes, +2 em cada ataque.
Corvo	Ataque Protetor: Incremento – Qualquer oponente que você acertar não pode realizar ataques de oportunidade por 3 rodadas. Golpe do Corvo Branco: Golpe – Causa +4d6 de dano, alvo fica Surpreso.
Dragão	Golpe da Avalanche: Golpe – Causa +2d6 de dano, alvo perde ação de movimento. Golpe Lasca-Ossos: Golpe – Ataque causa 2 de dano de Constituição. Rolar da Grande Rocha: Incremento – Ganhe +4 nas tentativas de atropelar.
Espírito	Explosão Divina: Golpe – Causa +8d8 de dano. Lâmina enroscadora: Golpe – Causa +2d6 de dano, alvo sofre –6m de penalidade no deslocamento.
Garra	Morte Descendente: Golpe – Salta no ar, ataca o inimigo de cima, causando +4d6 de dano.
Mão	Fonte de Sangue: Incremento – Ao derrotar um inimigo causa medo nos aliados dele. Mão da Morte: Golpe – Toque deixa inimigo paralisado por 1d3 rodadas. Véu das Sombras Obscuras: Golpe – Causa +5d6 de dano e o inimigo recebe 50% de chances de errar seus ataques por 1 rodada.
Mente	Golpe Mental: Golpe – Ataque causa 1d4 de dano de Sabedoria. Investida Ricochete: Golpe – Dobra o movimento e ataca. Lâmina Rubra do Pesadelo: Golpe – Ataque causa o dobro do dano com um teste de Concentração bem-sucedida.
Sol	Arremesso Cometa: Golpe – Agarra inimigo, arremessa-o usando uma força poderosa. Golpe Quebra-Escudo: Golpe – Ataque causa +4d6 de dano, deixando o alvo surpreso.
Vento	Investida Chamuscante: Golpe – Voa enquanto investe, causando +5d6 de dano de fogo. Lâmina Chamuscante: Incremento – Ataque causa +2d6 de dano tipo fogo +1 por nível de iniciador do personagem. Serpentina de Fogo: Golpe – Torrente de fogo

gira ao redor do personagem.

5º NÍVEL

Coração	Foco do Coração de Ferro: Contra-Ataque – Joga resistência novamente. Forma da Lâmina Dançante: Postura – +1,5m de alcance durante seu turno. Golpe Pasmante: Golpe – Ataques corpo a corpo pasmam oponente.
Corvo	Manobra de Flanco: Golpe – Ao atingir um alvo flanqueado, aliados ganham ataque livre contra ele. Vantagem sob Pressão: Postura – Move +1,5m adicional ao dar passo de ajuste, ignorando dificuldades do terreno.
Dragão	Antigo Martelo da Montanha: Golpe – Causa +6d6 de dano, ultrapassa RD ou Dureza. Avalanche da Montanha: Golpe – Ganha a habilidade de esmagar os inimigos. Postura do Gigante: Postura – Causa dano como se fosse de uma categoria superior.
Espírito	Carga da Perdição: Golpe – Ataque de investida ganha bônus contra tendência boa, você ganha RD 10/–. Golpe Apavorante: Golpe – O alvo do ataque é derrubado. Investida Radiante: Golpe – Causa +6d6 contra inimigos maus, você ganha RD 10/–. Maré do Caos: Golpe – Ataque de investida ganha bônus contra inimigos leais, você permanece oculto. Viga da Justiça: Golpe – Causa +4d6 de dano, +8 no ataque contra inimigos caóticos, ganha +5 da CA e nos testes de resistência.
Garra	Mangusto dançante: Incremento – Realiza um ataque adicional com cada arma (máximo de dois ataques adicionais). Investida de Garras: Golpe – Quando você investir, realize múltiplos ataques.
Mão	Golpe Hemorrágico: Incremento – Golpe causa 4 pontos de dano de Constituição no oponente. Passo da Mariposa Dançante: Postura – Ignora penalidade de terreno, caminha sobre a água. Passo Sombrio: Postura – Teletransporta-se 15m pelas sombras como ação de movimento.
Mente	Aspecto da Lâmina de Ferro Dançante: Postura – Ganhe +1,5m de alcance durante o seu turno. Contra-Ataque Rápido: Contra-Ataque – Atinja o oponente que tentou atacá-lo. Foco do Coração de Ferro: Contra-Ataque – Jogue novamente um teste de resistência. Golpe da Confusão: Golpe – Ataque Corpo a corpo deixa oponente confuso. Ouvindo o Ar: Postura – Ganha Percepção às Cegas num raio de 15m. +5 de bônus em testes de Ouvir. Pancada Arrebatadora: Golpe – Ataque bem sucedido impede o oponente de agir por 1 rodada.
Sol	Arremesso Arrojado: Golpe – Agarra o inimigo e arremessa-o violentamente. Defesa Audaciosa: Postura – Dá passo de ajuste automático a cada ataque falho que recebe. Espreitar nas Sombras: Contra-Ataque –

Move-se para o espaço do inimigo enquanto ele tenta se afastar de você.

Perseguição Espelhada: Contra-Ataque – Você iguala o seu deslocamento ao do oponente.

Chama do Dragão: Golpe – Cone que causa 6d6 de dano de fogo.

Inferno Prolongado: Golpe – Causa +2d6 de dano, e o alvo sofre 2d6 de dano de fogo por 3 rodadas.

Salto Ígneo: Contra-Ataque – Teletransporta-se para o lado do inimigo que atacar você.

6º NÍVEL

Coração	Rebate da Mantícora: Contra-ataque – Deflete ataque e redireciona ele contra um oponente. Vigor do coração de ferro: Incremento – Cura pontos de vida igual a duas vezes seu nível.
Corvo	Investida do Líder de Guerra: Golpe – Não sofre ataques de oportunidade quando investe, causa +35 de dano. Ordem Forjada pelo Caos: Incremento – Aliados movem-se com seus deslocamentos durante o seu turno.
Dragão	Golpe Irresistível da Montanha: Golpe – Causa +4d6 de dano, alvo perde a ação padrão. Ossos de Ferro: Golpe – Ganhe RD 10/adamante. Pressão Esmagadora: Golpe – Causa +4d6 de dano, ataque imobiliza a criatura.
Espírito	Aura da Ordem Perfeita: Postura – Considere o resultado do d20 como 11. Aura da Tirania: Postura – Drene pontos de vida dos aliados. Aura do Caos: Postura – Joga novamente e adiciona o máximo do dado de dano. Aura do Triunfo: Postura – Você e seus aliados curam 4 pontos de vida por turno enquanto atacam oponentes maus.
Garra	Golpe Revivescente: Golpe – Ataque bem sucedido permite a você curar 3d6 pontos de vida +1 por nível de iniciador em uma manifestação energética num raio de 9m. Golpe do Urso Raivoso: Golpe – Ganha +4 no ataque, causa +10d6 de dano, perde –4 da CA quando ataca. Lobo que Sobe a Montanha: Golpe – Entra no quadrado de um oponente Grande, causa +5d6 de dano, ganha cobertura contra o oponente.
Mão	Sorratoeiro durante a Noite: Golpe – Move-se e ataca permanecendo escondido. Força de Sombras: Golpe – Ataque de toque a distância causa 8d6 de dano e deixa o alvo atordoado e surpreso.
Mente	Lâmina Fantasma: Golpe – Alvo fica surpreso. Golpe Intuitivo Maior: Golpe – Use o dobro do teste de Concentração para determinar dano. Momento de Presteza: Incremento – Ganhe +20 de bônus na iniciativa durante a batalha.
Sol	Aparo do Escorpião: Contra-Ataque – Apare o ataque redirecionando-o contra um outro oponente. Arremesso Balista: Golpe – Arremessa o oponente em uma linha reta a 18m, causando 6d6 de dano em todos no caminho.

Vento **Anel de Fogo:** Golpe – Circunda o inimigo de chamas incandescentes.
Assalto Incandescente: Postura – Ataques corpo a corpo causam +1d6 de dano de fogo adicional.
Tempestade Desértica: Golpe – Ataca o inimigo enquanto você se move até ele.

7º NÍVEL

Coração **Lâmina Falciforme:** Incremento – Atingindo um inimigo, ganhe um ataque livre contra qualquer outro.
Movimento Final: Golpe – Ganha dano extra contra inimigos enfraquecidos.

Corvo **Assalto do Enxame:** Golpe – Aliados podem realizar ataques livres contra o inimigo que você atingir.
Chamado do Clarim: Incremento – Se você derrubar um inimigo, aliados até 18m podem realizar um ataque livre ou uma ação de movimento.

Dragão **Martelo Ancião da Montanha:** Golpe – Causa +12d6 de dano, ultrapassando RD e Dureza.
Golpe do Colosso: Golpe – Ataque causa +6d6 de dano, arremessando o oponente para trás.

Espírito **Contra-Escudo:** Contra-Ataque – Golpe esmagador do escudo cancela o ataque do inimigo.
Golpe Castigante: Golpe – Causa +8d6 de dano e causa uma explosão de área.

Garra **Ataque Corta-Tendão:** Golpe – Ataque causa 1d8 de dano de Destreza no inimigo, e reduz seu deslocamento em 3m.
Golpe do Dragão Arrebatador: Golpe – Salta sobre o inimigo, causa +10d6 de dano e deixa-o atordoadado.
Caçar aos Fracos: Postura – Ataque de oportunidade para cada inimigo que derrubar.

Mão **Morte nas Trevas:** Golpe – Cause +15d6 de dano em alvo surpresa.
Teletransporte Sombrio: Postura – Teletransporta-se 15m pelas sombras como uma ação rápida.

Mente **Avalanche de Lâminas:** Golpe – A cada ataque que você acertar realize um outro ataque com penalidade crescente.
Impulso Mercurial: Incremento – Use uma ação rápida para completar ação de movimento.

Sol **Golpe Matador de Hidras:** Golpe – Oponente não pode realizar uma ação de ataque total.

Vento **Investida da Salamandra:** Golpe – Investida cria rastro de fogo.
Lâmina Infernal: Incremento – Ataques corpo a corpo causam +3d6 de dano de fogo +1 por nível de iniciador.

8º NÍVEL

Coração **Aparar Lâminas Supremo:** Postura – Ganhe RD 5/–.
Arremesso Relâmpago: Golpe – Use ataque corpo a corpo como um ataque em linha.
Furacão de Adamante: Golpe – Dois ataques contra cada inimigo adjacente, +4 bônus em

cada ataque.

Corvo **Martelo do Corvo Branco:** Golpe – Causa +6d6 de dano, deixa oponente atordoadado.
Tática do Enxame: Postura – Aliados ganham +5 nos ataques contra inimigos adjacentes a você.

Dragão **Força das Rochas:** Postura – Ganha imunidade contra acertos críticos.
Golpe-Terremoto: Golpe – O lugar treme derrubando inimigos no chão.
Ossos de Adamante: Golpe – Ganhe RD 20/adamante.

Espírito **Fortitude Imortal:** Postura – Você não pode morrer devido a pontos de dano.
Grande Vaga Divina: Golpe – Causa +6d8 de dano, também ganha +1 nos ataques e causa +2d8 de dano por ponto de dano em Constituição que você sofrer voluntariamente.

Garra **Mangusto Furioso:** Incremento – Faça dois ataques adicionais por arma empunhada (máximo de quatro ataques adicionais).
Vendaval Dilacerador do Girallon: Incremento – Ganha a habilidade de dilacerar com ataques bem sucedidos.
Tática da Matilha de Lobos: Postura – Passo de ajuste livre em cada ataque bem sucedido.

Mão **Balanco no Céu:** Postura – Caminhe no ar.
Golpe das Sombras Debilitantes: Golpe – Alvo de seu ataque bem sucedido sofre 1d4 níveis negativos.
Uno com as Sombras: Contra-Ataque – Torne-se Incorpóreo por 1 rodada.

Mente **Defesa de Diamante:** Contra-Ataque – Ganhe bônus nas resistências igual ao nível.
Lâmina de Diamante do Pesadelo: Golpe – Ataque causa o quádruplo do dano com um sucesso num teste de Concentração.

Sol **Postura da Vivacidade:** Postura – Ganhe um contra-ataque extra por rodada.
Ataque dos Tolos: Contra-Ataque – Reflete ataque do oponente.
Defesa Fantasmagórica: Postura – Escolhe o inimigo a ser atingido quando estiver escondido.

Vento **Chamas do Dragão Ancião:** Golpe – Cone de fogo causa 10d6 de dano de fogo.
Subida da Fênix: Postura – Ergue uma coluna de ar superaquecido.

9º NÍVEL

Coração **Golpe da Claridade Perfeita:** Golpe – Causa +100 de dano em um ataque simples.

Corvo **Investida do Mestre da Guerra:** Golpe – Você e aliados em investida não sofrem ataques de oportunidade, causam dano extra e atordoam os inimigos.

Dragão **Golpe do Túmulo Montanhoso:** Golpe – Ataque causa 2d6 de dano de Constituição no alvo.

Espírito **Golpe da Vitalidade Suprema:** Golpe – Ataque bem sucedido concede magia *Cura Completa*.

Garra **Golpe de Selvageria Mortal:** Golpe – Saltando sobre o inimigo, assassina ele com um simples ataque.

Mão **Golpe da Gélida Fraqueza das Cinco Sombras:** Golpe – Conduz sombras até o alvo, causando dano em pontos de vida, dano de habilidade e outros efeitos.

Mente **Tempo Permanece Parado:** Golpe – Realize ação de ataque total duas vezes.

Sol **Arremesso Tornado:** Golpe – Mova-se e

arremesse oponentes repetidas vezes.

Vento **Rajada Infernal:** Golpe – Explosão de fogo causa 100 pontos de dano.

CORAÇÃO DE FERRO

A disciplina do Coração de Ferro é focada na pura perícia com a arma. Os Discípulos aprendem a completar manobras que fazem fronteira com o sobrenatural. As armas prediletas dos Corações de Ferro são as Espadas Bastardas e Espadas Longas, Machados de Guerra dos Anões as Espadas de Duas Lâminas. A perícia chave é o Equilíbrio, pelo controle do corpo, boa postura e Impecável precisão para completar as manobras dos Corações de Ferro.

AÇO ABSOLUTO

Coração de Ferro (Postura)
Nível: Lamina de Guerra 3
Pré-Requisito: Uma manobra de Coração de Ferro
Ação de Iniciação: 1 ação rápida
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Postura

Você transfere seu peso para a parte de traz de seus pés, e segura sua lâmina cuidadosamente à frente para se preparar. Seus músculos se contraem levemente enquanto você se prepara para se esquivar do próximo ataque que você enfrenta.

Enquanto você permanecer nesta postura você ganha um incremento de 3 metros no seu deslocamento. Se você se mover no mínimo 3 metros em seu turno você ganha um bônus de +2 na CA Até o começo do seu próximo turno.

APARAR LÂMINAS SUPREMO

Coração de Ferro (Postura)
Nível: Lamina de Guerra 8
Pré-Requisito: Três manobras de Coração de Ferro
Ação de Iniciação: 1 ação rápida
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Postura

Você permanece numa pose relaxante possibilitando suas defesas fluírem naturalmente. Sua lâmina absorve ou

deflete cada golpe amortecendo o golpe de seus oponentes.

Enquanto você estiver nesta postura você ganha redução de dano 5/- para cada oponente que não te surpreender. Para ganhar o benefício desta manobra você deve ter proficiência com esta arma. Você ganha este benefício quando desarmado apenas se você tiver o talento Ataque Desarmado Aprimorado.

ARREMESSO RELÂMPAGO

Coração de Ferro (Golpe)
Nível: Lamina de Guerra 8
Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro
Ação de Iniciação: 1 ação padrão
Alcance: 9 m
Área: 9 metros em Linha reta.
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você lança sua arma pelos ares, fazendo-a voar para golpear um oponente com precisão fantástica e terrível força, que deixa apenas uma trilha de inimigos derrotados.

O treinamento das tradições mais esotéricas do Coração de Ferro permite qualquer estudante transformar uma arma em um projétil. Focando sua concentração no equilíbrio da arma, você consegue lançar qualquer coisa. Ao usar este golpe você faz um único ataque Corpo a corpo (mesmo que você esteja lançando sua arma) você dá dano a cada criatura na área da manobra, iguala seu dano (incluindo força, talentos, magias e habilidades da sua arma, etc.) mais 12d6 pontos de dano adicionais. Cada criatura na área deve fazer um teste de Reflexos com CD igual ao resultado do ataque corpo a corpo feito. Um sucesso reduz o dano à metade. A arma automaticamente retorna para sua mão no final da rodada.

EXORCISMO DO AÇO

Coração de Ferro (Golpe)
Nível: Lamina de Guerra 3
Pré-Requisito: Uma manobra de Coração de Ferro
Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 minuto
Teste de Resistência: Vontade reduz à metade

Ao atacar, você não golpeia seu oponente, mas sim sua arma, mandando uma onda que não lhe permite atacá-lo com toda sua força.

Sua maestria do Coração de Ferro lhe mostrou muito sobre o poder interior da lâmina, e você pode usar este conhecimento não apenas para melhorar sua própria habilidade, mas também privá-los deste poder. Quando você inicia esta manobra, você ataca a arma de seu oponente, este ataque não provoca ataques de oportunidade. Se você for bem sucedido seu adversário terá uma penalidade de -4 no dano em ataques corpo a corpo durante 1 minuto. O usuário da arma pode realizar um teste de Vontade (CD 13 + seu modificador de For) para deixar esta penalidade pela metade. Você pode usar esta manobra apenas contra armas manufaturadas. Você não pode usar esta manobra contra armas naturais.

FOCO DO CORAÇÃO DE FERRO

Coração de Ferro (Contra-Ataque)
Nível: Lamina de Guerra 5
Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro
Ação de Iniciação: 1 ação imediata
Alcance: Pessoal
Alvo: Você

Numa explosão de velocidade, no último segundo você usa sua vontade física e mental para anular os efeitos do ataque de seu oponente.

Seu treino no Coração de Ferro lhe garantiu excelentes reflexos, resistência mental e física. Você pode usar esse treinamento e foco para superar uma variedade de efeitos mortais. Como uma ação imediata você pode refazer um teste de resistência que você acabou de fazer. Você terá de aceitar o resultado

deste segundo teste mesmo que este seja menos que o antigo.

FORMA DA LÂMINA DANÇANTE

Coração de Ferro (Postura)

Nível: Lamina de Guerra 5

Pré-Requisito: Cinco manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você golpeia adiante como uma serpente, estendendo seu corpo até o limite de sua habilidade de manter sua postura. Seu oponente tropeça para trás surpreso que você consegue alcançá-lo a longa distância.

Cuidadosamente distribuindo seu peso e estabilizando firmemente, uma vigorosa postura, você consegue alcançar e acertar seus oponentes com ataques corpo-a-corpo com um alcance maior que o normal. Um guerreiro com menos experiência e especialização fracassaria ao tentar esta manobra. Você ao contrário tem a graça, foco e a habilidade necessária para completar este movimento complexo. Enquanto você permanecer nesta posição você ganha um bônus no seu alcance durante seu turno. Ao fazer um ataque corpo a corpo você ganha um bônus no alcance de 1,5 metros. Este bônus só se aplica quando for seu turno, ele não se aplica então a ataques de oportunidade. Você não pode aumentar seu alcance de sua arma mais do que 1,5 metros com esta manobra combinada com outras.

FURACÃO DE ADAMANTE

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 8

Pré-Requisito: Três manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Corpo a corpo

Alvo: Uma ou mais criaturas que você ameaça

No borrão de um movimento você dá um pequeno e giratório salto no ar. Enquanto você se vira sua lamina Lampeja através de seus inimigos a sua volta como um cometa flamejante. Quando você volta ao chão em sua postura de luta seus inimigos ruem diante de seus pés ao redor de você.

Você brande sua arma em um círculo a sua volta. Você golpeia com a velocidade e ferocidade de um relâmpago, fazendo seus inimigos

contarem com seus reflexos para própria proteção além de suas armaduras e escudos.

Você faz dois ataques contra cada oponente adjacente que você ameaça quando começar esta manobra. Você ganha um bônus de +4 em cada ataque, que são feitos com o seu maior bônus de ataque.

GOLPE DA CLARIDADE PERFEITA

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 9

Pré-Requisito: Quatro manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Seu foco supremo e perfeita forma de combate lhe permitem fazer um único e devastador ataque. Você executa um golpe impecável para derrubar seu adversário com apenas um golpe.

A manobra suprema do Coração de Ferro. Você faz um ataque como parte deste golpe, se ele acertar você ganha um bônus de +100 no dano.

GOLPE DE AÇO

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada; veja texto

Você se foca em um único e preciso ataque ignorando os ataques de seus oponentes e ignorando a necessidade de se defender.

Você faz um único ataque como parte deste golpe. Você ganha um bônus de +4 no ataque, mas seus outros oponentes ganham um bônus de +4 nos ataques contra você por 1 rodada.

GOLPE DESARMANTE

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Faz um corte no pulso de seu adversário, ferindo-o gravemente, forçando-o a derrubar sua arma.

Esta manobra o permite combinar uma tentativa de desarme com um ataque. Você faz um único ataque corpo a corpo como parte desse golpe. Se o ataque acertar e causar dano, você pode tentar o

desarme, sem provocar ataques de oportunidade e nenhum risco de seu oponente poder desarmá-lo.

GOLPE PASMANTE

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 5

Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Através de foco, puro poder e ótima mira, você desfere um poderoso ataque contra seu oponente deixando-o pasmo por um instante e sem sentidos.

A aplicação apropriada de força em certo ponto da anatomia do oponente o deixa sem ação. Enquanto ele recua pasmo você ganha uma vantagem. Você faz um único ataque corpo a corpo contra o oponente como parte deste golpe, se ele acertar e oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD 15 + modificador de For) ou ficará pasmo por 1 rodada.

LÂMINA FALCIFORME

Coração de Ferro (Incremento)

Nível: Lamina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você golpeia um inimigo com um longo corte e depois você rapidamente se vira para acertar outros oponentes.

Você brande sua espada em uma larga e mortal meia-lua. Com uma perícia suprema e treinamento marcial você ataca um oponente enquanto se posiciona para golpear outro. Se o primeiro ataque que você fizer em seu turno acerta, você pode imediatamente fazer um ataque livre com seu maior bônus de ataque contra outro oponente que você ameaça. Você só ganha um ataque livre ao usar esta manobra, não importando quantos ataques você acertou nessa rodada.

MOVIMENTO FINAL

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você desfere um golpe devastador contra um adversário ferido, para dar o golpe de misericórdia de uma vez por todas.

A disciplina Coração de Ferro lhe ensina com o menor esforço possível, como guardar suas forças para os inimigos restantes. Quando você usa esta manobra, você se joga na ofensiva pensando pouco na defesa. Se este golpe o acertar deve terminar com a luta poucos segundos antes do que o normal.

Como parte desta manobra você faz um ataque contra uma criatura. Este ataque terá um dano extra de 4d6. Se os pontos de vida de seu oponente estão menores do que o total você passa a dar um dano extra de 6d6 ao invés dos 4d6. Se o oponente estiver com menos da metade de seu total de pontos de vida, o dano extra passa a ser 14d6.

MURALHA DE LÂMINAS

Coração de Ferro (Contra-Ataque)

Nível: Lamina de Guerra 2

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Sua arma agita diante de suas mãos preparada para bloquear ataques. Com a velocidade de um raio você colide sua arma com a do adversário enquanto ele tenta te atacar.

Quando um inimigo fizer um ataque Corpo a corpo ou à distância contra você, você pode iniciar esta manobra fazendo um contra-ataque com qualquer arma que você carregue. Use o mais alto que sua CA consegue, ou um ataque como sua CA efetiva contra o golpe. Você não pode fazer esta manobra se você está sem seu bônus de Des na CA. Você deve decidir usar esta manobra antes do resultado do ataque.

POSTURA PUNITIVA

Coração de Ferro (Postura)

Nível: Lamina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você corta violentamente com sua arma desferindo força extra em seus golpes. Estes ataques têm um custo, você acaba deixando seu flanco e suas pernas sem defesa.



Você segura sua arma acima da cabeça permitindo-lhe desferir golpes com mais força, mas estando nesta posição você fica vulnerável a alguns ataques. Apenas um iniciado da tradição do Coração de Ferro consegue equilibrar a troca de força de ataque pela defesa. Um guerreiro menor ficaria indefeso e ajudaria seu oponente. Enquanto você estiver nesta postura você dá um dano extra de 1d6 em todos os seus ataques, mas tem uma penalidade de -2 na CA.

REAPARIÇÃO DO CORAÇÃO DE FERRO

Coração de Ferro

Nível: Lamina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Veja texto

Usando de sua força mental e fortitude física você se liberta de um estado debilitado que de alguma maneira te derrotariam.

Seu espírito de luta, dedicação e treinamento lhe permitem superar quase tudo para derrotar seu inimigo. Quando você usa esta manobra escolha uma magia, efeito ou qualquer condição que lhe afeta e tem uma duração de mais de 1 rodada. O efeito acaba imediatamente, e você ressurgue com confiança e vingança contra seus inimigos, ganhando um bônus de +2 de moral nas jogadas de ataque até o fim do seu próximo turno.

REBATE DA MÁNTICORA

Coração de Ferro (Contra-Ataque)

Nível: Lamina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você bloqueia o ataque de seu oponente aparando rapidamente, e o reflete para outro alvo. Seu adversário mal pode controlar seu golpe enquanto ele vai contra seu próprio aliado.

Quando você inicia esta manobra você pode bloquear um ataque corpo a corpo de um inimigo e redirecioná-lo para um adversário adjacente a você. Faça um ataque corpo a corpo, se o resultado for maior que o de seu adversário você pode redirecioná-lo. Você deve decidir usar esta manobra antes do ataque de seu inimigo. Mesmo se o ataque não te acertar você pode redirecioná-lo. Se

Seu inimigo se esquivou de seu ataque, mas sua arma se transforma em um borrão enquanto você inverte a direção de seu ataque golpeando-o com a velocidade de um relâmpago. Num piscar de olhos você termina seu ataque e volta a sua posição defensiva.

RECUPERAÇÃO RELÂMPAGO

Coração de Ferro (Contra-Ataque)

Nível: Lamina de Guerra 4

Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Essa manobra incorpora a velocidade e a energia que o Coração de Ferro ensina. Se um ataque corpo a corpo seu falhar você pode usar esta manobra para rolar

Ao iniciar esta manobra você faz um ataque contra cada oponente adjacente a você separadamente. Você ganha um bônus de +2 nos ataques.

de novo seu ataque com um bônus de +2 no ataque.

TORNADO DE MITRIL

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 4

Pré-Requisito: Duas manobras de

Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Todos os inimigos adjacentes

Sua arma se torna um borrão de movimento enquanto você a brande por cima de sua cabeça. Uma vez que você atingiu essa velocidade, você desfere poderosos ataques em seus inimigos.

Ao iniciar esta manobra você faz um ataque contra cada oponente adjacente a você separadamente. Você ganha um bônus de +2 nos ataques.

VENTANIA DE AÇO

Coração de Ferro (Golpe)

Nível: Lamina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Duas criaturas

Você brande sua lâmina num amplo e mortal arco. Golpeando dois adversários com um único e poderoso ataque.

Através da combinação de grande poder e talento você faz um ataque que fere vários oponentes. Enquanto você faz a manobra você faz um ataque corpo a corpo, contra dois adversários que você ameaça.

VIGOR DO CORAÇÃO DE FERRO

Coração de Ferro (Incremento)

Nível: Lamina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras de Coração de Ferro

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você esquece de suas dores e feridas para lutar além dos limites humanos.

Se você possui metade ou menos dos seus pontos de vida totais você pode usar esta manobra para recuperá-los. A cura será igual a 2 x seu Nível.

CORVO BRANCO

A disciplina do Corvo Branco ensina que o empenho combinado da maioria dos guerreiros em trabalhar juntos é mais valioso que o esforço dos mesmos guerreiros trabalhando individualmente. Adeptos da tradição de servir como líderes e figuras inspiradoras no campo de batalha. As armas favoritas dessa disciplina são a espada longa, machado de batalha, espada larga, alabarda e martelo de guerra. Sua perícia chave é Diplomacia.

ASSALTO DO ENXAME

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 7, Lâmina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você ataca um oponente com uma força brutal, desfazendo suas defesas. Quando você atinge, você clama comandos afiados aos seus aliados, incitando-os a agir e permitindo que eles recebam vantagens devido à brecha.

Você inspira seus aliados com um discurso vibrante, um grito de guerra, um desafio a um inimigo ou algum outro

gesto desafiador. Combinando esse brado a um ataque sagaz, você reduz as defesas de um adversário, permitindo que seus aliados realizem potenciais ataques devastadores.

Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo contra um oponente. Se esse ataque atingir, você causa dano normal e qualquer aliado que estiver ameaçando seu alvo pode imediatamente fazer um ataque contra ele. Você escolhe a ordem na qual seus aliados farão os ataques.

ATAQUE PROTETOR

Corvo Branco (Incremento)

Nível: Cruzado 4, Lâmina de Guerra 4

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 3 rodadas

Você desfere uma feroz série de ataques nos seus oponentes, forçando-os a tomar uma postura defensiva, dando aos seus aliados os segundos críticos necessários para escapar ilesos.

Ao demonstrar sua experiência em combate e conhecimento de como um guerreiro deve se portar em batalha, você faz um ataque que desfaz seus oponentes e os impede de tomar vantagens dos lapsos dos seus aliados.

Após você iniciar esse incremento, você pode fazer seus ataques normalmente. Além de sofrer dano dos seus ataques corpo a corpo, o adversário que você golpeou depois de iniciar essa manobra não poderá realizar ataques de oportunidade por 3 rodadas. O alvo ainda ameaça sua área normalmente; ele simplesmente não pode fazer ataques de oportunidade.

Uma criatura só pode ser afetada por um ataque protetor por encontro.

CHAMADO DO CLARIM

Corvo Branco (Incremento)

Nível: Cruzado 7, Lâmina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 18 m

Área: Explosão com 18 metros de raio centrada em você

Quando você derrota um oponente, você libera um grito de guerra que inspira seus aliados a renovar seus esforços.

Você é uma figura inspiradora no campo de batalha. Suas vitórias pessoais são compartilhadas com seus aliados, permitindo que eles busquem coragem e vigor nas suas ações.

Se durante seu turno um ataque corpo a corpo que você faça reduza um oponente a menos de 0 pontos de vida, você pode iniciar essa manobra. Quando ela é iniciada, todos os seus aliados no alcance podem fazer um ataque corpo a corpo com seu bônus de ataque mais elevado ou fazer uma ação de movimento imediatamente. Esses aliados devem ser capazes de ver e ouvir você. Esses ataques adicionais não são ataques de oportunidade.

COORDENANDO A INVESTIDA

Corvo Branco (Postura)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 18 m

Área: Emissão com 18 m de raio centrada em você

Duração: Postura

Você introduz a confiança e espírito da batalha em seus aliados, dando a eles a energia e bravura necessárias para realizar uma investida devastadora contra seus inimigos.

A disciplina do Corvo Branco ensina que táticas, liderança e planejamento podem sobrepujar as habilidades individuais de oponentes superiores. Essa postura incorpora esse ensinamento, permitindo que você incentive seus aliados com um grande talento de perícia marcial.

Quando você toma essa postura, todos os aliados que puderem ouvir você e realizarem um ataque de investida na área ganham um bônus nas jogadas de dano igual ao seu nível de iniciador.

INVESTIDA DO LÍDER DE BATALHA

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 2, Lâmina de Guerra 2

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você libera a fronteira, investindo contra seus inimigos enquanto seus aliados podem seguir seu rastro.

A disciplina do Corvo Branco ensina que os que dominam a iniciativa também dominarão a vitória. Você aprendeu a liderar um ataque em uma poderosa investida, a melhor possível para despreparar seus inimigos e inspirar seus aliados em batalha.

Como parte dessa manobra, você investe contra um oponente. Você não provoca ataques de oportunidade por se mover como parte dessa investida. Se seu ataque de investida atingir, ele causa 10 pontos de dano adicionais.

GOLPE DO CORVO BRANCO

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 4, Lâmina de Guerra 4

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Sua percepção de táticas permite que você note os pontos fracos de um inimigo e ataque-os com um poderoso golpe.

A disciplina do Corvo Branco se foca em táticas, trabalho em equipe e na habilidade de fazer ataques que aprimorem as habilidades dos seus aliados. Esse golpe arruína as defesas do seu adversário.

Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo. Se você atingir, você causa 4d6 pontos de dano adicionais e o alvo é considerado surpreso até o início do próximo turno dele.

GOLPE TÁTICO

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 2, Lâmina de Guerra 2

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Sua perícia com armas e poder devastador forçam seu oponente a falhar num momento crucial. Enquanto o adversário tenta se recuperar do seu golpe devastador, seus aliados investem para terminar o que você começou.

Você faz um poderoso ataque que joga seu oponente em uma posição desvantajosa, dando aos seus aliados um momento para se mover e tomar uma posição melhor. Se seu ataque atingir de verdade, ele deixa seu inimigo momentaneamente abalado pelo impacto tremendo.

Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo. Se você atingir, você causa 2d6 pontos de dano adicionais. Além disso, cada aliado adjacente ao alvo pode fazer um passo de ajuste imediatamente que não provoca ataques de oportunidade.

INVESTIDA DO LÍDER DE GUERRA

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 6, Lâmina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você invoca uma fúria grandiosa de dentro dos seus pulmões, liberando-a em um grito titânico enquanto você investe. Seu movimento descuidado assusta seus adversários e impõe grande força diante do seu ataque.

Como um estudante do Corvo Branco, você aprende a focar sua energia interior em uma investida destruidora. Em combate, você deve liderar de frente.

Como parte dessa manobra, você investe em um oponente. Você não provoca ataques de oportunidade por se mover como parte dessa investida. Se seu ataque de investida atingir, ele causa 35 pontos de dano adicionais.

INVESTIDA DO MESTRE DA GUERRA

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 9, Lâmina de Guerra 9

Pré-Requisito: Quatro manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo; veja texto

Alvo: Uma criatura; veja texto

Com um estrondoso grito de guerra, você lidera seus aliados em uma investida devastadora. Inflamados pela sua presença e influenciados pelo seu domínio supremo de táticas, você e seus aliados formam uma tropa irrefreável.

Você é uma figura inspiradora no campo de batalha, permitindo que você lidere outros a atacar alguém que deixaria com medo e em dúvida o coração do mais valente dos guerreiros. Sob seu comando, o grupo se torna muito mais que a soma de peças.



Como parte dessa manobra, você investe em um oponente. Além disso, todos os seus aliados a até 9 metros de você no começo do seu turnos também podem investir nesse alvo como uma ação imediata. Você e criaturas aliadas não bloqueiam uns aos outros para determinar se podem realizar uma investida. Seu ataque de investida causa 50 pontos de dano adicionais e o de cada um dos seus aliados causa 25 pontos de dano adicionais. Para cada aliado que investir, contando com você, seu ataque de investida e o dos seus aliados é feito com um bônus cumulativo de +2 (além do bônus normal fornecido pela ação de investida). Um oponente atingido por você e por pelo menos um dos seus aliados ficará atordoado por 1 rodada.

Você e seus aliados não provocam ataques de oportunidade por se moverem como parte dessa investida.

LIDERANDO O ATAQUE

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Você golpeia seu inimigo audaciosamente. Enquanto você ataca, você desfere um grito de guerra para demonstrar que a vitória está em suas mãos. Esse ataque inspira aliados próximos a se juntarem a luta com vigor renovado.

Quando você fizer um ataque, seus aliados se animam com seu exemplo e lutam com propósito renovado. Por alimentar a chama da batalha no coração dos seus aliados, você inspira-os a realizar atos heróicos.

Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo. Se você atingir esse ataque, seus aliados ganha +4 de bônus de moral nas jogadas de ataque por 1 rodada contra a criatura que você atingiu.

MANOBRA DE FLANCO

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 5, Lâmina de Guerra 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Sua liderança eficaz concede a você e aos seus aliados uma vantagem repentina no combate. Quando você flanqueia um oponente, você ataque de forma a maximizar as brechas para os seus aliados. Da mesma maneira os seus amigos ferozmente, fazem ataques precisos que lhe concedem várias oportunidades de perfurar as defesas dos seus adversários.

Quando você flanqueia um inimigo com um aliado que possa vê-lo e ouvir suas ordens, ambos formam uma poderosa combinação. Seus ataques completam uns aos outros, deixando o inimigo flanqueado em uma posição de tensão.

Você pode usar esse golpe quando você e um número de aliados estiverem flanqueando um oponente que você designar. Como parte dessa manobra, faça um ataque corpo a corpo contra o oponente flanqueado. Se você atingir, qualquer aliado flanqueando seu adversário pode realizar um ataque corpo a corpo imediatamente contra essa criatura. Esse ataque adicional não é um ataque de oportunidade.

Seus aliados devem ser capazes de ver você para ganhar esse benefício. As

coordenadas necessárias entre você e seus companheiros requerem que você e eles vejam os ataques uns dos outros, apesar de você não precisar ouvi-los.

MARTELO DO CORVO BRANCO

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 8, Lâmina de Guerra 8

Pré-Requisito: Três manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Você golpeia seu oponente com um poderoso ataque que retira seus sentidos e o deixa incapaz de se defender enquanto seus aliados se aproximam para acabar com ele.

Como parte dessa manobra, você desfere um único e devastador golpe contra um oponente. Tamanho é a força desse golpe que deixa seu oponente sem sentidos. Seu ataque causa 6d6 pontos de dano adicionais e atordoa seu oponente por 1 rodada.

MERGULHO NAS CHAMAS

Corvo Branco (Golpe)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Você golpeia seu inimigo com um golpe estrondoso, chamando sua atenção. Quando ele se vira para olhar, você o pragueja, desafiando e escarniando, forçando-o a focar sua atenção em você.

Como um adepto do Corvo Branco, você é tanto um tático quanto um líder de guerra. Você aprende a criar brechas para os seus aliados para maximizar o trabalho em equipe e o espírito do corpo que você adota. Você sabe que para um grupo ser bem sucedido, ele deve trabalhar junto e a glória individual deve ser deixada de lado para que o grupo possa atingir a vitória.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo contra um único oponente que você esteja ameaçando. Se seu ataque atingir, você causa dano normalmente e a criatura não poderá realizar ataques de oportunidade por 1 rodada. O alvo ainda ameaça sua área normalmente; ele simplesmente não pode fazer ataques de oportunidade.

ORDEM FORJADA PELO CAOS

Corvo Branco (Incremento)

Nível: Cruzado 6, Lâmina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação de movimento

Alcance: Pessoal

Alvo: Criaturas aliadas a até 9 m

Você brada uma série de ordens severas, direcionando seus companheiros a mudar a formação. O poder da sua presença é tamanho que eles obedecem sem terem ciência disso.

Você se sobressai usando sua presença inspiradora ao direcionar seus aliados no campo de batalha. Depois de alguns tempo, e ordens rígidas suas, seus aliados mudam de posição e assumem uma posição tática vantajosa.

Quando você inicia essa manobra, todos os seus aliados a até 9 metros de você podem imediatamente fazer uma ação de movimento para se mover até seu deslocamento. Esse movimento provoca ataques de oportunidade e ele não conta como requisito mínimo de qualquer habilidade especial ou talento, como da habilidade escaramuçar do batedor.

RUGIDO DO LEÃO

Corvo Branco (Incremento)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 18 m

Alvos: Você e criaturas aliadas a 18 m

Duração: 1 rodada

Você libera um urro de batalha repentino quando seu golpe mais poderoso derruba seu inimigo. Inspirados por seu exemplo, seus aliados lutam com energia e determinação renovadas.

Quando você derrota um inimigo, você brada para os seus aliados para estimulá-los a atacar. Eles respondem ao imputar tremenda pressão nos inimigos à medida que seus ataques atingem-nos com muita força.

Com uma ação rápida, você inicia esse incremento depois de você ter reduzido um oponente a menos de 0 pontos de vida. Você e seus aliados no alcance ganha +5 de bônus de moral nas jogadas de dano por 1 rodada.

TÁTICA DO CORVO BRANCO

Corvo Branco (Incremento)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 3 m

Alvo: Um aliado

Você pode inspirar seus aliados com talentos espantosos de poder marcial. Com algumas poucas ordens, você os persuade a guardar suas iniciativas e dirigir-se para trás do inimigo.

Seu conhecimento tático pode ajudar o ataque dos seus aliados e isso também permite que você observe, preveja e rebata as ações dos seus inimigos. No caos da batalha, você impõe as ordens necessárias para uma tática de grupo efetiva e cerrada.

Quando você usa essa manobra, escolha um aliado no alcance. A contagem de iniciativa dele imediatamente iguala-se a sua contagem -1. Ele age na sua nova ordem de iniciativa como normalmente. Se essa manobra não puder mudar a ordem de iniciativa do seu aliado, ela não surte efeito. Se ele ainda não tiver agido durante essa rodada, a iniciativa dele muda e ele age na sua ordem como normal. Ele não age novamente na sua ordem de iniciativa original.

TÁTICA DO ENXAME

Corvo Branco (Postura)

Nível: Cruzado 8, Lâmina de Guerra 8

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 18 m

Área: Emissão com 18 m de raio centrada em você

Duração: Postura

Seus direcionamentos rápidos permitem um trabalho em equipe fechado entre você e seus aliados. Com sua persuasão, seus aliados guardam a iniciativa e agem em uma coordenação simétrica com você para derrotar um inimigo.

Quando você está nessa postura, você usa seu conhecimento tático e maestria para aprimorar o trabalho em equipe dos seus aliados. Se você estiver adjacente a um ou mais oponentes, seus aliados ganham +5 de bônus nas jogadas de ataque contra qualquer um desses oponentes.

TÁTICA DO LOBO

Corvo Branco (Postura)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você libera ordens que ajudam a coordenar os esforços dos seus aliados. Eles perturbam seus inimigos, defendendo uns aos outros dos ataques e, dessa forma, maximizando o suporte que eles dão uns aos outros.

Essa postura permite que você e seus aliados adquiram benefícios adicionais contra oponentes flanqueados. Sob sua direção, seus aliados coordenam suas ações com muito mais gradação que normalmente. Você avisa e grita ordens tornando-os um time irrefreável. Como uma matilha de lobos, seus aliados lutam juntos com um efeito devastador.

Quando você flanqueia um adversário, você e seus aliados que estiverem flanqueando o inimigo com você ganham um bônus nas suas jogadas de dano igual a 1/2 do seu nível de iniciador.

VANTAGEM SOB PRESSÃO

Corvo Branco (Postura)

Nível: Cruzado 5, Lâmina de Guerra 5

Pré-Requisito: Duas manobras do

Corvo Branco

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se move através do campo de batalha, cronometrando seus movimentos precisamente para evitar quaisquer ataques dos seus adversários.

Seu sentido no campo de batalha e compreensão intuitiva da vazão e refluxo do combate permitem que você se mova sem baixar sua guarda. Enquanto a maioria luta lentamente em corpo a corpo, você encontra as falhas na defesa dos seus adversários e se move com grande velocidade e confiança.

Quando você toma essa postura, você pode dar um segundo passo de ajuste imediatamente após ter realizado o passo dessa rodada. Esse segundo movimento não provoca ataques de oportunidade. Você pode fazer um único passo de ajuste em terreno difícil, mas se você fizer, você não poderá dar o segundo passo de ajuste.

VOZ DE SUPORTE

Corvo Branco (Postura)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 18 m

Área: Emissão com 18 metros de raio centrada em você

Duração: Postura

Sua voz eloqüente fortalece a vontade dos seus companheiros. Enquanto você se manter no campo de batalha, seus aliados estarão fortalecidos contra ataques e efeitos capazes de subverter suas forças de vontade.

A disciplina do Corvo Branco enfatiza que um exército é eficiente apenas quando seus membros estão motivados a lutar. Em frente a um inimigo temível ou privação inesperada, o guerreiro mais perito ficará inutilizado se perder sua força de vontade. Quando você toma a postura da voz de suporte, você grita encorajando seus aliados, desesperando seus adversários e trazendo o suporte tão necessário para elevar os espíritos dos seus aliados. Ao dar o exemplo, seus aliados fortalecem suas vontades de lutar e batalhar a despeito das tentativas dos seus inimigos de fazê-los recuar.

Quando você toma essa postura, todos os seus aliados no alcance que puderem ouvi-lo ganham +2 de bônus de moral em testes de Vontade ou +4 de bônus de moral em testes de Vontade contra efeitos de medo.

DRAGÃO DE PEDRA

A disciplina do Dragão de Pedra foca na Força, Poder, e Resistência. Seus ensinamentos garantem ao adepto marcial a habilidade de estilhaçar o metal com um único e focado golpe. As habilidades defensivas do Dragão de Pedra foca na extração dos resistentes poderes da rocha para virar os ataques contra seus inimigos. As armas prediletas desta disciplina são a Espada Larga, Machado Grande, Maça Pesada e os Ataques Desarmados. Sua perícia chave é o Equilíbrio

Diferente das outras disciplinas, os adeptos desta escola dependem de forças externas – o poder da terra e das pedras – para melhorar em suas manobras. Sendo assim as Manobras do Dragão de Pedra só podem ser feitas em contato com o chão.

ANTIGO MARTELO DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 5, Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do

Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura ou objeto

Você usa o poder da terra e o transfere para um ataque destruidor. O próximo ataque cai sobre seu oponente como uma avalanche, golpeando-o para a submissão.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo-a-corpo, este ataque dará 6d6 de dano adicional, e automaticamente ultrapassa dureza e RD.

ARDIL DE PEDRA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 2, Lâmina de Guerra 2,

Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude parcial
Você faz um golpe esmagador que atordoa seu oponente, deixando-o impossibilitado de se mover.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo-a-corpo. Se o ataque acertar você terá um bônus no dano de 1d6. Se a criatura acertada estiver em pé no solo, seu deslocamento é reduzido a 0 (para todos os tipos de movimentos) por 1 rodada.

Este efeito pode ser negado com um teste de Fortitude (CD 12 + modificador de For), mas não o dano adicional.

Esta manobra funciona apenas em criaturas no chão. Criaturas voadoras ou alvos que flutuam não serão afetadas pela redução no deslocamento, mas serão afetadas pelo dano.

AVALANCHE DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 5, Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Pré-Requisitos: Duas manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você atravessa seus inimigos como uma gigante rocha em direção a uma horda de orcs. Você os esmaga sobre seus pés deixando uma trilha de mortos pelo seu caminho tremulante.

Como parte desta manobra você pode mover o dobro de seu deslocamento, e esmagar seus oponente. Você pode entrar no espaço de qualquer criatura de sua categoria de tamanho ou menor. Se você entrar e ocupar todo o espaço ocupado por esta criatura ele tomará um dano de 2d6 + 1-1/2 seu modificador de For.

Você só pode dar dano de esmagamento uma vez por rodada, não importando a quantidade de vezes que você passou por aquele espaço. Você deve mover para todo o espaço que a criatura ocupa para esmagá-la. Se você mover para apenas metade do espaço ocupado, a criatura pode escolher entre dar um ataque de oportunidade ou fazer um teste de Reflexos (CD 15 + modificador de For) para tomar apenas metade do dano de esmagamento.

ENCONTRÃO DO MINOTAURO

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você investe contra seu oponente, colidindo com ele com tanta força que ele é jogado para trás.

Como parte desta manobra você faz um Enconção (LDJ 154) como parte de uma investida. Nem a movimentação ou o enconção provocam ataques de oportunidade. Se você ganhar no teste de Força você dá um dano de contusão extra de 2d6 + modificador de For por empurrar o oponente. E para cada 5 pontos acima do resultado do oponente ele se move 1,5 metro (como o normal, mas sem ter de segui-lo).

FORÇA DAS ROCHAS

Dragão de Pedra (Postura)

Nível: Cruzado 8, Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você entra em uma postura impenetrável. Deixando-o impossível de ser acertado em uma área vulnerável.

Enquanto estiver nesta postura você é imune a sucessos decisivos

Esta postura termina imediatamente quando você se move mais de 1,5 metro seja por sua movimentação ou por um enconção ou pela magia *telecinésia*.

FURIA DO DRAGÃO DE PEDRA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura ou objetos e estruturas

Com um poderoso grito de guerra, você usa sua arma para acertar uma falha, ou um pequeno rachado em um objeto. O objeto resiste um pouco antes de se despedaçar.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar um objeto ou um constructo ele levará 4d6 de dano extra no ataque. Você pode usar este ataque em conjunto com a manobra Separar (LDJ 158) para quebrar objetos carregados, segurados ou empunhados. Contra outras criaturas esta manobra não terá outro efeito além do ataque normal.

GOLPE DA AVALANCHE

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 4, Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Seu poderoso ataque desorienta seu inimigo temporariamente, custando-o um tempo valioso enquanto ele se recupera do golpe.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar você terá um bônus no dano de 2d6 e a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 14 + mod. Força) ou será incapaz de fazer uma ação de movimento na próxima rodada. Caso passe ela se moverá normalmente. Um sucesso no teste não previne o dano extra.

Esta manobra funciona apenas em criaturas no chão. Criaturas voadoras ou alvos em flutuação não serão afetadas pelo efeito desta manobra, mas ainda serão atingidas pelo dano extra.

GOLPE DO COLOSSO

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 7, Lâmina de Guerra 7, Sábio da Espada 7



Pré-Requisito: Três manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Focando toda sua força, com um profundo e estrondoso grito, você executa um ataque que lança seu inimigo pelos ares.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar você terá um bônus no dano de 6d6, e a criatura terá de fazer um teste de Fortitude (CD 17 + modificador de For) ou será lançado 1d4 quadrados para trás (1d4 x 1,5 m) e caindo de bruços no local designado. Uma criatura de uma categoria maior que você tem um bônus de +2 no teste, e uma menor tem uma penalidade de -2. O movimento do inimigo não provoca ataques de oportunidade. Se um obstáculo estiver no caminho o alvo parará no último espaço desocupado.

GOLPE DO TÚMULO MONTANHOSO

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 9, Lâmina de Guerra 9, Sábio da Espada 9

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você golpeia seu oponente transformando ossos em poeira, e músculos em uma póla sangrenta. O corpo de seu oponente está danificado e inválido.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar o oponente sofrerá 2d6 pontos de dano na Constituição junto com o dano normal.

GOLPE IRRESISTIVEL DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 6, Lâmina de Guerra 6, Sábio da Espada 6

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Você acerta seu inimigo com uma força irresistível. Ele mal pode se mover enquanto ele agoniza com a

força de seu golpe.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar você terá um bônus no dano de 4d6 e a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 16 + modificador de For) ou será incapaz de fazer uma ação padrão na próxima rodada. Caso passe ela se moverá normalmente. Um sucesso no teste não previne o dano extra.

Esta manobra funciona apenas em criaturas no chão. Criaturas voadoras ou alvos eu flutuam não serão afetadas pelo efeito desta manobra, mas ainda serão atingidas pelo dano extra.

GOLPE LASCA-OSSOS

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 4 Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você golpeia com um feroz estralo de ossos



quebrados e carne esmagada. Seu oponente recua, ainda vivo, mas severamente danificado.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo. Se você acertar o oponente toma o dano normal e 2 pontos de dano na Constituição.

GOLPE-TERREMOTO

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 8, Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Duas manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 6 m

Área: 6m de raio centrado em você

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você brande sua espada em um arco selvagem, acertando o solo abaixo. Uma poderosa energia é liberada no chão fazendo-o despedaçar diante de seus pés.

Qualquer criatura em pé na área desta manobra deve fazer um teste de Reflexos (CD 18 + modificador de For) ou será derrubada. Qualquer criatura que estiver conjurando uma magia na área da manobra terá de fazer um teste de Reflexos (CD 20 + nível da magia) ou desperdiçará a magia. Você é imune aos efeitos desta manobra, mas seus aliados ainda terão de fazer o teste. Paredes ou barreiras similares não param o efeito desta manobra.

MARTELO ANCIÃO DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 7 Lâmina de Guerra 7 Sábio da Lâmina 7

Pré-Requisito: Três manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você coloca o peso de uma antiga montanha em seu golpe. Esmagando armadura e osso.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo, este ataque dará 12d6 pontos de dano adicional, e automaticamente ultrapassa dureza e RD.

MARTELO DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 2, Lâmina de Guerra 2, Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura ou objeto

Como uma avalanche você ataca com o peso e fúria de uma montanha.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo, este ataque dará 2d6 pontos de dano adicional, e automaticamente ultrapassa dureza e RD.

OSSOS DE ADAMANTE

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 8 Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada

Você é uma torre impenetrável de oposição. atacá-lo é tão inútil quanto atacar uma montanha com um graveto.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo, se você acertar você ganha RD 20/adamante por 1 rodada.

OSSOS DE FERRO

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 6, Lâmina de Guerra 6, Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada

Ao acertar o ataque você entra em um estado de meditação que te deixa quase invulnerável aos ferimentos. Em poucos instantes, flechas refletem em sua pele e os golpes de espada não chegam a tirar sangue.

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo, se você acertar você ganha RD 10/adamante por 1 rodada.

OSSOS DE PEDRA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 rodada

Você foca sua energia para melhorar suas defesas, retirando as forças de seu inimigo pela força de sua arma, para resistir os golpes ou um contra-ataque

Como parte desta manobra você faz um único ataque corpo a corpo, se você acertar você ganha RD 5/adamante por 1 rodada.

PESO ESMAGADOR DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Postura)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Esmagando o oponente abaixo de você, esvaindo a vida de seu corpo enquanto você o pisa sobre ele.

Enquanto você estiver nesta postura você ganha a habilidade de constrição causando 2d6 + 1-1/2 seu mod. de Força pontos de dano. Você pode constriar um oponente sendo bem sucedido num teste de agarrar.

POSTURA DA BASE DE MONTANHA

Dragão de Pedra (Postura)

Nível: Cruzado 1, Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se agacha e prepara seus pés no chão, assim fazendo-os o poder da terra

Enquanto estiver nesta postura você ganha +2 nos testes de Força e +2 na CA contra criaturas de categorias de tamanho superiores a sua.

Esta postura termina imediatamente quando você se move mais de 1,5 m seja por sua movimentação ou por um encontrão ou pela magia *telecinésia*.

POSTURA DO GIGANTE

Dragão de Pedra (Postura)

Nível: Cruzado 5, Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Dragão de Pedra

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você balança sua arma em um largo e mortal arco que acerta seu inimigo com uma incrível força. Apenas sua maestria no Dragão de Pedra permite desferir estes golpes devastadores sem perder sua postura.

Enquanto estiver nesta postura seu dano passa a ser de uma criatura maior, se limitando a grande. Esta melhoria se aplica ao dano das armas e o desarmado, mas não se aplica a outras coisas como a CA, testes entre outros benefícios.

Esta postura termina imediatamente quando você se move mais de 1,5 m seja por sua movimentação ou por um encontrão ou pela magia *telecinésia*.

PRESSÃO ESMAGADORA

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 6, Lâmina de Guerra 6, Sábio da Espada 6

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Um poder sobrepujante por trás de seu golpe deixa seu inimigo impossibilitado de se mover. O ataque pune seu oponente, fazendo-o ter de esperar um tempo antes de agir novamente.

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar você terá um bônus no dano de 4d6. Se a criatura acertada estiver em pé no solo, seu deslocamento baixa para 0 metro (para todos os tipos de movimentos) por 1 rodada.

Esta manobra funciona apenas em criaturas no chão. Criaturas voadoras ou alvos eu flutuam não serão afetadas pela redução no deslocamento, mas serão afetadas pelo dano.

QUEBRA-OSSOS

Dragão de Pedra (Golpe)

Nível: Cruzado 3 Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: Veja texto

Teste de Resistência Fortitude (veja texto)

Você golpeia seu inimigo enquanto ele se espanta quando seu esqueleto começa a fraturar em centenas de lugares

Como parte desta manobra você faz um ataque corpo a corpo. Se o ataque acertar ele tem um bônus de 4d6 no dano. O oponente deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 13 + modificador de For) se ele fracassar sua estrutura estará tão danificada que todos terão um bônus de competência de +10 para confirmar decisivos. Um sucesso no teste não ignora o dano extra.

Este efeito dura enquanto o alvo tenha restaurado completamente seus pontos de vida, seja por uma cura normal ou mágica.

Criaturas com anatomias sem discernimento ou imunes à sucessos decisivos são imunes aos efeitos desta manobra. O dano extra também é aplicado a estes alvos.

RAÍZES DA MONTANHA

Dragão de Pedra (Postura)

Nível: Cruzado 3, Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se agacha e posiciona seus pés no chão. Se envolvendo no ponto em que está, e nada pode te tirar deste lugar.

Enquanto você estiver nesta postura, você ganha +10 para resistir encontrão, imobilizar, atropelar e também nos testes de agarra para resistir. Qualquer criatura que queira passar pela sua área ameaçada ou o seu local ocupado sem tomar um ataque de oportunidade, terá – 10 de penalidade nos testes de Acrobacia. Esta postura lhe concede RD 2/–.

Esta postura termina imediatamente quando você se move mais de 1,5 m seja

por sua movimentação ou por um encontrão ou pela magia *telecinésia*.

ROLAR DA GRANDE ROCHA

Dragão de Pedra (Incremento)

Nível: Cruzado 4, Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Como o rolar das rochas das montanhas você colide com seus inimigos.

Se você fizer uma manobra Atropelar (LDJ 157) você pode ativar este auxílio. Você ganha um bônus de +4 no teste de Força da manobra, e se você falhar o inimigo não pode derrubar você. Você simplesmente para no último quadrado que não está ocupado que você passou. Você não provoca ataques de oportunidade pelo movimento ou pelo Atropelar.

ESPÍRITO DEVOTADO

O foco das manobras do Espírito Devotado é o vigor, tolerância, contragolpes e habilidades designadas para derrotar tendências específicas. Os seguidores da disciplina Espírito Devotado buscam sustentar sua causa defendendo-a, cuidando dela e destruindo seus inimigos. O falcione, clava grande, espada longa e marreta são as armas preferidas da disciplina Espírito Devotado, já que muitos dos que seguem essa escola de batalha abraçam as armas ligadas à causa que eles seguem. Intimidar é a perícia chave para o Espírito Devotado.

AURA DA ORDEM PERFEITA

Espírito Devotado (Postura) [Ordem]

Nível: Cruzado 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Um nebuloso quadrado perfeito de energia dourada envolve você quando você toma essa postura. A ordem reina suprema, expulsando os caprichos do caos.

Essa postura permite que você escolha como potencial resultado no d20 um 11.

Você deve decidir usar essa habilidade imediatamente antes de jogar o d20. Você pode usar essa habilidade uma vez por rodada. Usar essa habilidade não gasta uma ação. Você simplesmente decide invocá-la antes de jogar o d20 por qualquer razão, como por um ataque, teste de resistência ou teste de perícia.

AURA DA TIRANIA

Espírito Devotado (Postura) [Mal]

Nível: Cruzado 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Uma doentia aura acinzentada envolve você, dispersando a força dos seus aliados e focando a sua.

Quando você estiver nessa postura, você drena pontos de vida dos seus aliados. No final do seu turno, você pode escolher causar 2 pontos de dano a cada aliado voluntário a até 3 metros de você. Para cada aliado que sofrer esse dano, você se cura em 1 ponto de dano.

AURA DO CAOS

Espírito Devotado (Postura) [Caos]

Nível: Cruzado 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Uma aura coruscante de energia púrpura envolve você à medida que o caos eclode na área imediatamente a sua volta.

Quando você estiver nessa postura, seus ataques têm a possibilidade de serem extremamente devastadores. Quando jogar o dano para um ataque corpo a corpo, você ganha um benefício especial para cada dado de dano que obtiver seu valor máximo (como um resultado 6 num d6). Quando um ou mais dos seus dados de dano mostrar o resultado máximo possível, jogue cada um desses dados e adicione o resultado ao dano total original. Você pode continuar a jogar novamente sempre que um dado mostrar o resultado máximo possível, adicionando cada novo número ao total de dano até que cada dado mostre menos que o resultado máximo.

AURA DO TRIUNFO

Espírito Devotado (Postura) [Bem]

Nível: Cruzado 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você canaliza o poder do bem através do seu corpo e alma, preenchendo a área a sua volta com uma radiante, suave aura dourada. A cada golpe que você desfere contra o mal, você se sente revigorado e com vontade de ir adiante.

Quando você estiver nessa postura, você e qualquer aliado a 3 metros de você curam 4 pontos de dano a cada ataque corpo a corpo bem sucedido que qualquer de vocês realizarem contra alvos malignos.

BLOQUEIO COM ESCUDO

Espírito Devotado (Contra-Ataque)

Nível: Cruzado 2

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Com uma heróica explosão de esforço, você põe seu escudo entre seu aliado sem defesa e seu inimigo.

Com uma ação imediata, você pode fornecer um bônus na CA de um aliado adjacente igual ao seu bônus de escudo na CA +4. Você aplica esse bônus em resposta a um único ataque corpo a corpo ou ataque a distancia que tenha seu aliado como alvo. Você pode iniciar essa manobra após um oponente realizar a jogada de ataque, mas você deve fazer isso antes de saber se o ataque foi bem ou mal sucedido.

CARGA DA PERDIÇÃO

Espírito Devotado (Golpe) [Mal]

Nível: Cruzado 5

Pré-Requisito: Uma manobra do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Você encobre a si mesmo em uma terrível aura negra de desprezo e rancor.

Você deve realizar um ataque de investida como parte dessa manobra. Se seu alvo possuir tendência boa, seu ataque causa 6d6 pontos de dano adicionais. Além disso, se seu ataque atingir o seu alvo possuir tendência boa, você se é envolto por energia profana. Você ganha redução de dano 10/- até o início do seu próximo turno.

CONTRA-ESCUDO

Espírito Devotado (Contra-Ataque)

Nível: Cruzado 7

Pré-Requisito: Duas manobras do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Quando seu oponente se prepara para realizar seu ataque, você golpeia-o com seu escudo e interrompe a tentativa dele.

Com uma ação imediata, você pode tentar realizar um golpe com escudo contra um oponente que esteja ameaçando você. Esse ataque é realizado com -2 de penalidade. Se o seu ataque com escudo atingir, seu alvo erra o próximo ataque automaticamente.

Você pode usar essa manobra imediatamente depois do oponente declarar um ataque, mas você deve fazer isso antes do resultado do ataque ser determinado.

ESPIRITO MARCIAL

Espírito Devotado (Postura)

Nível: Cruzado 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

À medida que você derrota seus oponentes, cada feroz ataque que você realiza concede vigor e força a você e seus aliados.

Enquanto você estiver nessa postura, você ou um aliado a 9 metros cura 2 pontos de dano a cada vez que você realiza um ataque corpo a corpo bem sucedido. Essa cura representa o vigor, impulso e vitalidade que você inspira nos outros. Sua ligação com o divino faz com que tal inspiração tenha um efeito real e tangível na saúde dos seus aliados. A cada vez que você atingir um oponente em corpo a corpo, você pode escolher um alvo diferente no alcance para receber essa cura.

EXPLOSÃO DIVINA

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 4

Pré-Requisito: Uma manobra do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Seu corpo treme e sofre espasmos enquanto que energia divina se desprende de você. Esse poder reluz da sua arma e se direciona para seu

oponente, devastando seu inimigo, mas deixando você exaurido.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo que causa 8d8 pontos de dano adicionais.

EXPLOSÃO DIVINA MAIOR

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 8

Pré-Requisito: Duas manobras do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada; veja texto

Uma tormenta de energia divina se propaga de você. Com uma força de vontade suprema, você canaliza a energia em um devastador ataque que transcende sua forma mortal.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo que causa 6d8 pontos de dano adicionais. Além disso, após realizar esse ataque corpo a corpo, você pode decidir sofrer uma quantidade de pontos de dano de Constituição igual ao seu nível de iniciado ou menos. Para cada ponto de dano de Constituição que você sofrer, você ganha +1 de bônus na sua jogada de ataque e causa 2d8 pontos de dano adicionais. Após usar essa manobra, você é considerado surpreso até o início do seu próximo turno.

FORTITUDE IMORTAL

Espírito Devotado (Postura)

Nível: Cruzado 8

Pré-Requisito: Três manobras do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Ignorando os terríveis ferimentos que você sofre, a luz das magias ardentes e o impacto dos poderosos ataques de um oponente, você permanece firme no campo de batalha. Enquanto a possibilidade de vitória existir, você continuará lutando.

A morte é quase insignificante para você em face da causa pela qual você luta. Enquanto a missão que guia você estiver incompleta ou a batalha estiver indecisa, você continua lutando. Histórias sobre cruzados que, quando dominados por essa postura, lutaram por dias para defender a passagem da montanha contra orcs, trolls e outros demônios.

Enquanto você permanecer nessa postura, você não pode ser morto ou incapacitado por efeitos ou ataques que reduzam você a 0 ou menos pontos de vida. Caso você sofra tal dano, você pode realizar um teste de Fortitude com CD igual ao seu total de pontos de vida negativos. Se você falhar nesse teste você morre ou cai inconsciente (como apropriado). Se você for bem sucedido nesse teste, você continua vivo e consciente, com 1 ponto de vida restante.

Essa postura não garante nenhuma proteção contra efeitos que matariam você sem causar dano a seus pontos de vida, ou outros efeitos que petrifiquem, paralisem e assim por diante. Você continua podendo ser morto por um golpe de misericórdia se uma magia ou efeito deixar você indefeso.

Após você realizar três testes de resistência para evitar morrer ou ficar inconsciente, essa postura automaticamente termina. Você pode ativá-la novamente no seu turno como normalmente. Nem mesmo o mais vigoroso cruzado pode resistir a tanto sofrimento.

GOLPE APAVORANTE

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 5

Pré-Requisito: Uma manobra do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Vontade anula

Duração: 1 minuto

Você ataca seu oponente com um golpe devastador, esmagando seu escudo e armadura para rasgar sua carne. Essa amostra de poder faz com que ele fique temerário e cheio de medo em seus olhos.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo contra um oponente que esteja ameaçando você. Se o ataque atingir, seu oponente deve realizar um teste de Vontade com uma CD igual ao dano que você causar ou ficará abalado por 1 minuto.

GOLPE CASTIGANTE

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 7

Pré-Requisito: Duas manobras do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Área: explosão com 9m de raio; veja texto

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Com um estrondoso grito de guerra, sua arma irrompe em energia. Quando você atinge seus oponentes, essa energia eclode em uma explosão que vai contra aqueles que se opõem a sua causa.

Quando você usa esse golpe, realize um único ataque corpo a corpo. Se você atingir seu oponente e a tendência dele tiver pelo menor um componente diferente da sua, uma rajada de energia divina se origina do ponto de impacto do seu ataque. O alvo desse golpe sofre 8d6 pontos de dano adicionais e deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 17 + seu modificador de Car) ou sofrerá -2 de penalidade em suas jogadas de ataque por 1 minuto.

Todos os seus oponentes numa explosão de 9 metros de raio da criatura alvo devem ser bem sucedidos num teste de Fortitude. Os que falharem sofrerão 5d6 pontos de dano e -2 de penalidade nas suas jogadas de ataque por 1 minuto. Um teste bem sucedido reduz o dano à metade e ignora a penalidade dos ataques.

GOLPE DA VITALIDADE SUPREMA

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 9

Pré-Requisito: Três manobras do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Quando seu inimigo vacila diante dos seus poderosos golpes, um aliado próximo é simultaneamente curado e purificado de seus ferimentos pelo poder da sua fé.

Quando você realiza esse golpe, você ou um aliado a até 3 metros de você adquire os benefícios da magia *cura completa* como se fosse conjurada por um clérigo com seu nível de personagem. Para receber o benefício dessa manobra, você deve atacar uma criatura inimiga que possua uma tendência com pelo menos um componente diferente da sua. Esse inimigo deve representar uma ameaça direta a você ou a seus aliados.

GOLPE DE VANGUARDA

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você golpeia a parte frágil das defesas dos seus oponentes com um poderoso e devastador ataque, deixando-os vulneráveis aos ataques dos seus aliados.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo contra um oponente que esteja na sua área de ameaça. Se esse ataque atingir, todos os seus aliados ganha +4 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo e a distancia contra esse alvo até o início do seu próximo turno.

GOLPE DO CRUZADO

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Energia divina envolve sua arma quando você ataca. Esse poder exala de você à medida que sua arma encontra seu alvo, fechando seus ferimentos e lhe concedendo a força para continuar lutando.

Como parte da iniciação desse golpe, você deve realizar um ataque corpo a corpo bem sucedido contra um inimigo que possua uma tendência com pelo menos um componente diferente da sua. Esse oponente deve representar uma ameaça a você ou a seus aliados de alguma forma. Se seu ataque atingir, você ou um aliado a 3 metros de você se cura em 1d6 pontos de dano +1 ponto por nível de iniciador (máximo +5).

GOLPE REVILITAZANTE

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 3

Pré-Requisito: Uma manobra do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Quando você se concentra para golpear seu oponente, uma aura de energia divina envolve você. Quando seu ataque atinge seu alvo, essa aura se dissipa em um lampejo recuperando seus ferimentos à medida que ela é descarregada.

Como parte da iniciação desse golpe, você deve realizar um ataque corpo a corpo bem sucedido contra um inimigo que possua tendência com pelo menos um componente diferente da sua. Esse oponente deve representar uma ameaça direta a você ou a um aliado seu. Caso seu ataque atinja, você ou um aliado a

ate 3 metros é curado em 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de iniciador (máximo +10).

GOLPE REVIVESCENTE

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Sua arma brilha em energia divina à medida que você destrói seu inimigo. A energia descarregada em um grande pulso alcança seus aliados e fecha seus ferimentos.

Como parte da iniciação desse golpe, você deve realizar um ataque corpo a corpo bem sucedido contra um inimigo que possua tendência com pelo menos um componente diferente da sua. Esse oponente deve representar uma ameaça direta a você ou a um aliado seu. Caso seu ataque atinja, você e todos os seus aliados a até 9 metros são curados em 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de iniciador (máximo +15).

INVESTIDA RADIANTE

Espírito Devotado (Golpe) [Bem]

Nível: Cruzado 5

Pré-Requisito: Uma manobra do

Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Você segura o poder da sua fé e disciplina, envolvendo a si mesmo em uma aura de glória cegante.

Você deve realizar um ataque de investida como parte dessa manobra. Se o alvo possuir tendência maligna, seu ataque causa 6d6 pontos de dano adicionais. Além disso, se seu ataque

atingir e o alvo possuir tendência maligna, você é corado por energia sagrada. Você ganha redução de dano 10/- até o início do seu próximo turno.

LÂMINA ENROSCADORA

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 4

Pré-Requisito: Uma manobra do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: veja texto



Você investe contra as pernas do seu oponente, forçando seu movimento a ficar lento e hesitante.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo contra um oponente. Seu ataque causa 2d6 pontos de dano adicionais. Além disso, se seu ataque atingir, o deslocamento do seu

alvo é reduzido em 6 metros até o fim do próximo turno dele, que pode impedi-lo de se movimentar totalmente. Essa penalidade se aplica a todos os tipos de movimento dele. Uma criatura voadora com um deslocamento de vôo de 0 metro cai no chão (e sofre dano de queda como apropriado) se ela for afetada por esse efeito enquanto voava.

MARÉ DO CAOS

Espírito Devotado (Golpe) [Caos]

Nível: Cruzado 5

Pré-Requisito: Uma manobra do Espírito Devotado

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

O poder do caos rodopia a seu redor, concedendo força aos seus ataques enquanto você lança seu destino aos caprichos da sorte.

Você deve realizar um ataque de investida como parte dessa manobra. Se o alvo possuir tendência leal, você ganha +8 de bônus na sua jogada de ataque (além do bônus de investida) e seu ataque causa 4d6 pontos de dano adicionais. Além disso, se seu ataque atingir e o alvo possuir tendência leal, você é envolto por energia anárquica. Você ganha camuflagem total contra todos os ataques que tiverem você como alvo até o início do seu próximo turno.

MARTELO INIMIGO

Espírito Devotado (Golpe)

Nível: Cruzado 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você se arremessa junto ao seu ataque concedendo ao seu golpe tamanho peso e força que você deixa ferimentos que nem mesmo defesas mágicas podem segurar.

Sua devoção a sua causa lhe concede uma energia perseguidora que permite a



you esmagar defesas sobrenaturais. Quando voc  termina o ataque, voc  atinge com tanta for a que a redu  o de dano oferece pequena resist ncia contra voc .

Quando voc  usa essa manobra, voc  realiza um ataque corpo a corpo contra um  nico alvo. Esse ataque automaticamente ultrapassa a redu  o de dano do oponente e causa 2d6 pontos de dano adicionais.

MOITA DE L MINAS

Esp rito Devotado (Postura)

N vel: Cruzado 3

Pr -Requisito: Uma manobra do Esp rito Devotado

A  o de Inicia  o: 1 a  o r pida

Alcance: Pessoal

Alvo: Voc 

Dura  o: Postura

Voc  mant m uma guarda precavida enquanto procura por algum deslize na prontid o do seu oponente. At  mesmo o menor movimento provoca um veloz contra ataque seu.

Quando voc  toma essa postura, qualquer oponente que estiver na sua  rea de amea a e realize qualquer movimento, incluindo um passo de ajuste, provoca um ataque de oportunidade de voc . Seus oponentes

provocam esse ataque antes de deixarem a  rea que voc  amea a. Seu oponente tamb m n o pode usar a a  o de recuar (LDJ 143) para fazer com que o quadrado que eles iniciaram o movimento n o ser amea ado por voc .

REPREENS O DEFENSIVA

Esp rito Devotado (Incremento)

N vel: Cruzado 3

Pr -Requisito: Uma manobra do Esp rito Devotado

A  o de Inicia  o: 1 a  o r pida

Alcance: Pessoal

Alvo: Voc 

Dura  o: 1 rodada

Voc  brande sua arma num arco amplo e mortal. Quando seu golpe atingir seu alvo, voc  faz com que seu oponente caia para traz defensivamente. Ele deve lidar com voc  primeiro, ou ficar aberto para o seu contra-ataque mortal.

Repreens o defensiva permite que voc  adquira o controle do campo de batalha a sua volta. Seus inimigos devem pagar por se oporem a voc . Se eles ignorarem voc  para atacar outros alvos, voc  adquire vantagem devido ao lapso deles com um contra-ataque punitivo.

Cada inimigo que voc  atingir depois de iniciar essa manobra torna-se vulner vel aos seus ataques posteriores. Se tal

oponente atacar qualquer um que n o voc  com ataques corpo a corpo pela dura  o dessa manobra, seu ataque provoca ataques de oportunidade de voc  (cada ataque individual que o alvo realizar provoca um ataque de oportunidade, tornado esse incremento especialmente letal se voc  possuir Reflexos em Combate). Inimigos que voc  atingir estar o cientes da conseq  ncia dessa manobra.

RESPLANDESCENTE DEFESA DE FERRO

Esp rito Devotado (Postura)

N vel: Cruzado 1

A  o de Inicia  o: 1 a  o r pida

Alcance: Pessoal

Alvo: Voc 

Dura  o: Postura

Com um r pido rosnado e um resplendor que poderia parar at  um b rbaro investindo em seu caminho, voc  det m o ataque de um oponente. Ao inv s de atingir seu alvo original, seu inimigo volta sua aten  o para voc .

Quando voc  estiver nessa postura, qualquer oponente que voc  amea ar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque contra seus aliados. Essa penalidade n o se aplica contra ataques feitos contra voc . Os inimigos que voc 

ameaça estão cientes das consequências dessa postura.

VIGA DA JUSTIÇA

Espírito Devotado (Golpe) [Ordem]

Nível: Cruzado 5

Pré-Requisito: Uma manobra do Espírito Devotado, tendência leal

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

O ar a sua volta se enche de energia cósmica à medida que o poder da ordem pura eclode em você. Por um momento, você adquire o aspecto de um ser perfeito enquanto você investe para destruir seus oponentes.

Você deve realizar um ataque de investida como parte dessa manobra. Se

o alvo possuir tendência caótica, você ganha +8 de bônus na sua jogada de ataque (alem do bônus de investida) e seu ataque causa 4d6 pontos de dano adicionais. Além disso, se seu ataque atingir e o alvo possuir tendência caótica, você é envolto por energia axiomática. Você ganha +5 de bônus nos seus testes de resistência e na CA até o início do seu próximo turno.

GARRA DE TIGRE

A disciplina da Garra de Tigre abraça uma fúria bestial que se esconde dentro do coração dos seus iniciados. Em batalha, tais guerreiros agem como animais selvagens, atacando com uma fúria similar a dos bárbaros e contando com devastadores assaltos brutais para derrotar seus inimigos. As armas favoritas da disciplina da Garra de Tigre são o kukri, kama, machado de mão, garra, machado grande e ataque desarmado. Sua perícia chave é Saltar.

ATAQUE CORTA-TENDÃO

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 7, Lâmina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Você desliza para as pernas do seu oponente, deixando-o manco e trôpego.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo. Se você atingir o ataque, ele causa dano normalmente. Além disso, o alvo sofre 1d8 pontos de dano de Destreza e -3 metros de penalidade no seu deslocamento por 1 minuto. Um teste de Fortitude bem sucedido (CD 17 + seu modificador de For) reduz tanto o dano de Destreza quanto a penalidade no deslocamento à metade.

CAÇA AOS FRACOS

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 7, Lâmina de Guerra 7

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você elimina os adversários mais fracos como predadores poderosos devastam um rebanho de presas.

A cada adversário que você golpeia, sua cede de sangue e furor de batalha aumenta cada vez mais. Depois de um curto momento de fúria explosiva, os adversários ao seu redor são deixados ensangüentados, rasgados e gemendo. Sempre que um oponente a 3 metros de você cair com -1 ponto de vida ou menos, tanto por um ataque seu quanto por um golpe de um aliado ou qualquer outro motivo, você pode imediatamente realizar um ataque de oportunidade contra qualquer oponente na sua área de ameaça.

FONTE DE SANGUE

Garra de Tigre (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 4, Lâmina de Guerra 4

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 9 m

Área: Explosão com 9 m de raio centrada em você

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Vontade parcial; veja texto

Enquanto seus adversários caem sob suas lâminas, você gira e balanceia suas armas para jogar jatos de sangue pelo campo de batalha. Seus inimigos gritam de medo enquanto que seus aliados são terrivelmente massacrados.

Se você reduzir um oponente vivo a -1 ponto de vida ou menos durante seu turno, você pode iniciar essa manobra. Sua arma rasga seus adversários enquanto eles vão caindo, causando 1d6 pontos de dano adicionais e forçando

todos os inimigos num raio de 9 metros a fazer um teste bem sucedido de Vontade (CD 14 + seu modificador de For) ou ficar abalados por 1 minuto. O adversário que você derrubou deve estar na sua área de ameaça quando você iniciar essa manobra. Para cada inimigo que você derrubar durante seu turno além do primeiro ao iniciar essa manobra, a CD do teste de resistência aumenta em 1.

GARRA DA LUA

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 2, Lâmina de Guerra 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você salta no ar, pegando seu adversário com a guarda baixa à medida que você o corta de cima a baixo.

Você aprende a saltar no ar e cortar os pontos vulneráveis do seu adversário. Como um grande felino, você salta no ar e ataca seu adversário de uma direção inesperada.

Como parte dessa manobra, você realiza um teste de Saltar para pular no ar e realizar um ataque corpo a corpo que tem como alvo a parte de cima do corpo, face e pescoço do seu adversário. A CD do teste de Saltar é igual à CA do seu alvo. Se você passar nesse teste, seu ataque causa 2d6 pontos de dano adicionais. Se esse ataque for uma ameaça de sucesso decisivo, você ganha +4 de bônus na sua jogada para confirmar o sucesso decisivo.

Se você falhar no teste, você ainda poderá atacar, mas não causará o dano adicional e não receberá nenhum bônus para confirmar um sucesso decisivo. A manobra ainda é considerada como gasta.

GOLPE DA PRESA DO LOBO

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 1, Lâmina de Guerra 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você açoitava em um rápido movimento com duas armas, rasgando seu adversário em uma combinação de fúria e velocidade ferais.

Você é aplacado pela velocidade e força inerente ao seu espírito bestial. Você deve lutar com duas armas para usar essa manobra. Se você carregar apenas uma arma, você pode optar por realizar um ataque desarmado com sua mão inábil (como um ataque desarmado) se você quiser. Como parte dessa manobra, você faz um ataque com cada uma das armas que você empunhar contra um oponente. Ambos os ataques devem ter a mesma criatura como alvo e você sofre –2 de penalidade em cada jogada de ataque. Se seu primeiro ataque deixar seu adversário com –1 ponto de vida ou menos, você não poderá realizar o segundo ataque.

GOLPE DE SELVAGERIA MORTAL

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 9, Lâmina de Guerra 9

Pré-Requisito:

Quatro manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Com um urro primitivo, você salta no ar acima do seu oponente, rasgando e dilacerando seu pescoço.

Você salta sobre seu oponente, rasgando e dilacerando com suas armas em uma tentativa de matá-lo com uma investida devastadora de brutalidade. Você se agarra ao seu adversário à medida que você corta e rasga o pescoço, face e outras áreas vulneráveis dele.

Para usar essa manobra, você deve estar adjacente ao alvo pretendido. Como parte dessa manobra realize um teste de Saltar com CD igual à CA do seu oponente. Se você passar nesse teste, você pode fazer um único ataque corpo a corpo contra seu adversário, também como parte dessa manobra. O alvo é considerado surpreso contra esse ataque. Se seu ataque causar dano, seu alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 19 + seu modificador de For). Se ele falhar nesse teste, morrerá instantaneamente (seus pontos de vida caem para –10). Se ele passar no teste, você causará 20d6 pontos de dano adicionais no alvo além do dano normal da sua arma. Criaturas imunes a sucessos decisivos são imunes ao efeito de morte desse golpe.

Se você falhar no teste de Saltar, você

pode realizar um ataque normal. A manobra ainda é considerada como gasta.

GOLPE DO DRAGÃO ARREBATADOR

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 7, Lâmina de Guerra 7

Pré-Requisito: Três manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Como um dragão, você arrebatava seu adversário e o solta com um ataque devastador. Você salta sobre ele e, quando está elevado no ar, desfere uma rajada devastadora de ataques.

Você salta sobre um oponente e corta ele de cima a baixo, arruinando suas defesas e golpeia com um ataque crítico.

Como parte dessa manobra, faça um teste de Saltar para pular sobre seu alvo. O resultado do teste de Saltar deve ser suficiente para permitir que você se mova até o espaço do seu oponente e acima dele. Se você falhar no teste de Saltar necessário para saltar acima do seu adversário, você provoca ataques de oportunidade por toda distância que você saltou, se aplicável. Se seu salto for muito curto para cobrir seu oponente, mas longo o suficiente para que você pare no espaço que ele ocupa, você pouso adjacente ao seu oponente no um quadrado mais próximo do seu quadrado inicial.

Se seu teste for insuficiente para saltar sobre o alvo, você ainda poderá fazer um ataque contra seu adversário, mas sem nenhum benefício ou penalidade especial, conquanto que seu alvo esteja no alcance.

Se seu teste for bem sucedido, você não provoca ataques de oportunidade por deixar quadrados ameaçados durante seu salto. Seu adversário perde seu bônus de Destreza na CA contra seu ataque corpo a corpo. Esse ataque causa 10d6 pontos de dano adicionais e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD igual ao resultado do seu teste de Saltar) ou ficará atordoado por 1 rodada.



GOLPE DO LOBO RAIVOSO

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 2, Lâmina de Guerra 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você baba pela boca e grita em fúria enquanto desfere um poderoso ataque contra seu inimigo. Você deixa para trás toda defesa que você possui enquanto você investe a frente.

Em uma fração de segundos, você libera do controle, uma fúria primitiva que surge em você. Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo. Você ganha +4 de bônus nessa jogada de ataque e causa 2d6 pontos de dano adicionais. Após completar essa manobra, você sofre -4 de penalidade na CA até o início do seu próximo turno.

GOLPE DO URSO RAIVOSO

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6, Lâmina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Com um feroz rugido, você salta sobre seus inimigos como um animal selvagem, golpeando com suas armas em uma fúria insana incontrolável.

Você foca sua fúria primitiva em um único ataque, cortando um oponente abaixo com um poderoso golpe que parte ossos e esmaga metal. Como parte dessa manobra, você faz um único ataque corpo a corpo. Você ganha +4 de bônus nessa jogada de ataque e causa 10d6 pontos de dano adicionais. Após completar essa manobra, você sofre -4 de penalidade na CA até o início do seu próximo turno.

GOLPE SUBLIME DO RAPTOR

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você salta sobre o ar, pegando um oponente maior de surpresa enquanto você salta acima de suas defesas para enfiar sua arma no topo da cabeça dele.

Com um salto precisamente cronometrado, você pula sobre as defesas do seu alvo e ataca ela de um ângulo inesperado. Você pode usar essa manobra apenas contra adversários de uma categoria de tamanho superior a sua. Como parte dessa manobra você faz um teste de Saltar com uma CD igual à CA do seu adversário. Se você passar no teste, você também realiza um ataque corpo a corpo como parte dessa manobra. Se você falhar no teste, você não pode realizar o ataque e a manobra é considerada como gasta. Você ganha +4 de bônus na jogada de ataque e causa 6d6 pontos de dano adicionais se seu ataque atingir.

INVESTIDA DE GARRAS

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 5, Lâmina de Guerra 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Com o rugido de uma besta selvagem, você se arremessa no combate. Suas armas são um pouco mais que uma mancha enquanto você rasga seus adversários com uma velocidade bestial.

Com um feroz urro, você se joga dentro do combate. Você se move com tanta velocidade e ferocidade que quando você atinge seu inimigo, você desfere uma rajada de cortes, estocadas e rasgos extremamente veloz.

Como parte da iniciação dessa manobra, você faz um ataque de investida. Ao invés de realizar um único ataque no fim da investida, você pode realizar uma ação de ataque total. O bônus nas suas jogadas de ataque por realizar uma investida se aplica a todas as jogadas de ataque.

LOBO QUE SOBE A MONTANHA

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6, Lâmina de Guerra 6

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você desliza entre as pernas de um adversário maior e golpeia seu lado exposto. Depois você encontra cobertura na sombra volumosa do seu inimigo.

Você pode usar essa manobra apenas contra oponentes de uma categoria de tamanho superior a sua. Como parte dessa manobra, você entra no quadrado do seu alvo sem provocar um ataque de oportunidade. Depois você pode atacar seu alvo como parte dessa manobra. Seu ataque causa 5d6 pontos de dano adicionais. Você continua dentro do espaço do seu oponente depois de completar essa manobra. Você ganha cobertura contra todos os ataques enquanto você estiver no espaço dele, incluindo os feitos pelo alvo. Se o alvo se mover, ele deixa você pra trás, mas provoca um ataque de oportunidade de você por deixar o seu espaço.

MANGUSTO DANÇANTE

Garra de Tigre (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 5, Lâmina de Guerra 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Fim do turno

Você brande suas armas sobre você em um borrão de velocidade, fazendo uma série de ataques devastadores no tempo de um único fôlego.

Você realiza uma rajada de ataques mortais. Após iniciais esse incremento, você pode realizar um ataque adicional com cada arma que você empunhar (ate o máximo de dois ataques adicionais se você estiver empunhando duas armas ou mais). Esses ataques adicionais são feitos com o bônus de ataque mais elevado de cada respectiva arma. Todos esses ataques devem ser direcionados contra o mesmo oponente.

MANGUSTO FURIOSO

Garra de Tigre (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 8, Lâmina de Guerra 8

Pré-Requisito: Três manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Fim do turno

Você libera uma feroz rajada de ataques, deixando para trás qualquer precaução e autocontrole.

Você faz uma rajada de ataques mortais. Após iniciar esse incremento, você pode realizar dois ataques adicionais com cada arma que você empunhar (até o máximo de quatro ataques adicionais se você estiver empunhando duas armas ou mais). Esses ataques adicionais são feitos com o bônus de ataque mais elevado de cada respectiva arma. Você pode distribuir esses ataques em quantos inimigos você quiser.

MORTE DESCENDENTE

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 4, Lâmina de Guerra 4

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Com um grito de guerra, você salta no ar e ergue sua arma acima da cabeça. À medida que o arco desce, seu peso e ímpeto levam a uma força quebradora de ossos no seu ataque.

Como um relâmpago, você golpeia seu inimigo de cima. Você salta sobre seu oponente e o leva ao chão. O impacto do seu ataque dá a você força extra, permitindo que você desfira um golpe fatal.

Para usar essa manobra, você deve estar adjacente a um adversário. Como parte dessa manobra, você faz um teste de Saltar com CD 20. Se você passar, você pode realizar um único ataque corpo a corpo contra um oponente ao qual você estava adjacente ao começar essa manobra. Esse ataque ocorrer no ar quando você está acima do seu oponente, também como parte dessa manobra. Seu ataque causa 4d6 pontos de dano adicionais e seu oponente é considerado surpreso contra esse ataque. Depois você aterrissa em qualquer quadrado adjacente ao alvo desse ataque, que não esteja a mais de 6 metros de distância da sua posição inicial.

Se seu teste de Saltar falhar, você continua no mesmo quadrado que você ocupava antes de fazer o teste de Saltar e pode realizar um único ataque normalmente. A manobra ainda é considerada como gasta.



POSTURA DO CARCAJÚ

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Como um severo carcajú, você luta com ferocidade e fúria desmedidas quando seus oponentes encurralam você.

Quando um oponente tem você sob seu domínio, você se transforma em uma besta rosnante, espumando. Você corta com sua arma os braços ou tentáculos do seu adversário, seu frenesi selvagem faz com que você lute mesmo com uma arma maior e desajeitada. Quando você está agarrado por um adversário maior, seu frenesi queima como o inferno à medida que você tenta se libertar desesperadamente.

Quando você toma essa postura, você pode atacar um adversário agarrando você com qualquer arma de uma mão. Você não sofre a penalidade de -4 por combater agarrado. Se seu adversário for de uma categoria de tamanho maior que a sua, sua fúria feroz inflama e concede a você +4 de bônus nas jogadas de dano contra a criatura enquanto ela continuar agarrando você.

POSTURA DO DRAGÃO SALTADOR

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Ate mesmo quando você está preso em alojamentos apertados ou similarmente incapaz de se mover, um salto pode fazer você voar graciosamente no ar.

A disciplina da Garra de Tigre ensina você a assumir uma postura que permite que você navegue pelo ar quando salta. Você salta do solo em uma explosão de velocidade e força sem igual.

Quando você está nessa postura, você ganha +3 metros de bônus de aprimoramento em testes de Saltar. Além disso, qualquer salto que você fizer enquanto estiver nessa postura será considerado um salto com corrida.

RASGA-CARNE

Garra de Tigre (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 3, Lâmina de Guerra 3

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada ou mais; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Em uma mistura de precisão cautelosa e selvageria animal, você rasga um adversário para produzir ferimentos chanfrados que causam dores absurdas nele.

Como parte dessa manobra, você faz um ataque corpo a corpo contra um único oponente. Se você atingir, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 13 + seu modificador de For) ou sofrerá -4 de penalidade nos ataques e na CA por 1 rodada. Se seu ataque for um sucesso decisivo, essa penalidade dura por uma quantidade de rodadas igual ao multiplicador de crítico da sua arma. Seu alvo sofre dano normalmente desse ataque independente do resultado do seu teste de resistência.

Essa manobra funciona apenas contra criaturas vulneráveis a sucessos decisivos.

SALTO SÚBITO

Garra de Tigre (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 1, Lâmina de Guerra 1

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Você salta para uma nova posição em um piscar de olhos, deixando seus oponentes perplexos.

Você pode realizar um teste de Saltar como uma ação rápida e se mover até a distancia determinada pelo resultado do seu teste. Você provoca ataques de oportunidade com esse movimento e você deve se mover em linha reta. Como em qualquer movimento, você pode fazer um teste de Acrobacia para evitar quaisquer ataques de oportunidade com esse salto repentino. Você não pode se mover através de inimigos, a menos que você passe no teste de Acrobacia apropriado.

SANGUE NA ÁGUA

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 1, Lâmina de Guerra 1

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

O cheiro do sangue encaminha você para uma fúria. À medida que você corta seus adversários, cada novo ferimento que você causa induz você a continuar.

Quando você toma essa postura, você é induzido em uma fúria terrível. Quando você atinge um acerto critico contra um oponente, você entra em um estado de frenesi devido à visão e cheiro do sangue. Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano. Por esse bônus não ter tipo, ele se acumula a cada novo sucesso decisivo que você causar. Se você passar mais de 1 minuto sem alcançar um acerto critico, você perde os benefícios dessa postura.

SENTIDO DO CAÇADOR

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 1, Lâmina de Guerra 1

Pré-Requisito: Uma manobra da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você cheira o ar como um animal caçando. Depois de focar sua mente, uma quantidade de cheiros que normalmente você não sentiria torna-se claros para você.

Sua maestria na disciplina da Garra de Tigre permite que você crie um elo com um lado selvagem da sua personalidade. Em um nível fundamental, você começa a pensar mais como uma besta selvagem e menos como uma criatura civilizada. Seus inimigos são presas a serem caçadas e eliminadas. Seus aliados são sua matilha. Essa mudança afeta seus sentidos físicos.

Enquanto você estiver nessa postura, você adquire a habilidade especial faro (LDM 311).

TÁTICA DA MATILHA DE LOBOS

Garra de Tigre (Postura)

Nível: Sábio da Espada 8, Lâmina de Guerra 8

Pré-Requisito: Duas manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

A cada ataque que você prender contra um adversário, você desliza ao redor dele, usando a distração provocada pelo seu ataque para evitá-lo de impedir seu movimento.

Você perambula pelo campo de batalha como um poderoso caçador. Você escolhe os pontos para atacar, golpeando seus adversários quando eles estão mais vulneráveis antes que se mova para atacar outro alvo. Cada ataque permite que você se mova avante e obtenha vantagens.

Quando você toma essa postura, cada ataque bem sucedido permite que você lentamente percorra seu caminho ao redor de um oponente. A cada vez que você faz um ataque bem sucedido, você pode se mover 1,5 metro. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade da criatura que você está atacando. Você não pode usar essa

manobra para se mover mais do que seu deslocamento em uma única rodada.

VENDAVAL DILACERADOR DO GIRALLON

Garra de Tigre (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 8, Lâmina de Guerra 8

Pré-Requisito: Três manobras da Garra de Tigre

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma ou mais criatura

Duração: Fim do turno

Girando seus braços em um movimento furioso, você golpeia seus inimigos perplexos de duas direções de uma vez, dilacerando suas carnes a cada golpe.

Cada um dos seus ataques são precisamente sincronizados para maximizar a carnificina que eles infligem. Você deve empunhar duas ou mais armas para iniciar essa manobra. Quando você retalha seu oponente, você usa suas armas juntas em um efeito mortífero. Em um cruel entrelaçar de lâminas, você alarga os ferimentos que você causa em cada golpe bem sucedido.

Você deve iniciar essa manobra antes de realizar quaisquer ataques na rodada atual. Se você atingir um oponente várias vezes durante seu turno, você também causa dano de dilacerar. Esse dano é baseado no numero de vezes que você atingiu seu oponente durante seu turno (veja a tabela baixo). Determine o dano de dilacerar imediatamente depois de realizar o ultimo ataque do seu turno.

Se você atacar múltiplos oponente durante seu turno, você ganha o dano adicional contra cada um deles. Uma criatura sofre dano de dilacerar baseado no numero de ataques que atingiu ela, não no numero de ataques bem sucedidos que você fez. Por exemplo, se você atingir um gigante de fogo três vezes e um clérigo maligno duas vezes durante o seu turno, o gigante de fogo sofrerá dano de dilacerar de três ataques e o clérigo de dois ataques.

Ataques Atingidos	Dano de Dilacerar
2	8d6
3	10d6
4	12d6
5	14d6
6	16d6
7	18d6
8	20d6

A disciplina da Mão Sombria ensina as artes da furtividade, enganação e emboscada. Suas manobras permitem que um guerreiro tome um aspecto sombrio ou canalize energia negra para exaurir a força de um inimigo. As armas favoritas dessa disciplina são a adaga, sai, espada curta, corrente com cravos siangham e ataque desarmado. Sua perícia chave é Esconder-se.

BALANÇO NO CÉU

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Com os braços estendidos para os lados, você dá um passo no ar.

Você ganha a habilidade de usar *andar no ar* (LDJ 202) apenas em você mesmo. Você deve ter pelo menos uma mão livre quando usar essa postura. Mover-se para cima requer que você gaste 3 metros de deslocamento para cada 1,5 metro de elevação que você ganhar.

Você adquire o benefício de *andar no ar* apenas enquanto você mantiver essa postura. Se por algum motivo sua postura terminar enquanto você estiver no meio do ar, você cairá no chão.

Essa postura é uma habilidade sobrenatural.

CRIANÇA DA SOMBRA

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Quando você se move, sombras flutuam e se entrelaçam ao seu redor. Mesmo no mais escaldante sol do deserto, você é difícil de ver conquanto que você se mantenha em movimento.

Como um iniciado da escola da Mão Sombria, você aprende a canalizar e controlar a escuridão e energias sombrias. Essa energia flutua ao seu redor como um manto de camuflagem, escondendo você de seus oponentes quando eles tentam golpear você.

Se você se mover pelo menos 3 metros durante seu turno, você ganha camuflagem contra todos os ataques corpo a corpo ate o começo do seu próximo turno. Você também ganha o benefício padrão de camuflagem, mas você não pode usar essa postura para usar mimetismo; você ainda deve usar alguma outra característica do terreno que normalmente permitiria que você usasse a perícia Esconder-se. As sombras flutuantes tornam difícil de especificar você como alvo, mas seus inimigos estão cientes da sua posição.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

DANÇA DA ARANHA

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Energia negra de sombras encobre suas mãos e pés, permitindo que você ande pelas paredes e tetos como uma aranha rastejando.

Quando você toma essa postura, você ganha um benefício similar a magia *patas de aranha* (LDJ 270). Você ganha deslocamento de escalar de 6 metros. Você não precisa realizar um teste de Escalar para atravessar superfícies horizontais ou verticais, mesmo que você tente se mover pelo teto. Você mantém seu bônus de Destreza na CA escalando e você deve ter pelo menos uma mão livre para suportar você enquanto estiver escalando. Você não sofre nenhuma penalidade e nem seus oponentes ganha nenhum bônus quando atacam você enquanto você está escalando. Você não pode usar a ação de corrida enquanto estiver escalando dessa forma.

DRENO DE VITALIDADE

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude anula

Um fraco halo de sombra cinza-pálido envolve sua arma. Quando você ataca, essa aura sombria entra no ferimento que você causou, drenando a força, vitalidade e energia do seu oponente.

Como parte dessa manobra, realize um único ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, você causa dano normalmente e o alvo deve realizar um teste de Fortitude (CD 12 + seu modificador de Sab) ou sofrerá 2 pontos de dano de Constituição.

Um teste bem sucedido anula o dano de Constituição, mas não o dano corpo a corpo normal.

EXCURSÃO SOMBRIA

Mão Sombria [Teletransporte]

Nível: Sábio da Espada 2



Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 15 m

Alvo: Você

Uma nuvem de energia sombria engolfa você, se comprimindo em um pequeno ponto e sumindo. Um momento depois, essa nuvem sombria aparece pelo campo de batalha e expõe você de dentro.

Como parte dessa manobra, você desaparece em uma nuvem de escuridão e se teletransporta a até 15 metros. Você deve ter linha de visão e linha de efeito do seu destino. Se você tentar usar essa manobra para se mover para um lugar ocupado, você não se move e a manobra é gasta, mas não surte nenhum efeito.

FORÇA DE SOMBRAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Alvo: Uma criatura viva surpresa

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Enquanto seu adversário se debate para reaver suas defesas, você faz um gesto súbito no ar. Um laço formado por sombras surge sobre ele, se enrolando ao redor do seu pescoço e o soerguendo no ar. Seus membros tremem enquanto ele se debate para se libertar do laço estrangulador.

Como parte dessa manobra, você cria uma força de sombras que se enrola ao redor do seu alvo e o estrangula. Essa manobra funciona apenas contra alvos surpresos. Como parte dessa manobra, você realiza um ataque de toque a distancia contra uma criatura surpresa no alcance. Se atingir, seu oponente sofre 8d6 pontos de dano. Além disso, ele deve realizar um teste de Fortitude (CD 16 + seu modificador de Sab) ou ficará atordoado por 1 rodada. Um teste bem sucedido ignora o atordoamento, mas não o dano. Esse golpe não tem efeito contra criaturas não-vivas, como constructos e mortos-vivos.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GARROTE DE SOMBRAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 18 m

Alvo: Uma criatura viva

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Com um gesto súbito, você esculpe um fio de sombras do ar ao seu redor e lança em um adversário. Ele se enrola no pescoço da criatura e espreme a vida dela.

Como parte dessa manobra, você cria um cordão de sombras que você arremessa em um oponente. O cordão se enrola ao redor da garganta do alvo e o estrangula. Como parte dessa manobra, você realiza um ataque de toque a distancia contra uma criatura no alcance. Se seu ataque atingir, seu oponente sofre 5d6 pontos de dano. Além disso, ele deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 13 + seu modificador de Sab) ou ficará surpreso até o início do próximo turno dele. Esse ataque não surte efeito contra criaturas não-vivas, como constructos e mortos-vivos.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GOLPE DAS SOMBRAS DEBILITANTES

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude anula

Sua arma é coberta por um nimbo negro de escuridão. Quando você atinge seu oponente, essa energia flui para dentro do ferimento e o deixa pálido, fraco e tremendo.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 18 + seu modificador de Sab) ou sofrerá 1d4 níveis negativos. Você ganha 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que seu inimigo sofrer. Pontos de vida temporários adquiridos dessa maneira duram até o fim do encontro. Os efeitos de quaisquer níveis negativos sofridos por esse golpe desaparecem em 24 horas.

Se o alvo possuir mais níveis negativos que Dados de Vida, ele morre. Cada nível negativo inflige na criatura – 1 de penalidade nas suas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia, testes de habilidade e nível efetivo (para determinar o poder, duração, CD e outros detalhes de magias e habilidades especiais). Além disso, um conjurador perde uma magia ou magia diária do seu nível de magia mais alto

disponível. Níveis negativos se acumulam.

Além dos níveis negativos, seu ataque causa dano normalmente, mesmo que o alvo seja bem sucedido no teste de resistência.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GOLPE DA GÉLIDA FRAQUEZA DAS CINCO SOMBRAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 9

Pré-Requisito: Cinco manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude parcial; veja texto

Com uma única estocada, você perfura seu inimigo até seu âmago. Uma sombra de frio supremo decai sobre o coração dele e começa a rastejar pelas suas veias até os cinco pontos do corpo.

Como parte dessa manobra, realize um único ataque corpo a corpo. Se você atingir, você causa dano normalmente mais 15d6 pontos de dano e sombras se espalham do coração do seu inimigo, congelando o sangue nas suas veias. Jogue um d20 e utilize as informações abaixo para determinar para qual ponto do corpo dele as sombras gélidas se espalharam. Esse efeito funciona mesmo que o seu oponente não seja um humanóide; uma vez que você tenha atingido o coração do seu adversário, as sombras produzem o mesmo efeito, mesmo em criaturas com anatomia diferente.

Resultado de 1–7: Espalham-se para as pernas. Dano de habilidade: 2d6 Des. Efeito especial: Deslocamento é reduzido para 0 metro.

Resultado de 8–14: Espalham-se para os braços. Dano de habilidade: 2d6 For. Efeito especial: –6 de penalidade nas jogadas de ataque e testes de Concentração.

Resultado de 15–20: Concentra-se no coração. Dano de habilidade: 2d6 Des, 2d6 For. Efeito especial: 2d6 pontos de dano de Constituição.

Um adversário atingido por esse ataque deve realizar um teste de Fortitude (CD 19 + seu modificador de Sab) para resistir seus efeitos. Em um teste bem sucedido, o alvo ignora qualquer efeito especial do ataque e sofre metade do dano de habilidade indicado (mas continua sofrendo o dano

corpo a corpo normal e os 15d6 pontos de dano adicionais). Cada um dos efeitos especiais dura por 1d6 rodadas.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GOLPE DO ABRAÇO DAS SOMBRAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Sua arma se transforma em escuridão solida. Quando ela alcança seu alvo, ela descarrega uma orbe rodopiante de sombras que engolfa os olhos do seu adversário.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo. Se ela atingir, você causa 1d6 pontos de dano adicionais e seu oponente deve fazer um teste de Fortitude (CD 11 + seu modificador de Sab) ou sofrerá 20% de chance de errar todos os ataques corpo a corpo ou a distancia por 1 rodada. Um teste de resistência bem sucedido anula a chance de errar, mas não o dano adicional.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GOLPE DO DRENO DE FORÇA

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: Postura

Teste de Resistência: Fortitude reduz à metade

Energia negra líquida cobre sua arma. Quando você atinge seu oponente, esse material escorre para dentro do ferimento, correndo por suas veias e deixando-o enfraquecido.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo contra um oponente. Além do dano normal do ataque, você

causa 4 pontos de dano de Força. Um teste de Fortitude (CD 13 + seu modificador de Sab) bem sucedido reduz o dano de Força à metade, mas não surte efeito contra o dano normal causado pelo golpe.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

GOLPE HEMORRÁGICO

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Girando sua lâmina em um padrão similar a uma borboleta, você administra uma dúzia de cortes precisos em um piscar de olhos. O sangue flui das veias abertas do seu adversário.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, seu oponente sofre 4 pontos de dano de Constituição, além do dano normal do seu ataque. Um teste de Fortitude bem sucedido (CD 15 + seu modificador de Sab) reduz o dano de Constituição para 2 pontos, no mais o adversário continua sofrendo todo o dano normal do ataque corpo a corpo.

ILHA DE LÂMINAS

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se encobre em um nimbo

rodopiante de energia sombria. Essas sombras giram e flutuam ao seu redor, prevenindo que qualquer criatura perto de você seja capaz de antecipar seus ataques.

Você volta à força dos seus oponentes contra eles mesmos, melhorando suas habilidades de combate assim como de um aliado. Quando você e um companheiro se movem para atacar um oponente, você cronometra seu ataque e se posiciona para frustrar as defesas do seu oponente.

Se tanto você quanto um aliado estiverem adjacente a mesma criatura, ambos ganham o benefício por flanquear esse oponente. Você pode ganhar esse benefício contra múltiplos oponentes ao mesmo tempo, assim como seus aliados podem. Se tanto você quanto um aliado estiverem adjacentes às mesmas duas criaturas, ambos os dois ganha os benefícios por estarem flanqueando ambas as criaturas.

LÂMINA FANTASMA

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Três manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Um sorriso surge nos olhos do seu adversário; ele esquivou do seu golpe. Mas isso foi apenas a lâmina fantasma. A lâmina real vem cortando leve por baixo dele e ele ainda está sorrindo...

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo. Quando você atinge seu oponente, você cria uma cópia ilusória da sua arma. Essa cópia vai em direção do seu oponente, enganando-o para o equívoco que ela é o seu ataque. Na verdade, a ilusão encobre o seu ataque real. Seu oponente é pego surpreso contra esse golpe, enquanto que o ataque escondido vem de uma nova direção para acabar com suas defesas.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.



MANTO DA ENGANAÇÃO

Mão Sombria (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Fim do turno

As sombras ao seu redor parecem ondular-se por traz e engolfar você. Por um curto momento, elas tornam você invisível.

Quando você inicia essa manobra, você se torna invisível, como a magia *invisibilidade maior* (LDJ 247). Você continua invisível até o fim do seu turno atual.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

MÃO DA MORTE

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 4

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Duração: 1d3 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude anula

Você alcança e toca seu adversário com um único dedo. Seu olhar de incompreensão torna-se medo à medida que energia negra espalha-se pelo seu corpo, deixando-o indefeso.

Você clama pelos poderes sombrios para tornar um único adversário indefeso. Ao tocar um nervo central específico e canalizar seu *chi*, você deixa os músculos do seu inimigo frios, travados e inúteis.

Essa manobra funciona apenas contra oponentes surpresos. Como parte dessa manobra, você realiza um ataque de toque corpo a corpo contra seu oponente. Se esse ataque atingir, seu oponente deve realizar um teste de Fortitude (CD 14 + seu modificador de Sab) ou ficará paralisado por 1d3 rodadas.

SUBTIPO INCORPÓREO

O subtipo incorpóreo foi atualizado no *Monster Manual III* para maior clareza. Recorra a esta versão de subtipo quando usar manobras tipo sombra.

Subtipo Incorpóreo: Algumas criaturas são incorpóreas por natureza, enquanto outras (como aquelas que se tornam fantasmas) podem adquirir o subtipo incorpóreo. Uma criatura incorpórea não possui corpo físico. Elas só podem ser atingidas por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas, criaturas que possuem armas naturais consideradas mágicas, magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais.

Elas são imunes a todas as formas de ataques não-mágicos. Mesmo quando são atacadas por magias, incluindo magias de toque ou armas mágicas, existe uma chance de 50% de ignorar qualquer dano vindo de um ser corpóreo (exceto para energia positiva, energia negativa, efeitos de energia como *Mísseis Mágicos*, ou ataques feitos com armas de toque espectral).

Magias que não causam dano afetam criaturas incorpóreas normalmente, exceto quando for necessário um alvo corporal para funcionar (como *Implosão*) ou elas criem um efeito corporal que criaturas incorpóreas normalmente não são afetadas (como a magia *Teia* ou *Muralha de Pedra*). Apesar de não ser um ataque mágico, água benta pode afetar mortos vivos incorpóreos, mas um ataque com água benta possui 50% de chance de não afetar uma criatura incorpórea.

O ataque de uma criatura incorpórea atravessa (ignora) armadura natural, armadura e escudos, porém bônus de deflexão e efeitos de energia (como *Armadura Arcana*) funcionam normalmente. Ataques não-mágicos corpo a corpo feitos por criaturas incorpóreas não possuem efeito em criaturas corpóreas, e cada ataque feito com armas mágicas contra uma criatura corpórea tem 50% de chance de erro, exceto em ataques feitos com uma arma de toque espectral, onde o acerto é rolando normalmente (sem chance de erro).

Qualquer equipamento usado ou carregado por uma criatura incorpórea é considerado incorpóreo enquanto permanecer na posse da criatura. Objetos que a criatura abdicou perdem a propriedade espectral (e a criatura perde a habilidade de manusear este objeto). Se uma criatura incorpórea usar uma arma de arremesso ou uma arma de ataque a distância, o projétil se tornará corpóreo logo que for

disparado e pode afetar um alvo corpóreo normalmente (sem chance de erro). Os itens mágicos possuídos por uma criatura incorpórea funcionam normalmente respeitando seus efeitos na criatura ou em outro alvo. Similarmente, magias lançadas por uma criatura incorpórea afetam criaturas corpóreas normalmente.

Uma criatura incorpórea não tem bônus de armadura natural, mas tem um bônus de deflexão igual ao seu bônus de Carisma (no mínimo +1, mesmo se o Carisma da criatura não prover bônus normalmente).

Uma criatura incorpórea pode entrar ou passar através de objetos sólidos, mas precisa estar adjacente ao exterior do objeto, não podendo passar inteiramente através de um objeto onde o espaço é maior do que si próprio. Elas podem sentir a presença de criaturas ou objetos dentro de um quadrado adjacente a sua posição atual, mas inimigos possuem camuflagem total (50% de chance de falha) contra uma criatura incorpórea dentro de um objeto. Para ver além do objeto que está dentro e atacar normalmente, a criatura incorpórea precisa emergir. Uma criatura incorpórea dentro de um objeto tem cobertura total, mas quando ela ataca um ser fora do objeto ela possui apenas cobertura, então um ser que está fora do objeto com uma ação preparada poderia acertá-la quando ela atacasse. Uma criatura incorpórea não pode passar através de um efeito de energia.

Criaturas incorpóreas passam e agem na água tão facilmente quando fazem no ar. Criaturas incorpóreas não podem cair ou sofrer dano de queda. Criaturas incorpóreas não podem derrubar ou agarrar, nem podem ser derrubadas ou agarradas. Na verdade elas não podem sofrer nenhuma ação física que possa mover ou manipular um oponente ou seu equipamento, nem ser submetidas a estas ações. Criaturas incorpóreas não possuem peso e não ativam armadilhas que são ativadas pelo peso.

Uma criatura incorpórea se move silenciosamente e não pode ser ouvida com testes de ouvir se ela quiser. Ela não possui valor de Força, então seu modificador de Destreza é aplicado para ataques corpo a corpo e a distância. Sentidos não visuais, como faro e percepção às cegas, são ineficazes ou apenas parcialmente eficazes no que diz respeito a criaturas incorpóreas. Criaturas incorpóreas possuem um senso inato de direção e podem se mover em velocidade máxima mesmo quando elas não podem ver.

MORTE NAS TREVAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 7

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Você pega seu adversário desprevenido, permitindo que você desvira um único golpe mortal que o elimina instantaneamente.

Essa manobra funciona apenas contra oponentes surpresos. Como parte dessa manobra, faça um único ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, você causa seu dano normal e o alvo deve realizar um teste de Fortitude (CD 17 + seu modificador de Sab). Se o alvo falhar nesse teste, ele sofre 15d6 pontos de dano adicionais. Se ele passar no teste, ele sofre 5d6 pontos de dano adicionais. Essa manobra funciona apenas contra oponentes que sejam vulneráveis a sucessos decisivos.

PASSO DA MARIPOSA

DANÇANTE

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você foca sua reserva interior de energia chi para gerar sombras flutuantes que erguem você do chão. Você caminha através de solo acidentado e ate mesmo água, com facilidade.

Quando você toma essa postura, você pode andar a 1,5 metro do chão. Seu deslocamento vai para 6 metros quando você está nessa postura e você não pode correr. Você ignora qualquer característica do terreno que se projete a menos de 1,5 metro do solo, como alguns terrenos difíceis, lava ardente, água e assim por diante. Além disso, você ignora as penalidades padrão em testes de Esconder-se ou Furtividade por se mover rapidamente.

PASSO SOMBRIO

Mão Sombria [Teletransporte]

Nível: Sábio da Espada 5

Ação de Iniciação: 1 ação de movimento

Alcance: 15 m

Alvo: Você

Você desaparece em uma lufada de sombras negras. Um momento depois, as sombras reaparecem e você aparece a quinze metros de distancia.

Essa manobra funciona como a manobra excursão sombria, exceto por ela poder ser iniciada com uma ação de movimento.

POSTURA DO ASSASSINO

Mão Sombria (Postura)

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Enquanto seus adversários lutam para voltar a sua postura defensiva, você alinha um golpe exato que atinge com precisão suprema e força letal.

Uma conjuração sombria de uma fenda entre duas placas de armadura ou de uma estria no couro grosso de uma criatura chama por sua arma, permitindo que você golpeie com precisão mortal contra um oponente despreparado.

Quando você toma essa postura, você ganha a habilidade ataque furtivo, se você já não a possui, que causa 2d6 pontos de dano adicionais. Se você já possui a habilidade ataque furtivo, sua habilidade ataque furtivo existente causa 2d6 pontos de dano adicionais. Veja a habilidade de classe do ladino (LDJ 44) para uma descrição completa do ataque furtivo.

SORRATEIRO DURANTE A NOITE

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você desliza pela escuridão como um pássaro pelo céu, emergindo apenas para atacar seu adversário pelas costas antes de deslizar de volta ao abraço acolhedor das sombras.

Como parte dessa manobra, você se move até seu deslocamento e realiza um único ataque corpo a corpo a qualquer momento durante seu movimento. Se você estava escondido ao iniciar essa manobra, você pode manter os resultados dos seus testes de Esconder-se ou Furtividade feitos antes de você se mover e atacar. Conquanto que você termine seu turno em um ponto que

permita que você se esconda, seus adversários podem fazer testes de Ouvir e Observar como normal para detectar sua presença. Seu movimento e o ataque dessa manobra não causam nenhum efeito nos seus resultados de Esconder-se e Furtividade.

TÉCNICA DA LÂMINA SOMBRIA

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você tece sua arma em um padrão elaborado, criando uma cópia ilusória que brilha em energia ária. Quando você realiza seu ataque, tanto sua arma real quando a ilusória cortam seu adversário.

Essa manobra permite que você crie uma cópia mística da sua arma. Quando você ataca, seu oponente deve decidir de qual arma ira se defender. Em muitos casos, a arma ilusória distrai seu adversário e permite que seu ataque verdadeiro atinja. Em alguns casos, a lâmina sombria descarrega sua mágica e imbui seu ataque com energia fria.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo contra seu oponente. Diferente de um ataque normal, jogue 2d20 e escolha qual dos dois resultados irá usar. Se você usar o resultado mais alto, resolva seu ataque normalmente. (Sua cópia mística erra, mas seu ataque real deve atingir.) Se você usar o resultado menor no dado, ou se ambos os dados tiverem o mesmo resultado, seu ataque causa 1d6 pontos de dano de frio à medida que tanto a cópia mística quanto sua arma real atingem o alvo.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

TELETRANSPORTE SOMBRIO

Mão Sombria [Teletransporte]

Nível: Sábio da Espada 7

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 15 m

Alvo: Você

Num piscar de olhos, você desaparece e emerge de um ponto de energia sombria ao longo do campo de batalha.

Essa manobra funciona como a manobra excursão sombria, exceto por ela poder ser iniciada com uma ação rápida.

UNO COM AS SOMBRAS

Mão Sombria (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Veja texto

Você some dentro da essência bruta das sombras, se tornando transparente, depois insubstancial.

Com uma ação imediata, você se torna incorpóreo. Você ganha todos os benefícios do subtipo incorpóreo, assim como as desvantagens, como descrito no Subtipo Incorpóreo. Todo o seu equipamento se torna incorpóreo, no

entanto, você não pode fornecer esse estado a qualquer criatura viva que você toque ou carregue. Você se mantém incorpóreo até o início do seu próximo turno.

VÉU DAS SOMBRAS OBSCURAS

Mão Sombria (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras da Mão Sombria

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: Fortitude parcial
Quando você atinge seu oponente, você conjura a terrível energia da escola da

Mão Sombria para furtar do seu adversário sua visão. Energia negra brota em seus olhos, deixando-o cego por alguns momentos críticos.

Com uma ação padrão, você pode realizar um único ataque corpo a corpo. Se atingir, seu oponente sofre dano normal mais 5d6 pontos de dano. Ele também deve realizar um teste de Fortitude (CD 14 + seu modificador de Sab) ou sofrerá 50% de chance de errar todos os ataques corpo a corpo e a distância por 1 rodada. Um teste de resistência bem sucedido anula a chance de errar, mas não o dano adicional. Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

MENTE DIAMANTINA

As manobras da Mente Diamantina permitem que um guerreiro use sua perspicácia, intelecto e sentido no campo de batalha contra seus inimigos. O tempo parece correr devagar para um iniciador da Mente Diamantina. A espada bastarda (ou katana), sabre, lança curta e tridente são as armas favoritas dessa disciplina. Concentração é a perícia chave da Mente Diamantina.

AÇÃO ANTES DO PENSAMENTO

Mente Diamantina (Contra-Ataque)

Nível: Lâmina de Guerra 2, Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Seu sentido supremo no campo de batalha supera o treinamento marcial e um simples senso intuitivo do perigo permite que você aja mais rápido que a velocidade do pensamento. Quando uma magia ou outro ataque atinge você, você se move em um piscar de olhos antes mesmo de saber da ameaça.

Sua mente é uma arma afiada. Outros guerreiros se garantem através do seu talento físico. Você sabe que uma mistura de acuidade mental e treino marcial, juntamente com um braço forte e armado, é uma combinação insuperável. Essa manobra amplia ainda mais sua capacidade. Sua mente, ao invés dos seus reflexos puros, determina suas defesas.

Você pode usar essa manobra a qualquer momento que você precise

fazer um teste de Reflexos. Jogue um teste de Concentração ao invés do teste de Reflexos e use o resultado do teste para determinar se o teste foi bem ou mal sucedido. Você deve usar essa manobra antes de jogar o teste de Reflexos. Um 1 natural no d20 no seu teste de Concentração não é uma falha automática.

AVALANCHE DE LÂMINAS

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 7, Sábio da Espada 7

Pré-Requisito: Três manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Em um lampejo turvo de metal, você desfere uma devastadora rajada de ataques mortais contra seu inimigo, golpeando-o repetidamente.

Você golpeia um oponente. Se seu ataque atingir, você repete o mesmo ataque novamente e novamente com uma velocidade sobre-humana, permitindo que você realize ataques múltiplos em uma atividade turva. Infelizmente, no momento em que um ataque falhar, sua sequência termina e essa delicada manobra rui em uma rajada de movimento desperdiçado.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo contra um oponente. Se esse ataque atingir, jogue seu dano normalmente. Você pode depois realizar outro ataque contra esse oponente com -4 de penalidade na sua

jogada de ataque. Se esse ataque atingir, você pode realizar outro ataque com -8 de penalidade. Você continua a realizar ataques adicionais, cada um com uma penalidade adicional de -4, até que você erre ou se oponente seja reduzido a -1 ponto de vida ou menos. Você deve direcionar todos esses ataques contra um único alvo.

CONTRA-ATAQUE RÁPIDO

Mente Diamantina (Contra-Ataque)

Nível: Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você golpeia, sua arma cria um borrão, esmagando e menor brecha que aparece na defesa do seu oponente.

Essa manobra permite que você realize um ataque livre contra um oponente descuidado. Quando um oponente provoca um ataque de oportunidade para você, você pode iniciar essa manobra. Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo imediatamente contra o inimigo que provocou o ataque de oportunidade. Esse ataque não substitui o ataque de oportunidade que você possui. Você também pode usar essa manobra antes de realizar o seu ataque de oportunidade normal quando um oponente o provoca (ou vice-versa). O ataque concedido por essa manobra não é um ataque de oportunidade adicional. Você pode iniciar essa manobra antes, depois, em adição de ou ao invés de realizar um ataque de

oportunidade contra um oponente (dessa forma possibilitando que você guarde seu ataque de oportunidade para ser usando depois contra outro inimigo na rodada).

DEFESA DE DIAMANTE

Mente Diamantina (Contra-Ataque)
Nível: Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Ação de Iniciação: 1 ação imediata
Alcance: Pessoal
Alvo: Você

Você se enrijece contra uma magia de um oponente, reduzindo seu foco e treinamento para ultrapassar o efeito dessa magia.

Você pode iniciar essa manobra a qualquer momento que você seja forçado a realizar um teste de resistência. Você ganha um bônus nesse teste igual ao seu nível de iniciador. Você deve usar essa manobra antes de jogar o teste de resistência.

GOLPE CRITERIOSO

Mente Diamantina (Golpe)
Nível: Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação padrão
Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura

Você estuda seu oponente e procura um ponto fraco em sua armadura. Em um rápido e decisivo golpe, você adquire vantagem sobre essa fraqueza em um ataque devastador.

Sua mente ao invés do seu poder físico permite que você causa graves ferimentos em seus oponentes. Quando você ataca, seu treinamento e foco mental permitem que você desfira um golpe eficaz.

Como parte dessa manobra, realize um ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, você não causa dano normal. Ao invés disso, você realiza um teste de Concentração e causa dano igual ao resultado do teste. Seu modificador de Força, as propriedades mágicas da sua arma (se aplicável) e qualquer outro dano adicional que você normalmente causaria não modificam esse teste (incluindo dano adicional de habilidades de classe, talentos ou magias).

GOLPE CRITERIOSO MAIOR

Mente Diamantina (Golpe)
Nível: Lâmina de Guerra 6, Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina
Ação de Iniciação: 1 ação padrão
Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura

Seus olhos afiados buscam a menor imperfeição na defesa do seu oponente. Sua arma se torna uma ferramenta da sua mente.

Essa manobra funciona como golpe criterioso, exceto por causar um dano igual a 2 x o resultado do seu teste de Concentração.

GOLPE MENTAL

Mente Diamantina (Golpe)
Nível: Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina
Ação de Iniciação: 1 ação padrão
Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura
Teste de Resistência: Vontade anula

Você golpeia a cabeça do seu oponente, desorientando seus sentidos e fazendo com que ele perca o foco.

Como um guerreiro que luta com sua mente tão bem quanto com seus músculos, você sabe que atacar os sentidos de um oponente é tão valioso quanto reduzir sua força. Com esse ataque, você deixa um oponente vulnerável e confuso.

Como parte dessa manobra, realize um ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, seu alvo deve realizar um teste de Vontade (CD 14 + seu modificador de For) ou sofrera 1d4 pontos de dano de Sabedoria. O alvo ignora o dano de Sabedoria num teste de resistência bem sucedido, mas continua sofrendo o dano da arma normalmente.

IMPULSO MERCURIAL

Mente Diamantina (Incremento)
Nível: Lâmina de Guerra 7, Sábio da Espada 7

Pré-Requisito: Três manobras da Mente Diamantina
Ação de Iniciação: 1 ação rápida
Alcance: Pessoal
Alvo: Você

Num piscar de olhos, você realiza um movimento. Sua velocidade, reflexos e confiança inabalável combinados permitem que você realize um rápido e audacioso movimento que pega seus oponentes desprevenidos.

Em uma explosão de energia, você se move adiante para desferir um ataque, sacando um item da sua mochila ou realizando algum outro tipo de ação de movimento. Seu treinamento, acuidade mental e direcionamento permitem que você se mova com mais velocidade e confiança que os outros guerreiros.

Essa manobra requer uma ação rápida para ser iniciada. Você pode realizar uma ação livre depois de iniciar essa manobra. Você pode usar qualquer das opções disponíveis para uma ação de movimento. Logo após você pode usar o resto da sua ação normal. Por exemplo, você pode usar essa manobra para se mover para próximo de um oponente, depois realizar uma ação de ataque total. Você poderia se mover e depois realizar um ataque de investida e assim por diante. A ação de movimento que você ganha dessa manobra provoca ataques de oportunidade como normal.

INVESTIDA RICOCHETE

Mente Diamantina (Golpe)
Nível: Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina
Ação de Iniciação: 1 rodada
Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura

Você dispara pelo campo de batalha, usando seu foco e habilidade de agir rapidamente para realizar um ataque durante seu movimento.

Você combina velocidade e poder em uma combinação letal. Com essa manobra, você se move pelo campo de batalha em um lampejo, parando apenas para desferir um feroz ataque.

Como parte dessa manobra, realize um movimento dobrado. Depois de você se mover, você poderá realizar um ataque corpo a corpo. Você ganha +2 de bônus nessa jogada de ataque. Essa manobra é considerada um ataque de investida para determinar o efeito de talentos e outras habilidades aplicadas ao seu ataque.

LÂMINA DE DIAMANTE DO PESADELO

Mente Diamantina (Golpe)
Nível: Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras da Mente Diamantina
Ação de Iniciação: 1 ação padrão
Alcance: Ataque corpo a corpo
Alvo: Uma criatura

Você procura por uma única falha letal na defesa do seu oponente. Com um único ataque, você desfere toda a força do seu foco supremo em um único golpe destruidor.

Você deve realizar um teste de Concentração como parte dessa manobra. A CD é igual à CA da criatura alvo. Depois você realiza um único ataque corpo a corpo contra seu alvo, também como parte da manobra. Se seu teste de Concentração for bem sucedido, esse ataque causa quatro vezes seu dano corpo a corpo normal. Se seu teste falhar, seu ataque é feito com -2 de penalidade e não causa nenhum dano adicional.

Se seu ataque for um sucesso decisivo, você acumula os multiplicadores como normalmente (LDJ 304).

LÂMINA ESMERALDA

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 2, Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você fita seu inimigo, estudando cada movimento dele. Você mentalmente procura em suas defesas por uma fraqueza. Um guerreiro inferior poderia gastar longos minutos resolvendo esse problema, mas você vê uma brecha e investe sobre ela em um instante.

Seu conhecimento de combate, sua mente afiada e sua capacidade de se preparar contra seus oponentes fazem de você um combatente mortal. Quando você foca sua mente, até mesmo o mais safo oponente se torna um alvo fácil.

Como parte dessa manobra, realize um único ataque corpo a corpo contra um oponente. Esse é um ataque de toque ao invés de um ataque corpo a corpo padrão. Se você atingir, você causa dano normalmente.

LÂMINA RUBRA DO PESADELO

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 4, Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Em um momento do pensamento, você instantaneamente percebe o lugar mais letal para golpear seu inimigo enquanto você estuda suas defesas, percebendo brechas em sua armadura e preparando súbitos, mas importantes indícios de como ele se mantém posicionado em combate.

A lâmina rubra do pesadelo é o movimento final favorito dos guerreiros que estudam a disciplina da Mente Diamantina. Por analisar insistentemente a postura e movimentos do seu oponente, você encontra o ponto exato que você deve atingir para terminar a luta com um golpe decisivo.

Você realiza um teste de Concentração como parte dessa manobra. A CD é igual à CA da criatura alvo. Depois você realiza um único ataque corpo a corpo contra seu alvo, também como parte da manobra. Se seu teste de Concentração for bem sucedido, esse ataque causa o dobro do seu dano corpo a corpo normal. Se seu teste falhar, seu ataque é feito com -2 de penalidade e não causa nenhum dano adicional.

Se seu ataque for um sucesso decisivo, você acumula os multiplicadores como normalmente (LDJ 304).

LÂMINA SAFIRA DO PESADELO

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você estuda seu inimigo por um curto momento, observando suas manobras defensivas e realizando um golpe calculado para receber vantagens de um vacilo na vigilância dele.

A lâmina safira do pesadelo é uma das mais básicas, mas importantes, manobras que um adepto da Mente Diamantina estuda. Ela mostra que uma mente afiada pode penetrar até mesmo a mais resistente defesa.

Você realiza um teste de Concentração como parte dessa manobra, usando a CA da criatura alvo como CD para o teste. Depois você realiza um único ataque corpo a corpo contra seu alvo, também como parte da

manobra. Se seu teste de Concentração for bem sucedido, o alvo estará surpreso para o seu ataque e sofre 1d6 pontos de dano adicionais. Se seu teste falhar, seu ataque é feito com -2 de penalidade e causa dano como normal.

MENTE SOBRE CORPO

Mente Diamantina (Contra-Ataque)

Nível: Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Seu treinamento e vigor mental permitem que você use seu foco para sobrepujar ameaças físicas. Por focar sua mente, você ignora o efeito de um veneno mortal ou uma doença debilitante.

Seu treinamento aplicado e intenso foco mental combinados permitem que você sobrepuje ameaças físicas puramente com o poder da sua mente.

Você pode usar essa manobra a qualquer momento que você for obrigado a realizar um teste de Fortitude. Realize um teste de Concentração ao invés do teste de Fortitude e use o resultado desse teste para determinar o sucesso do teste. Você deve usar essa manobra antes de realizar o teste de Fortitude. Um 1 natural no d20 no seu teste de Concentração não é uma falha automática.

MOMENTO DA MENTE PERFEITA

Mente Diamantina (Contra-Ataque)

Nível: Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Seu foco mental e estudo marcial moldaram sua vontade em uma intransponível muralha de ferro. Quando alguém escolher você como alvo de uma magia que tenta erodir sua força de vontade, você se mantém firme contra o ataque.

Entre seu estudo devotado, vontade de ferro e foco supremo, você aprendeu a resistir tentativas de subverter seu poder mental. Quando você sente tais efeitos tentando obscurecer sua mente, você pode apelar para uma reserva intocável de energia para rebater a tentativa.



Você pode usar essa manobra a qualquer momento que você for obrigado a realizar um teste de Vontade. Realize um teste de Concentração ao invés do teste de Vontade e use o resultado desse teste para determinar o sucesso do teste. Você deve usar essa manobra antes de realizar o teste de Vontade. Um 1 natural no d20 no seu teste de Concentração não é uma falha automática.

MOMENTO DE PRESTEZA

Mente Diamantina (Incremento)

Nível: Lâmina de Guerra 6, Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Você entra no espaço entre as batidas do coração e agir novamente quando seus inimigos ainda estão reagindo ao seu ultimo golpe.

Você pode melhorar sua contagem de iniciativa para a próxima rodada e todas as rodadas subsequentes do encontro atual. Quando você inicia essa manobra, sua contagem de iniciativa aumenta para 20 e sua posição na ordem de iniciativa muda de acordo. Esse modificador se aplica no fim da rodada. Seu lugar na ordem de iniciativa muda para refletir o

efeito do momento de presteza na próxima rodada.

OUVINDO O AR

Mente Diamantina (Postura)

Nível: Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Sua percepção se torna tão aguçada que você pode ouvir a mais leve brisa de ar se movendo perto de você. Inimigos invisíveis e outras ameaças escondidas se tornam tão claras quanto o dia na área dos seus sentidos elevados.

Somando o seu treinamento de combate, sentidos apurados e capacidade de prever os movimentos do inimigo, você se torna uma sentinela infalível no campo de batalha. Até mesmo o menor detalhe ou inimigo escondido não tem chance de evitar sua atenção.

Quando você estiver nessa postura, você ganha sentido cego com 9m de alcance e +5 de bônus de intuição em testes de Ouvir.

PANCADA ARREBATADORA

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 5, Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Vontade anula

Duração: 1 rodada

Em uma combinação de força bruta, afiada noção de tempo e pontaria exata, você deixa seu oponente em uma posição desajeitada que arruína a próxima ação dele.

Como parte dessa manobra, você realiza um ataque corpo a corpo. Se esse ataque atingir, seu alvo sofre dano normalmente e deve realizar um teste de Vontade (CD 15 + seu modificador de For) ou ficará incapaz de realizar qualquer ação por 1 rodada. O alvo não sofrer quaisquer outros tipos de penalidades ou inconvenientes. Ele ainda é capaz de realizar ataques de oportunidade, mas não é capaz de realizar ações imediatas até o próximo turno dele.

PÉROLA NEGRA DA INCERTEZA

Mente Diamantina (Postura)

Nível: Lâmina de Guerra 3, Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal



Alvo: Você

Duração: Postura

A cada erro, seus oponentes se tornam mais desmotivados, a dúvida deles aumenta como uma irritante pérola na boca de uma ostra indefesa.

Você se foca no medo e falta de confiança dos seus oponentes. Cada ataque falho contra você faz com que eles acreditem que a perícia deles não pode sobrepor a sua.

Quando você toma essa postura, você se torna mais difícil de atingir a cada ataque sucessivo que errar você. A cada vez que um oponente erra você com um ataque corpo a corpo, você ganha +2 de bônus de esquiva na CA. Esse bônus dura até o início do seu próximo turno e é cumulativo na rodada. O bônus se aplica a qualquer ataque realizado por todos os seus oponentes até o início do seu próximo turno.

POSTURA DA VIVACIDADE

Mente Diamantina (Postura)

Nível: Lâmina de Guerra 8, Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

A junção da sua mente e corpo concede a você o limiar em combate. Você se move absurdamente mais rápido que o normal devido a uma combinação de confiança, treino e nitidez mental. Esse limiar incrível é adicionado a cada ação.

Sua celeridade mental é traduzida em suas ações físicas no campo de batalha. Você está constantemente no limiar,

permitindo que você reaja a múltiplos ataques e ameaças. A maioria dos guerreiros pode realizar um único movimento defensivo a cada rodada.

Quando você toma essa postura, você pode usar um contra-ataque por rodada sem usar uma ação imediata. Você não pode usar a mesma manobra duas vezes na mesma rodada. Na essência, um contra-ataque que você usa durante a rodada não requer uma ação imediata. Se você já tiver realizado uma ação imediata na rodada passada, como por conjurar a magia *queda suave*, você ainda pode usar essa postura para iniciar um contra-ataque.

POSTURA DE CLAREZA

Mente Diamantina (Postura)

Nível: Lâmina de Guerra 1, Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você foca seus esforços em um único oponente, estudando seus movimentos e preparando um ataque. Seus outros oponentes somem de sua visão à medida que sua mente se fecha em seu alvo.

Essa manobra permite que você se foque em um único oponente ao custo da exclusão de todos os outros. Você aprende a postura de luta, seus ataques favoritos e os métodos que seu oponente usa para treinar. Combinando esses fatores em uma única análise das habilidades dele, você vê como evitar seus ataques.

Quando você está nessa postura, você deve escolher um único oponente como seu alvo no começo do seu turno. Você ganha +2 de bônus de intuição na CA contra esse oponente até você mudar

o alvo dessa postura. Você sofre -2 de penalidade na CA contra todos os outros oponentes quando estiver usando a postura de clareza.

TEMPO PERMANECE PARADO

Mente Diamantina (Golpe)

Nível: Lâmina de Guerra 9, Sábio da Espada 9

Pré-Requisito: Quatro manobras da Mente Diamantina

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Os próprios pingos de chuva permanecem estáticos enquanto você age na velocidade do pensamento. Você se move como um borrão, pegando seus inimigos surpresos com uma ação complexa realizada em uma mínima fração de tempo normalmente necessária para completá-la.

Em uma indescritível ação explosiva de velocidade, agilidade e decisão, você se move mais rápido que o olhar pode seguir. Você pode golpear com sua lâmina, atacando seu oponente tão rapidamente que os observadores não conseguem rastrear seus movimentos.

Como parte dessa manobra, você pode usar uma ação de ataque total duas vezes consecutivas. Realize sua ação de ataque total como normal. Quando você tiver resolvido seus ataques, você pode realizar outra ação de ataque total. Você deve resolver essas ações separadamente. Você não pode combinar os ataques realizados em ambas as ações como desejar. Ou seja, você deve realizá-los separadamente e em ordem como normal para um ataque total.

A disciplina do Sol Poente ensina seus iniciados a voltar à força dos seus oponentes contra eles mesmos. Com uma rápida mudança de postura e um cauteloso ataque preciso, um guerreiro do Sol Poente envia um inimigo em investida cambaleando em outra direção. As armas preferidas do Sol Poente são o bastão, espada curta, nunchaku e ataque desarmado. A perícia chave da disciplina é Sentir Motivação.

ABERTURA DISSIMULADA

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você mostra ao seu oponente um aparente erro fatal em suas defesas, mas esquiva facilmente do possível ataque e simultaneamente desequilibra seu oponente. Enquanto ele luta para readquirir o equilíbrio, você realiza um veloz contra-ataque.

Você pode usar essa manobra quando um oponente realiza um ataque de oportunidade contra você. À medida que você provoca o ataque de oportunidade, você se posiciona de forma a forçar seu oponente a se arremessar para tentar atingir você. Mesmo que ele obtenha êxito em atingir você, seu oponente se arrependerá do seu ataque enquanto seus aliados saltam sobre ele para eliminá-lo.

Quando seu inimigo realizar um ataque de oportunidade contra você, mas antes de você saber o resultado do ataque, você pode iniciar essa manobra. Se o ataque dele falhar, ele provoca um ataque de oportunidade para você. Se o ataque dele atingir, ele provoca um ataque de oportunidade para qualquer aliado seu que esteja o ameaçando.

APARO DO ESCORPIÃO

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você rebate o ataque do seu oponente para o lado, guiando a arma dele em direção a um dos aliados dele.

Seu olho afiado e habilidade de discernir as motivações e intenções do seu adversário permitem que você desvie possíveis ataques para um alvo diferente. Se um oponente atacar você, você pode iniciar essa manobra realizando uma jogada de ataque resistida com uma ação imediata. Se o resultado do seu adversário for superior, ele ataca você normalmente. Se o seu resultado for superior, você pode escolher uma criatura adjacente a você e dentro da área de ameaça do seu oponente. A criatura escolhida é o novo alvo do ataque do seu adversário. Use o resultado da jogada de ataque original do seu inimigo para determinar se o golpe atingiu o novo alvo.

ARREMESSO ARROJADO

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Com um grande grito, você arremessa em grande altitude seu oponente pelo ar em um arco alto. Ele se choca contra o chão com um som de ossos partindo.

Como parte dessa manobra, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo contra seu adversário. Determine o arremesso como uma tentativa de imobilizar (LDJ 158), mas você não provoca ataques de oportunidade e seu oponente não pode tentar imobilizar você se o seu teste resistido falhar. Você pode usar seu modificador de Destreza ou Força, o que for maior. Você ganha +4 de bônus no teste de habilidade.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu adversário, você o arremessa a 6 metros de você. O alvo ficará caído no chão no espaço destinado e sofrerá 8d6 pontos de dano. Você escolhe onde ele cairá. Para cada 5 pontos que você superá-lo no teste resistido, você ganha 1,5 metro adicional ao arremesso. Por exemplo, se você vencer por 10, você pode arremessar seu oponente em um espaço a 9 metros de você. Você deve arremessar o alvo em um espaço vazio. Se você não tiver distância suficiente para arremessar seu alvo em um espaço vazio, ele cairá no espaço atual dele.

Um inimigo que você arremessar com essa manobra não provoca ataques

de oportunidade por passar pela área ameaçada de inimigos como parte do arremesso e você pode arremessar um inimigo através de quadrados ocupados.

ARREMESSO BALISTA

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque e 18 m; veja texto

Alvo: linha de 18 m

Você agarra seu oponente e o soergue ao ar, balançando-o, logo após arremessando-o sobre seus oponentes como um virote de uma balista.

Essa manobra funciona como a manobra arremesso forte, exceto pelo descrito abaixo.

Como parte dessa manobra, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo contra seu inimigo. Depois você pode realizar uma tentativa de imobilização contra seu inimigo. Você ganha +4 de bônus no teste de habilidade.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu oponente, você o arremessa em uma linha de 18 metros. O alvo e todas as criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano. A criatura arremessada ficará caída no chão no final dessa linha. Você deve arremessar o alvo num lugar desocupado. Se o espaço no fim da linha estiver ocupado, seu oponente estará caído no espaço vazio próximo do ponto final da linha.

ARREMESSO COMETA

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Uma manobra do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada; veja texto

Teste de Resistência: Reflexos parcial; veja texto

Você usa o movimento do seu oponente contra ele, arremessando-o pelo ar fazendo-o se chocar com outro inimigo.

Essa manobra funciona de forma similar a manobra arremesso forte, exceto pelo descrito abaixo.

Como parte dessa manobra, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo contra um oponente. Depois você pode realizar uma tentativa

de imobilizar contra seu inimigo. Você ganha +4 de bônus no teste de habilidade.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu oponente, você o arremessa a 3 metros de distancia de você em uma direção a sua escolha. Você escolhe o quadrado de destino do seu inimigo. O alvo cairá no chão no espaço e sofrera 4d6 pontos de dano. Para cada 5 pontos que você superá-lo no teste resistido, você ganha 1,5 metro adicional ao arremesso. Por exemplo, se você vencer por 10, você pode arremessar seu oponente em um espaço a 6 metros de você. Você pode

arremessar seu oponente em um espaço ocupado por outro oponente. Nesse caso, o oponente no quadrado alvo também sofrerá 4d6 pontos de dano e cairá no chão. Um teste de Reflexos (CD 14 + seu modificador de For) reduz o dano à metade e permitirá que o segundo alvo permaneça de pé. A criatura arremessada também ficará caída no chão em um espaço vazio adjacente ao alvo secundário.

ARREMESSO DEVASTADOR

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Segurando seu oponente pelo braço, você o gira em uma rápida meia-lua e o arremessa para longe de você.

Essa manobra funciona de força similar a manobra arremesso forte, exceto pelo descrito abaixo.

Para concretizar um arremesso devastador, você deve se mover pelo menos 4,5 metros.

Como parte dessa manobra, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo contra seu oponente. Depois você pode realizar uma tentativa de imobilizar contra seu inimigo. Você ganha +4 de bônus no seu teste de habilidade.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu oponente, você arremessa-o a 3 metros de você. O alvo sofre 2d6 pontos de dano. Você escolhe onde ele vai



parar. Para cada 5 pontos que você superá-lo no teste resistido, você ganha 1,5 metro adicional ao arremesso. Por exemplo, se você vencer por 10, você pode arremessar seu oponente em um espaço a 6 metros de você. Você deve arremessar o alvo em um espaço vazio. Se você não tiver distancia suficiente para arremessar seu alvo em um espaço vazio, ele cairá no espaço atual dele.

ARREMESSO FORTE

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura tocada

Você usa sua técnica superior e seu treinamento no Sol Poente para enviar seu oponente rodopiando para o chão.

Como parte dessa manobra, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo contra seu oponente. Determine o arremesso com uma tentativa de imobilizar (LDJ 158), mas você não provoca ataques de oportunidade e seu oponente não pode tentar imobilizar você se você perder o teste resistido. Você pode usar seu modificador de Força ou Destreza, o que for maior. Você ganha +4 de bônus no seu teste de habilidade.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu oponente, você arremessa-o a 3 metros de você. O alvo ficará caído no espaço escolhido. Você escolhe onde ele vai parar. Você deve arremessar o alvo em um espaço vazio. Se você não atingir a distancia para

arremessar o alvo em um espaço livre, ele ficará caído no espaço atual dele.

Um inimigo que você arremessar com essa manobra não provoca ataques de oportunidade por passar pela área ameaçada de inimigos como parte do arremesso e você pode arremessar um inimigo através de quadrados ocupados.

ARREMESSO TORNADO

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 9

Pré-Requisito: Cinco manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma ou mais criaturas

Como um furacão, você gira e se curva através do campo de batalha, jogando os inimigos para longe tanto para a esquerda quanto para a direita.

Como parte da iniciação dessa manobra, você se move ate seu oponente, arremessa-o para longe e se move novamente. Você deve se mover pelo menos 3 metros antes de realizar seu arremesso. Esse movimento e o movimento feito depois do arremesso provocam ataques de oportunidade como normalmente. Você pode se mover ate o dobro do seu deslocamento como parte dessa manobra. Se você falhar na sua tentativa de arremesso, você ainda pode se mover depois. A cada 3 metros de movimento, você pode realizar outra tentativa de arremesso contra o mesmo oponente ou um adversário diferente. Para realizar sua tentativa de arremesso, você deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo.

Determine o arremesso como uma tentativa de imobilizar (LDJ 158), mas você não provoca ataques de oportunidade e seu oponente não pode tentar imobilizar você se o seu teste resistido falhar. Você pode usar seu modificador de Destreza ou Força, o que for maior. Você ganha +2 de bônus nesse teste para cada 1,5 metro que você tenha se movido durante seu turno.

Se você for bem sucedido em imobilizar seu adversário, você o arremessa a 3 metros de você. O alvo ficará caído no chão no espaço destinado e sofrerá 2d6 pontos de dano. Você escolhe onde ele cairá. Para cada 5 pontos que você superá-lo no teste resistido, você ganha 1,5 metro adicional no arremesso e o alvo sofre mais 1d6 pontos de dano. Por exemplo, se você vencer por 10, você pode arremessar seu oponente em um espaço a 6 metros de você e sofrerá um total de 4d6 pontos de dano. Você deve arremessar o alvo em um espaço vazio. Se você não tiver distância suficiente para arremessar seu alvo em um espaço vazio, ele cairá no espaço atual dele.

Um inimigo que você arremessar com essa manobra não provoca ataques de oportunidade por passar pela área ameaçada de inimigos como parte do arremesso e você pode arremessar um inimigo através de quadrados ocupados.

ATAQUE DOS TOLOS

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Uma criatura ataca, mas você rebate o golpe de volta para ela.

Quando um inimigo ataca você no turno dele, você pode tentar bloquear o golpe e enviá-lo de volta para a criatura. Você se posiciona para o ataque e o redireciona. Essa manobra disputa sua perícia contra a do seu adversário.

Se um oponente atacar você, você pode iniciar essa manobra realizando uma jogada de ataque resistida como uma ação imediata. Se o resultado do seu adversário for superior, ele ataca você normalmente. Se o seu resultado for maior, seu adversário joga o dano normalmente para o ataque e sofre esse dano.

CONTRA-INVESTIDA

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Com um veloz passo, você joga um oponente em investida para longe.

Com esse contra-ataque, você pode tentar redirecionar uma criatura que pretenda realizar um ataque de investida contra você. Imediatamente antes de a criatura realizar seu ataque de investida, faça sua escolha entre um teste resistido de Força ou Destreza contra ela. O alvo realiza seu teste usando a mesma habilidade que você escolheu para seu teste.

Se você for de uma categoria de tamanho maior que a criatura

atacante, você usa sua massa superior para redirecionar seu oponente e ganha +4 de bônus no seu teste de Força (se você optou por realizar um teste de Força). Se você for de uma categoria de tamanho menor, você usa sua leveza, agilidade e trapaça para ganhar +4 de bônus em seu teste de Destreza (se você usou essa opção).

Se você for bem sucedido no teste de Força ou Destreza, a criatura não consegue atacar você. Depois, você pode mover a criatura por até 2 quadrados, em uma direção a sua escolha, para longe de você.

Se você falhar no teste de Força ou Destreza, a criatura ganha +2 de bônus no seu ataque de investida, além do bônus normal de +2 por realizar a ação de investida.

DEFESA AUDACIOSA

Sol Poente (Postura)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você engana e se move enquanto esquiva dos ataques do seu oponente. Lentamente, mas seguramente, cada ataque lhe dá a oportunidade de se mover pelo campo de batalha.

Sua habilidade de prever os movimentos dos seus oponentes e usar a força deles contra eles mesmos permitem que você mude sua posição durante a batalha. Cada ataque falho lhe concede o tempo necessário para se mover sem receber ataques.

Quando você toma essa postura, você pode realizar um passo de ajuste imediatamente a cada vez que um oponente ataca você. Mover-se dessa maneira consome um dos seus ataques de oportunidade da rodada atual. Você não pode se mover dessa forma se você não possuir ataques de oportunidade restantes. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.



DEFESA DESCONCERTANTE

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você se equilibra em um único pé, as mãos elevadas sob a cabeça. Seu oponente hesita, sem saber como atacar você nessa posição estranha.

Se seu oponente atacar você nessa rodada, você pode substituir sua CA por um teste de Sentir Motivação com uma ação imediata. Você deve decidir quando iniciar essa manobra antes de saber o resultado do ataque do seu oponente (mas depois do ataque ser declarado). Seu teste de Sentir Motivação se aplica contra apenas um ataque. Você deve estar ciente do ataque que você vai aplicar o efeito dessa manobra. Se você estiver surpreso para esse ataque, você não poderá usar essa manobra.

DEFESA FANTASMAGÓRICA

Sol Poente (Postura)

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se esconde dentro de uma névoa turva, atraindo seu oponente para atacar você, apenas para sair do caminho e direcionar o ataque do seu inimigo para um aliado involuntário.

Você é um fantasma na neblina, capaz de jogar um adversário contra o próprio aliado. Ao aferir a postura de combate do seu oponente, sincronizando sua esquivas corretamente e se posicionando no lugar certo, você pode guiá-lo para atacar um dos aliados dele ao invés de você. Quando seu adversário golpear, você sai do caminho. Enquanto ele segue seu ataque, inadvertidamente ele ataca um aliado.

Você adquire o benefício dessa postura quando o ataque de um oponente tem uma chance de errar, como devido à camuflagem. Sempre que o ataque corpo a corpo ou a distância de um oponente errar você devido à chance de errar, você pode escolher mudar o alvo do ataque de você para outro alvo possível (que não

seu atacante). Para um ataque corpo a corpo, o novo alvo deve estar no alcance do seu oponente e adjacente a você. Para um ataque a distância, o novo alvo deve estar adjacente a você e seu oponente deve ter linha de efeito para ele. Use o resultado do ataque original para determinar se ele atingiu o novo alvo. Seu adversário não realiza outro teste devido à chance de errar, já que você guiou o ataque diretamente para o novo alvo. Essa habilidade se aplica apenas uma vez por ataque. Se você usar a defesa fantasmagórica para redirecionar um ataque contra um alvo usando essa postura, ele não terá a opção de redirecionar o ataque novamente. Você deve estar ciente do ataque do oponente para receber o benefício dessa postura. Você não pode usá-la contra que pegarem você surpreso.

ESPREITAR NAS SOMBRAS

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Quando a criatura que você está lutando tenta recuar, você dá um passo em direção dela num piscar de olhos, forçando-a a ficar e lutar ou sofrer as consequências de se afastar.

Usando seu olho vigilante e sua habilidade de julgar as ações de um oponente, você se move o necessário ao mesmo tempo em que seu inimigo começa a se mover.

Se um oponente em um quadrado adjacente a você se mover, você pode iniciar essa manobra realizando um passo de ajuste para o espaço (ou um dos quadrados) que ele ocupava. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

ESTILO MATADOR DE GIGANTES

Sol Poente (Postura)

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se joga entre as pernas de um gigante, golpeando o meio dos tornozelos dele e outras áreas vulneráveis que estiverem ao seu

alcance e que ele não tenha chance de bloquear seus ataques.

A escola do Sol Poente ensina o estilo de luta que enfatiza o uso da força e ímpeto do oponente contra ele mesmo. O golpe matador de gigantes simboliza essa abordagem. Ao se lançar embaixo de um oponente maior e estudar suas posturas de combate e técnicas, você mira seus golpes em pontos vulneráveis da parte debaixo do corpo dele a qual ele não pode defender com eficiência. Você corta os tendões do pé do seu adversário, esmaga seus joelhos e corta o tendão do jarrete dele.

Quando você toma essa postura, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque e +4 de bônus nas jogadas de dano contra oponentes de uma categoria de tamanho superior a sua. Esses bônus se aplicam para todos os ataques que você realizar pelo resto do seu turno.

GOLPE MATADOR DE HIDRAS

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 7

Pré-Requisito: Três manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Você toma noção do estilo de luta do seu oponente e realiza um único, precavido e certeiro ataque que deixa a criatura incapaz de realizar todos os ataques dela.

Você mira com precaução em uma criatura inimiga, atingindo-a com a quantidade exata de força necessária para tirá-la da guarda e deixá-la incapaz de realizar todos os ataques que ela faria. Seu oponente deve gastar vários segundos concertando sua guarda e reavaliando ao seu redor.

Como parte dessa manobra, realize um único ataque corpo a corpo. Se o ataque atingir, seu alvo sofre dano normalmente e não pode realizar um ataque total no seu próximo turno. No mais, ele pode agir normalmente.

GOLPE QUEBRA-ESCUDO

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Reflexos parcial

Você estuda seu oponente e desfere um ataque precisamente mirado para arruinar as defesas dele e forçá-lo a lutar para se equilibrar. Enquanto ele se debate para se preparar, ele se torna mais vulnerável aos seus ataques.

Como parte dessa manobra, realize um ataque corpo a corpo. Esse ataque causa 4d6 pontos de dano adicionais. Além disso, o alvo deve realizar um teste de Reflexos (CD 14 + seu modificador de For) ou ficará surpreso até o início do próximo turno dele. O alvo sofre dano (dano corpo a corpo normal mais o dano adicional) mesmo que ele seja bem sucedido no teste. Se o alvo não puder ser pego surpreso (ele possui esquiva sobrenatural, por exemplo), ele ainda sofrerá o dano adicional pelo golpe, no mais não sofre nenhum outro efeito.

PASSO DO VENTO

Sol Poente (Postura)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Você se move sobre cascalho e outros terrenos difíceis com uma facilidade absurda, permitindo que você adquira vantagem perante seus oponentes enquanto eles se debatem para se mover com sua velocidade total.

Você está tão acostumando ao seu ambiente que você se desloca facilmente em terrenos acidentados. Enquanto que os outros se debatem para se mover em terreno acidentado, você desliza por ele com facilidade. Quando você luta em terreno acidentado, você transforma o solo irregular em uma vantagem. Calculando como seu oponente distribui seu peso, você ataca exatamente no

momento e no ponto certo para fazê-lo se desequilibrar no solo.

Quando você toma essa postura, você ignora as penalidades no deslocamento, movimento ou testes de perícia associadas a movimento (como Acrobacia, Saltar e Escalar) aplicadas ao se mover em terreno difícil. Se você atacar um oponente que estiver em terreno difícil enquanto estiver nessa postura, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque e +4 de bônus em testes de Força ou Destreza feitos como parte de uma tentativa de encontrão ou imobilização contra esse inimigo. Você ganha esses bônus em testes feitos tanto para iniciar quanto para resistir encontros ou imobilizações.

PERSEGUIÇÃO ESPELHADA

Sol Poente (Contra-Ataque)

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras do Sol Poente

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Seus movimentos simulam perfeitamente os do seu adversário, permitindo que você se mova como ele. Por mais que ele tente escapar, você permanece do lado dele.

Sua habilidade de estudar um adversário e copiar seus movimentos permite que você permaneça com ele a seu alcance todo o tempo. Seu oponente não tem chance de escapar de você.

Quando um oponente adjacente a você se move, você pode iniciar essa manobra, imediatamente se movendo para qualquer quadrado adjacente a ele tão logo ele pare de se mover, conquanto que a distância que você percorreu seja menor ou igual ao seu deslocamento.

Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

POSICIONAMENTO DO CUTELO

Sol Poente (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Teste de Resistência: Reflexos parcial

Em uma veloz rajada de movimento, você tira o equilíbrio do seu oponente, deslizando para o espaço dele e empurrando-o para o ponto que você estava ocupando.

Você realiza um ataque corpo a corpo e quando seu oponente estiver perdendo o equilíbrio devido ao seu golpe, você encontra a alavanca necessária para empurrá-lo para o espaço que você estava antes de entrar no espaço dele.

Como parte dessa manobra, você realiza um único ataque corpo a corpo contra um alvo. Se você atingir o ataque, o alvo sofre dano normalmente e deve realizar um teste de Reflexos (CD 12 + seu modificador de Des). Se ele falhar nesse teste, você troca de posição com o alvo. Se o alvo for grande ou maior, você pode ocupar qualquer quadrado que faça parte do espaço dele. Em troca, o alvo deve ocupar o quadrado, ou um dos quadrados, que você ocupava anteriormente. Você não pode usar essa manobra se você ou seu alvo terminarem a troca ocupando o mesmo espaço de outra criatura ou uma característica do terreno impossível, como uma parede. Se seu alvo ocupar um espaço maior que você, ele escolhe a posição final dele de acordo com as linhas guias dadas abaixo.

VENTO DESÉRTICO

As manobras do Vento Desértico se focam em turbilhões, movimentos e golpes flamejantes.

A cimitarra, a maça leve e a falcione são as armas preferidas da disciplina do Vento Desértico.

O complexo giro e corte da espada curva incorporada as muitas manobras do Vento Desértico são gestos de fato aperfeiçoados cuidadosamente para evocar o poder do fogo, se efetuado corretamente e com o foco correto.

Acrobacia é a perícia chave para o Vento Desértico, propiciando ao iniciante agilidade e capacidade de manobra. As manobras do Vento Desértico são utilizáveis somente por um Sábio da Espada, a menos que tenha o talento Estudo Marcial.

ANEL DE FOGO

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Especial (veja texto)

Área: Especial (veja texto)

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você se move num borrão, seus pés entrelaçam-se em energia flamejante. Conforme você corre, você deixa um traço de fogo atrás de você enquanto você circula seu inimigo. O anel de fogo deixado atrás de você se inflama num

infernai círculo que engolfa seu inimigo e tudo o que se encontra dentro da área.

Como parte dessa manobra, você pode se mover duas vezes sua velocidade ao longo do chão. Todo seu movimento pode ser feito continuamente no chão sólido. Estas chamas não têm efeito a menos que eles formem uma área fechada. No caso, uma fervorosa erupção infernal se forma dentro da área. Todas as criaturas dentro dela recebem 12d6 pontos de dano por fogo, com um teste de resistência de Reflexos (CD 16 + modificador de Sabedoria) elas podem reduzir o dano à metade.

A erupção irrompe no primeiro momento que você fecha a área. Você não pode criar áreas múltiplas em um movimento.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

ASSALTO INCANDESCENTE

Vento Desértico (Postura) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

O fogo dança ao longo dos seus braços e através de sua arma, emprestando a energia das chamas para cada ataque que você fizer.

Enquanto você estiver nesta postura, todo ataque corpo a corpo que você fizer causa 1d6 pontos de dano por fogo adicionais.

Esta postura é uma habilidade sobrenatural.

BENÇÃO DAS CHAMAS

Vento Desértico (Postura) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Duração: Postura

O fogo não é seu inimigo e isso não fere você.

Você ganha alguma resistência a fogo enquanto permanecer nesta postura. A quantidade de resistência é determinada pelas suas graduações em Acrobacia. Se você tem 19 ou mais graduações em Acrobacia você ganha imunidade a fogo enquanto você estiver nesta postura.

Esta postura é uma habilidade sobrenatural.

Graduações em Acrobacia	Resistência a Fogo
4-8	5
9-13	10
14-18	20
19+	Imune

CARMA ÍGNEO

Vento Desértico (Contra-Ataque) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Você se concentra na dor de um ferimento sofrido despertando uma manifestação ígnea de vingança

Quando uma criatura obter sucesso num ataque contra você com uma corpo-a-corpo ou arma natural, você pode usar esta manobra para dar a si mesmo a habilidade para fazer um imediato ataque de toque. Se seu ataque acertar, seu alvo recebe 4d6 de dano por fogo.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

CHAMAS DISTRATIVAS

Vento Desértico (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: 9 metros

Efeito: Um elemental do fogo invocado

Duração: Até o fim do turno

Uma onda de calor varre toda a área e forma um pequeno funil de areia inflamante próxima ao inimigo.

Este incremento permite a você conjurar um elemental do fogo pequeno (LDM 103) para caçar seu inimigo, concedendo a você ou seu aliado o benefício de uma posição de flanqueamento.

Você pode usar esta habilidade para colocar o elemental em qualquer espaço no alcance da manobra.

O elemental permanece até o fim do turno atual. Ele ameaça todas as criaturas na área de alcance dele, porém, não realiza ataques de oportunidade durante seu turno.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

CHAMAS DO DRAGÃO

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Com um desafiante rugido, você invoca seu ki e o libera, numa combinação de foco meditativo e fúria efervescente.

Quando um mestre do Vento Desértico vai avança em seus estudos, aprende a aticar a fúria com seu *chi*. Esta manobra proporciona a você gerar uma onda de fogo similar a baforada de um dragão. Com esta manobra você libera um cone de fogo que causa 6d6 pontos de dano por fogo em qualquer um na área, Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD 16 + modificador de Sabedoria) para reduzir o dano à metade.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

CHAMAS DO DRAGÃO ANCIÃO

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você gira sua lâmina fazendo um arco no ar, em cada giro chamas se constroem sobre ela. Com uma estocada você brande sua espada para o alto escolhendo um oponente desencadeando uma muralha de chamas ferozes.

Os mestres do Vento Desértico podem girar suas lâminas com tal poder que eles podem evocar grandes ondas de fogo. Quando você executa esta manobra, você libera um cone de fogo que provoca 10d6 pontos de dano por fogo em toda a área. Criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD 18 + modificador de Sabedoria) para reduzir o dano à metade.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

DANÇA DO ZÉFIRO

Vento Desértico (Contra-Ataque) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea; veja texto

Você rodopia graciosamente para longe dos ataques de seus inimigos girando como o zéfiro desértico através das areias. As lâminas dos seus inimigos mal tocam sua capa como se você agilmente se esquivasse de lado.

Você ganha +4 de bônus de esquiva na CA contra um único ataque. Você pode usar esta manobra depois de um oponente efetuar seu ataque, mas antes dele determinar o dano.

DRAGÃO NASCENTE

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: Cone

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você se concentra numa aura de energia na ponta de sua lâmina. Isto forma uma esfera efervescente que, depois de um momento, se incendeia numa torrente de energia.

As manobras do Vento Desértico ensinam aos estudantes como transformar seu *chi* em energia chamejante. Esta manobra proporciona a você criar uma onda de fogo que assola seus inimigos. Quando você inicia esta manobra, você cria um cone de fogo que causa 2d6 pontos de dano por fogo.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

FLOREIO OFUSCANTE

Vento Desértico (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Área: 9 metros de raio centrado em você

Duração: 1 minuto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Sua arma enche-se de chamas que permanecem movendo-se sobre a sua cabeça. Com um floreio, você faz com que o fogo exploda num feixe cegante.

Quanto você usa esse golpe, você gera uma explosão de luz brilhante. Qualquer criatura fora você pega na área dessa manobra deve realizar um teste de Fortitude (CD 11 + seu modificador de Sab) ou ficará ofuscada por 1 minuto.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

INFERNO PROLONGADO

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: 3 turnos (veja texto)

Uma dançante chama azul aparece em sua arma. Quando você acerta o seu inimigo, esta desliza sobre ele cobrindo-o com uma raivosa chama.

Você faz um simples ataque corpo a corpo que causa 2d6 pontos de dano por fogo adicionais. Além disso, se seu golpe acertar, as chamas enlaçam o alvo, que receberá os mesmos 2d6 pontos de dano por fogo adicionais a cada rodada a partir do início deste turno por 3 rodadas consecutivas.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

INVESTIDA CHAMUSCANTE

Vento Desértico (Incremento) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Você corre pelo atrás de seu oponente com o fogo tremulando em seu caminho.

Como parte desta manobra você investe sobre um oponente. Você ganha a habilidade de voar com deslocamento igual ao seu deslocamento terrestre com capacidade de manobra perfeita enquanto investindo. Efetue sua investida normalmente. Caso seu ataque obtenha sucesso, você causa 5d6 pontos de dano por fogo adicionais no alvo de sua investida.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

INVESTIDA DA SALAMANDRA

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 7

Pré-Requisito: Três manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Especial

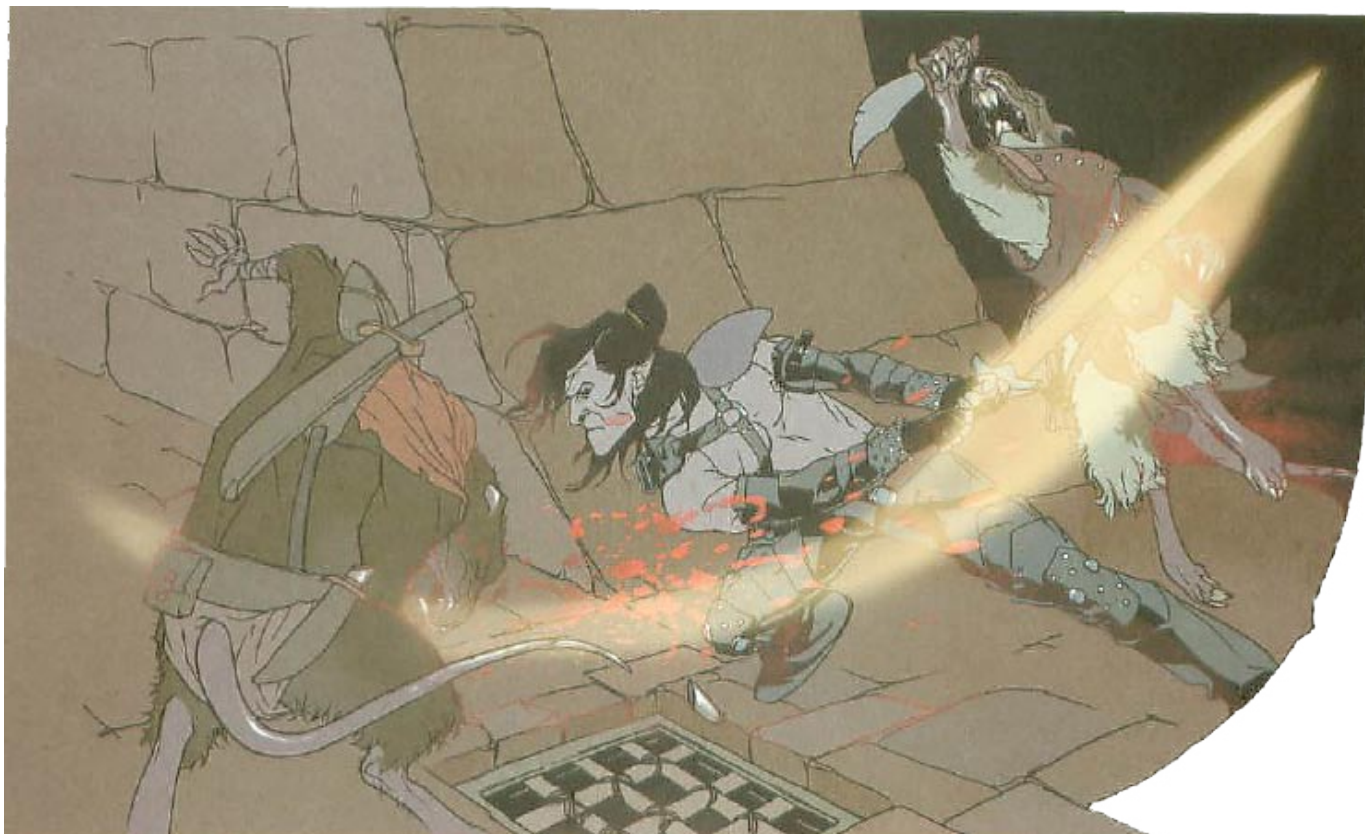
Área: 1,5 metros por 1,5 metros de movimento

Duração: Instantânea; 5 turnos (veja texto)

Você se move acrobaticamente pelo campo de batalha e um muro de furiosas chamas vai marcando os seus passos.

Você inicia esta manobra como parte de uma investida como parte da manobra você pode aumentar sua velocidade ao dobro e fazer um único ataque corpo a corpo ganhando um bônus de +2 na jogada de ataque e -2 de penalidade na CA enquanto você se move até seu próximo turno. Diferente de uma investida normal, entretanto, a investida da salamandra não precisa ser em linha reta e não é impedida por dificuldade de terreno ou por outras criaturas no caminho. Você pode mudar de direção como quiser durante seu movimento e também pode usar a perícia Acrobacia para evitar ataques de oportunidade ou





para se mover através de quadrados de oponentes durante essa investida.

Quando você inicia a manobra da salamandra, um muro tremeluzente de fogo espectral aparecer em cada um dos quadrados ao longo do caminho que você tomar. Uma criatura que passar sobre a área recebe 6d6 pontos de dano por fogo até o início do turno da criatura. Uma criatura ocupando um quadrado adjacente a muralha recebe 3d6 de pontos de dano por fogo até o início do próximo turno. Criaturas que se movam dentro ou através do muro também recebem 6d6 pontos de dano por fogo. A muralha encerra-se após 5 rodadas. Você pode automaticamente dissipar a muralha com um gesto de mão (como uma ação rápida) e o muro some automaticamente, bem como se você começar outra investida da salamandra. A muralha não bloqueia linha de visão ou linha de efeito.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

LÂMINA CHAMUSCANTE

Vento Desértico (Incremento) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 4

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Sua arma se transforma numa torrente de chamas furiosas, fazendo àqueles a

sua volta recuarem descuidadamente do tremendo calor.

Você converte seu ki em energia ígnea fazendo-a descer através dos seus braços e através de sua arma. Até o fim de seu turno, seus ataques corpo a corpo causam 2d6 pontos de dano adicionais por fogo +1 por nível de iniciador.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

LÂMINA INFERNAL

Vento Desértico (Incremento) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 7

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Uma luz cegante brilha de sua arma e se divide por um segundo, transformando-se em puro magma.

Você converte seu chi em energia ígnea que escorre por seus braços e arma. Até o final do seu turno, seus ataques corpo a corpo causam 3d6 de dano por fogo +1 por nível de iniciador.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

LÂMINA INCANDESCENTE

Vento Desértico (Incremento) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Sua espada se enche em chamas se tornando um elegante arco para atacar seus inimigos.

Um sutil movimento da sua espada desativa o poder das chamas. Quando você inicia essa manobra o fogo brinde em sua arma. Pelo resto do turno seus ataques corpo a corpo fazem 1d6 pontos de dano extra de fogo +1 por nível de iniciador.

Essa manobra é uma habilidade sobrenatural.

LAMPERO SOLAR

Vento Desértico (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 2

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Sua lâmina se torna um borrão de luz enquanto você ataca seus inimigos com velocidade inimaginável.

A célere lâmina proporciona você a fazer um ataque adicional corpo a corpo durante seu turno. Como parte da manobra, você usa uma ação de ataque total e faz seus ataques corpo a corpo normalmente. Entretanto, você pode fazer um ataque adicional neste turno com seu bônus base de ataque mais alto. Todos os ataques que você fizer neste turno, incluindo o extra garantido pela

manobra são feitos com -2 de penalidade.

LEQUE DE CHAMAS

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 9 metros

Alvo: Uma criatura

Bruxuleantes chamas dançam ao redor de sua espada, e arremessam-se ao seu alvo como se você atirasse a sua espada no ar.

Um perito adepto do Vento Desértico pode absorver as chamas com sua arma e arremessá-la pelo ar. Quando você inicia esta manobra, você lança uma pequena bola de fogo branco do tamanho do seu punho sobre o oponente. Se você obtiver sucesso no ataque de toque a distância, seu alvo recebe 6d6 de dano por fogo.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

LÍNGUA DE FOGO

Vento Desértico (Incremento) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 2

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Sua arma se transforma num rugido de chamas. Conforme você brande sua espada, ela se estica além do alcance normal para marcar seus inimigos.

Quando você inicia esta manobra, sua arma se torna uma língua de chamas pelo resto do turno. A língua aumenta seu alcance em 1,5 metro e seus ataques corpo a corpo feitos com a língua causam dano de fogo igual ao dano normal corpo a corpo que você causa. Você ainda ganha todos os benefícios normais por altos valores de Força, talentos, ou outros efeitos que aumentam o seu dano corpo a corpo. Por exemplo, um ataque com uma espada longa que normalmente causaria 1d8+4 pontos de dano cortante, poderiam fazer ao invés disso 1d8+4 pontos de dano de fogo. De toda forma, você ataca com sua arma normalmente.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

MANTO DO HOLOCAUSTO

Vento Desértico (Postura) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 3

Pré-Requisito: Uma manobra de Vento Desértico

Tempo de Formulação: 1 ação rápida

Alcance: Você

Duração: Postura

Um rastro de chamas sai de sua lâmina, cobrindo você em chamas que saltam sobre quem te ataca.

A chama de sua arma paira sobre seu corpo, providenciando a você uma defesa ígnea contra seus oponentes. Qualquer oponente adjacente que o acerte com um ataque corpo a corpo enquanto você estiver mantendo esta postura recebe 5 pontos de dano por fogo. Seu manto do holocausto não fere uma criatura usando uma arma de haste para atacar você.

Esta postura é uma habilidade sobrenatural.

MARCA DA MORTE

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 3

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: Ataque corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade; veja texto

Quando sua arma acerta seu inimigo, o corpo dele convulsiona em ondas de chamas correndo de sua espada ao corpo dele. O fogo causado a ele gera uma breve incandescência antes de irromper uma terrível explosão de chamas.

Quando você usa este golpe, você canaliza uma incandescência assombrosa dentro do corpo do seu inimigo. Em adição ao dano normal do seu ataque, você cria uma chama que irá irromper do corpo do seu inimigo de acordo com a tabela abaixo. Todas as criaturas na área, incluindo seus inimigos, sofrem 6d6 de dano por fogo. Um teste de resistência de Reflexos (CD 13 + modificador de Sab) diminui o dano à metade. O raio é centrado na posição da criatura.

Você tem imunidade ao fogo emanado de sua própria marca da morte.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

Tamanho	Raio
Pequeno ou Miúdo	1,5 metro
Médio	3 metros
Grande	6 metros
Enorme	9 metros
Imenso	12 metros
Colossal	15 metros

PASSO LARGO DO VENTO

Vento Desértico (Incremento)

Nível: Sábio da Espada 1

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até o fim do turno

Uma brisa aquecida envolve você enquanto você evade rapidamente

O vento desértico envolve você e o carrega em volta do campo de batalha, propiciando um incremento de deslocamento para você se mover em volta e através dos seus inimigos. Até o fim do seu turno você ganha 3 metros de bônus de aperfeiçoamento para o seu deslocamento.

RAJADA INFERNAL

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 9

Pré-Requisito: Cinco manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: 18 metros

Área: 18 metros de raio centrado em você

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Ventos quentes rodopiam sobre você e um tímido aroma de enxofre cobre toda a área. Uma bruxuleante aura o cerca e cresce intensamente, tremendamente quente e luminosa. As criaturas a sua volta cambaleiam fugindo do calor. Com um rugido, você desencadeia a diabólica rajada de fogo que derrete aço e empena pedras.

Somente os verdadeiros mestres do Vento Desértico são capazes de desencadear uma rajada infernal. Você concentra seu *chi* em uma cegante e quente explosão de fogo que causa 100 pontos de dano por fogo em todas as criaturas na área. As criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD 19 + seu modificador de Sab) para reduzir o dano à metade. Você não é ferido pela sua própria rajada infernal.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

SALTO ÍGNEO

Vento Desértico (Contra-Ataque)

[Teletransporte]

Nível: Sábio da Espada 5

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação imediata

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Quando seu inimigo o ataca você desaparece num misto de chamas e fumaça e reaparece numa fina camada de ar próximo a ele.

Você instantaneamente aparece em um quadrado adjacente à criatura que o ataca corpo a corpo ou em um ataque a distância, depois de o inimigo ter efetuado seu ataque. Você não pode se mover dentro do espaço que está ocupado por uma criatura a um objeto. Você pode se mover até 30 metros desta maneira. Se você não pode se mover adjacente ao alvo, esta manobra falha, mas ainda pode ser utilizada.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

SERPENTINA DE FOGO

Vento Desértico (Golpe) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 4

Ação de Iniciação: 1 ação padrão

Alcance: 18 metros

Área: Especial

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Você dirige sua arma ao chão formando uma língua de fogo que se projeta no ar. As chamas escorrem ao chão e arrastam-se a frente como uma serpente, que rasteja sobre seus inimigos querendo fritá-los onde eles estiverem.

Quando você inicia sua manobra, você forma uma linha de fogo para se enrolar em volta de uma área para queimar seus inimigos. Esta linha possui 18 metros de comprimento. Ao invés de uma linha estática, uma cobra flamejante pode se flexionar e mover-se para queimar seus oponentes. Uma cobra flamejante inicia-

se no quadro adjacente ao seu podendo se mover 18 metros por rodada. Ela pode se mover além da sua linha de visão ou linha de efeito, embora você não consiga assim manter o controle sobre ela ou pelas áreas nas quais ela se move.

Se uma cobra flamejante se move dentro do espaço de uma criatura, ela deve fazer um teste de Reflexos (CD 14 + modificador de Sab) para diminuir o dano à metade dos 6d6 de dano. Uma criatura só pode receber dano de uma cobra de fogo em um único turno. Essa criatura joga seu teste de resistência e toma o dano de fogo pela primeira vez que ela tocá-la. Depois disso, a cobra flamejante não tem mais efeito sobre ela. Uma cobra flamejante pode se mover ao longo do chão, não pode voar, e recebe as penalidades padrão de movimento por dificuldade do terreno ou outros efeitos.

Esta manobra é uma habilidade sobrenatural.

SUBIDA DA FÊNIX

Vento Desértico (Postura) [Fogo]

Nível: Sábio da Espada 8

Pré-Requisito: Três manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 ação rápida

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Postura

Um turbilhão de ventos quentes giram sob seus pés, alçando-o ao ar com chamas que bruxuleiam abaixo de você.

Uma cobertura de calor abundante levanta você no ar. Enquanto você estiver nesta postura você flutuar 3 metros sobre qualquer sólida superfície. Você ganha velocidade de vôo igual ao seu deslocamento de terra, com capacidade de manobra perfeita, mas

você permanece a 3 metros do chão quando você voa.

Se você flutuar num lugar e executar uma rodada de ataque completa a coluna começa a superaquecer, causando 3d6 pontos de dano de fogo adicionais nas criaturas adjacentes ou abaixo dela, incluindo criaturas adjacentes ao seu quadrado. Você não é ferido por esse efeito.

Você pode se mover sobre poços rasos ou qualquer outro tipo de variações no terreno sem perder altitude, conquanto que não ultrapasse 3 metros de altitude sobre superfície líquida ou sólida. Se você estiver acima de 3 metros (como se o chão fosse mais profundo ou se você se movesse sobre um alto penhasco), a postura subida da fênix imediatamente se encerra e você cai no solo.

Esta postura é uma habilidade sobrenatural.

TEMPESTADE DESÉRTICA

Vento Desértico (Golpe)

Nível: Sábio da Espada 6

Pré-Requisito: Duas manobras de Vento Desértico

Ação de Iniciação: 1 rodada

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Você se move num borrão, deixando marcas de chamas em seu caminho enquanto atravessa o campo de batalha talhando seus oponentes.

Como parte da manobra você aumenta sua velocidade. Cada vez que você sair do espaço adjacente a um inimigo, você pode antes fazer um ataque corpo a corpo contra ele. Você não pode atacar um inimigo mais do que uma vez com esta manobra. Seu movimento provoca ataques de oportunidade normalmente.

Capítulo Cinco

CLASSES DE PRESTÍGIO

São muitos os caminhos que abrangem o Caminho Sublime. Através das vastas terras do mundo, o viajante pode encontrar ordens de cruzados devotados a qualquer um de uma dúzia de deuses diferentes, sábios da espada errantes que viajam e ensinam aqueles que estão dispostos e preparados e orgulhosos lâminas de guerra a procura dos seus fugazes momentos de fama. Ordens, fraternidades, sociedades secretas, templos escondidos, mosteiros esquecidos, clãs ninja – cada um passando adiante seus próprios exercícios, formas, histórias e técnicas. Eu conheço algumas tradições marciais e vou falar sobre elas agora. Sem dúvida você vai descobrir muito mais em suas viagens, meus estudantes.

– Harran Turiyeshor

O estudo do conhecimento marcial naturalmente presta-se a busca de várias tradições de elite, obscuras ou escondidas. Mestres sábios da espada reclusos inventam manobras nunca vistas antes e ensinam estes segredos apenas para alguns estudantes escolhidos; ordens de cruzados ensinam a seus novatos austeridades e catecismos que são tão poderosos quanto magias divinas; e famosos lâminas de guerra são renomados pelas suas táticas e golpes característicos.

Quaisquer tradições dos sábios da espada ou ordens de cruzados poderiam ser consideradas como uma classe de prestígio, por que cada uma delas tem sua própria filosofia, história, ensinamentos e movimentos especiais. Este capítulo apresenta oito classes de prestígio, cada uma representando uma parte da tradição do Caminho Sublime.

Mestre da Garra Sangrenta: Este guerreiro selvagem é um mestre da disciplina Garra de Tigre. Ele é tomado por características selvagens quando luta.

Lâmina da Tempestade Sanguinária: Mestre das armas de arremesso, um Lâmina da Tempestade Sanguinária pode executar ataques a distancia devastadores com sua espada, machado ou martelo.

Sentinela da Pedra Profunda: Imbuído com o poder Elemental da terra, este anão campeão comanda as próprias rochas para cumprir suas ordens.

Lâmina Eterna: Um campeão da raça élfica, uma eterna lâmina que busca encontrar o caminho apontado a ele por sua lâmina guia – O espírito de um poderoso herói elfo da antiguidade.

Mago da Fênix de Jade: Habilidade tanto em magias arcanas como em manobras marciais, um Mago da Fênix de

Jade é renascido vida após vida para manter uma interminável vigília contra o mau.

Mestre dos Nove: Raro e o mais renomado dos discípulos marciais, um Mestre dos Nove empunha o conhecimento e poder de todas as nove disciplinas marciais.

Cavaleiro Protetor do Rubi: Um vingador secreto, o Cavaleiro age como Wee Jas em sua resposta final a ameaças contra a fé.

Ninja do Sol Sombrio: Espião, guerreiro e assassino, um Ninja do Sol Sombrio usa os poderes da luz e das trevas para derrotar seus inimigos.

AVANÇANDO EM PROGRESSÕES MARCIAIS

A maioria das classes de prestígio presente neste capítulo oferece alguma quantidade de progressão contínua para as manobras conhecidas e preparadas de um personagem. Habilidades marciais adquiridas através de progressão numa classe de prestígio simplesmente são adicionadas nas manobras marciais existentes do personagem.

Se você possui manobras marciais através de um talento, ao invés de uma classe, as coisas funcionam de um modo um pouco diferente. A classe de prestígio concede novas manobras normalmente. Você simplesmente as adiciona para as manobras conhecidas devido aos talentos que você possui. Você também inicia e recupera estas manobras da mesma forma que você iniciou e recuperou as outras. Mais tarde, você pode adquirir níveis na classe de cruzado, sábio da espada ou lâmina de guerra. As manobras que você tem que priorizar para pertencer a uma destas classes continuam funcionando como antes. Anote seus usos e as recupere separadamente daquelas concedidas pelos níveis em classe de adepto marcial.

ADEPTOS MARCIAIS

Se você tem níveis numa classe de adepto marcial comum (cruzado, sábio da espada ou lâmina de guerra), você permanece com o mesmo método para preparar e recuperar manobras que você usou previamente. Se você possuir níveis em duas ou mais classes de adepto marcial comum (cruzado, sábio da espada ou lâmina de guerra), você precisa decidir em qual das classes já existentes serão adicionadas as novas manobras ou manobras preparadas.

Manobras Conhecidas: Quando você adquire manobras conhecidas adicionais, estas simplesmente são adicionadas para as manobras conhecidas de uma classe de adepto marcial comum que você já possuía. Você pode estar apto para escolher novas manobras de apenas um punhado de disciplinas.

Manobras Preparadas: Quando indicado, você adquire a habilidade para preparar uma ou mais manobras marciais adicionais. Se você tiver mais do que uma progressão de manobras marciais, você precisa escolher em qual progressão a manobra preparada adicional é aplicada. Se você escolher adicionar a manobra preparada para uma progressão de manobras marciais vinda dos níveis de classe de cruzado, você também ganha uma manobra adicional no início do encontro para cada manobra adicional que você pode preparar.

Posturas Conhecidas: Se uma classe lhe concede novas posturas conhecidas, você pode selecionar posturas das disciplinas disponíveis em sua classe de prestígio.

Recuperação: Você retém o mesmo método de recuperação que já usava. Se você possuir níveis em mais de uma classe de adepto marcial, você escolhe qual método de recuperação será progredido baseado na classe de adepto que

a nova manobra que você está aprendendo é aplicada. Uma vez que a escolha foi feita, ela não pode ser alterada.

ADEPTOS NÃO-MARCIAIS

Se você não possui níveis numa classe de adepto marcial comum (cruzado, sábio da espada ou lâmina de guerra) antes de adquirir níveis em uma classe de prestígio que confere progressão em manobras marciais, algumas regras especiais são aplicadas.

Manobras Conhecidas: O número de manobras conhecidas é determinado pelo número de vezes que você selecionou o talento Estudo Marcial, mais o número de novas manobras conhecidas obtidas através do avanço em sua classe de prestígio.

Manobras Preparadas: O número de manobras que podem ficar preparadas é igual ao número de manobras que você aprendeu por meio do talento Estudo Marcial, mais o número de novas manobras preparadas que você ganha pelo avanço em sua classe de prestígio. Se o número de manobras conhecidas excederem o número que você pode preparar, você precisa escolher quais manobras deixar preparadas e quais não deixar preparadas, como um adepto marcial comum. Você pode escolher sua seleção de manobras preparadas em 5 minutos de exercício e meditação.

Posturas Conhecidas: Se uma classe concede novas posturas conhecidas, você pode selecionar posturas das disciplinas disponíveis baseadas na classe de prestígio.

Recuperação: Você não pode recuperar manobras usadas dentro de um encontro se você não possui níveis em uma classe de adepto marcial, então cada uma das suas manobras preparadas são utilizáveis uma vez por encontro. Você pode recuperar suas manobras utilizadas enquanto estiver fora de combate com 5 minutos de exercício e meditação.

Se você ganha acesso a uma classe de prestígio através do talento Estudo Marcial e esta classe possui sua própria progressão em manobras, estas novas manobras podem ser usadas uma vez por encontro. Você permanece com o método de recuperação que já possuía antes. Se você então possuir níveis de adepto marcial, você pode recuperar manobras que ganhou como resultado destes níveis como um membro daquela classe, mas as manobras dos seus níveis anteriores devem ser utilizáveis apenas uma vez por encontro.

CAVALEIRO PROTETOR DO RUBI

“Você ameaçou nossas pessoas pela última vez, covarde.”

- Ereth Nazbek, um Cavaleiro do Rubi de Wee Jas

Os Cavaleiros do Rubi são uma ordem de cruzados em serviço de Wee Jas, deusa da morte e magia. Inescrutáveis e misteriosos, esses guerreiros secretos servem como um exército militante da religião de Jasith. Eles protegem os templos de Wee Jas, defendem importantes líderes da igreja, ajudam feiticeiros poderosos e necromantes jurados à Deusa Bruxa, e ajudam a treinar novos clérigos. Quando chamados, eles também servem como espiões e assassinos. Dentro da ordem dos Cavaleiros do Rubi, os cavaleiros protetores são responsáveis por empreenderem deveres de todos os tipos. Na maioria do tempo, um cavaleiro protetor é livre para fazer o que ele quiser, mas de vez em quando os líderes da ordem dos cavaleiros ou altos sacerdotes do culto vêm a eles com uma missão especial que requer disciplina, intimidação ou assassinato. Um Cavaleiro protetor do Rubi conta com sua força espiritual e habilidade em disciplinas marciais raramente dominadas por cruzados para capturar ou despachar inimigos

marcados do culto. Ele ataca com firme determinação e justa vingança, e seus benfeitores dentro da igreja dormem confortáveis sabendo que os Cavaleiros do Rubi estão sempre prontos para fazer o desejo da igreja.

TORNANDO-SE UM CAVALEIRO PROTETOR DO RUBI

Devido aos pré-requisitos, muitos Cavaleiros protetores do Rubi são multiclassados cruzados/clérigos ou paladinos que entraram nessa classe de prestígio após aprenderem uma manobra do Espírito Devotado, ou por selecionar os talentos apropriados ou por pegar um nível na classe de cruzado.

PRÉ-REQUISITOS

Perícias: 4 graduações em Esconder-se, 4 graduações em Intimidação, 8 graduações em Conhecimento (religião).

Manobras Marciais: Devem conhecer pelo menos uma manobra do Espírito Devotado.

Posturas Marciais: Devem conhecer pelo menos uma postura do Espírito Devotado.

Divindade: Wee Jas.

Especial: Capacidade para expulsar ou fascinar mortos-vivos.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Um Cavaleiro protetor do Rubi aprende novas manobras, incluindo manobras da disciplina Mão Sombria, ao mesmo tempo em que continua a avançar sua habilidade de conjuração divina. Além disso, ele ganha características de classe especialmente designadas à canalizar seu poder divino em suas manobras marciais.

Conjuração: Em todo nível exceto no 1º e 6º, você ganha novas magias por dia e um aumento no nível de conjurador (e magias conhecidas, se aplicável) como se você tivesse também ganhado um nível em uma classe de conjuração divina à qual você pertenceu antes de adicionar um nível da

classe de prestígio. Entretanto, você não ganha quaisquer outros benefícios que um personagem daquela classe teria ganhado. Se você tiver mais do que uma classe de conjuração divina antes de se tornar um fiel obrigado, você deve decidir para qual das classes adicionará cada nível para os propósitos de determinar magias por dia, nível de conjurador, e magias conhecidas.

Manobras: A cada nível de número par, você ganha uma nova manobra conhecida da disciplina Espírito Devotado, Mão Sombria, Dragão de Pedra ou Corvo Branco. Você deve preencher os pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Você adiciona seus níveis totais de Cavaleiro protetor do Rubi à seu nível de iniciador para determinar seu nível total de iniciador e a sua manobra conhecida de maior nível.

No 5º e 9º nível, você ganha uma manobra adicional preparada por dia.

Posturas Conhecidas: No 1º nível e de novo no 6º nível, você aprende uma nova postura marcial da disciplina Espírito Devotado, Mão Sombria, Dragão de Pedra ou Corvo Branco. Você deve preencher os pré-requisitos da postura para aprendê-la.

Recuperação Divina (Sob): Começando no 2º nível, você pode canalizar poder divino para recarregar suas manobras marciais. Você pode gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar mortos-vivos como uma ação rápida para recuperar uma manobra gasta. Se você for um cruzado, a manobra que você recupera fica imediatamente disponível para você como uma manobra concedida.

Armadura Discreta (Ext): Cavaleiros protetores são treinados com técnicas incomuns para ficarem longe da vista. Começando no 5º nível, você não sofre mais penalidade de armadura nos testes de Esconder-se. Sua penalidade de armadura ainda se aplica a qualquer outra perícia afetada pelas penalidades de armadura.

Impulso Divino (Sob): No 7º nível, você aprende como usar o poder divino da Dama Severa para acelerar suas

TABELA 5-1: O CAVALEIRO PROTETOR DO RUBI

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Man. Conhec.	Man. Prep.	Posturas Conhec.	Especial	Conjuração
1º	+1	+0	+0	+2	0	0	1	–	–
2º	+2	+0	+0	+3	1	0	0	Recuperação divina	+1 nível de classe conjuradora divina
3º	+3	+1	+1	+3	0	0	0	–	+1 nível de classe conjuradora divina
4º	+4	+1	+1	+4	1	0	0	–	+1 nível de classe conjuradora divina
5º	+5	+1	+1	+4	0	1	0	Armadura discreta	+1 nível de classe conjuradora divina
6º	+6	+2	+2	+5	1	0	1	–	+1 nível de classe conjuradora divina
7º	+7	+2	+2	+5	0	0	0	Impulso divino	+1 nível de classe conjuradora divina
8º	+8	+2	+2	+6	1	0	0	–	+1 nível de classe conjuradora divina
9º	+9	+3	+3	+6	0	1	0	Fúria divina	+1 nível de classe conjuradora divina
10º	+10	+3	+3	+7	1	0	0	–	+1 nível de classe conjuradora divina

Perícias de Classe (4 + mod. de Int por nível): Equilíbrio, Concentração, Ofícios, Diplomacia, Cura, Esconder-se, Intimidação, Saltar, Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (religião), Conhecimento Marcial*, Profissão, Cavalgar, Sentir Motivação, Identificar Magia.

*Nova perícia descrita na página 27.

DADO DE VIDA: D8

reações e ações sem hesitação. Você pode gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar mortos-vivos para ganhar uma ação rápida adicional nessa rodada. Por exemplo, você poderia usar essa habilidade para tanto trocar sua postura e iniciar uma manobra de incremento no mesmo turno, ou se você iniciou um contra-ataque antes de seu turno, você poderia ativar essa habilidade e então iniciar um incremento no mesmo turno.

Fúria Divina (Sob): Do 9º nível em diante, você pode diretamente canalizar a energia divina de Wee Jas em seus golpes marciais. Como uma ação livre, você pode gastar uma tentativa de expulsar ou fascinar mortos-vivos para adicionar +4 de bônus sagrado (ou profano, se você for mal) em suas jogadas de ataques com um golpe marcial nesse turno. Em adição de seus efeitos normais, o golpe causa um adicional de 1d10 pontos de dano.

Nota Multiclasse: Um paladino que se tornar um Cavaleiro protetor do Rubi pode continuar avançando como um paladino.

JOGANDO COM UM CAVALEIRO PROTETOR DO RUBI

Você é um cavaleiro negro que se lança para ajudar sua igreja em seus tempos de necessidade. Você serve no interior da hierarquia do culto de Wee Jas, e você adquiriu o direito e o privilégio de determinar para si próprio como melhor progredir a causa da Feiticeira Rubi. Você é, na maioria, um aventureiro que é periodicamente exigido para completar uma missão específica que requer sua marca de brutalidade e discricção. Você é um símbolo vivo da fúria da Feiticeira Rubi, e essa função dentro da igreja dá a você um pouco de misticismo sinistro. Você tem influência o bastante para recusar uma missão por qualquer razão, mas sua devoção zelosa quase sempre o compele a completar uma tarefa de qualquer maneira que você considerar mais efetivo. Você é uma arma da igreja, para ser usada somente em circunstâncias horríveis. Sua convicção o permite fazer ações terríveis que outros membros da igreja abominam ou carecem de habilidade para efetuá-la.

Uma vez que a igreja determinar que necessite de sua ajuda, um clérigo altamente ranqueado usará uma magia de *enviar mensagem* ou artifício semelhante para secretamente contatar você e o chamar para o templo ou alguma locação secreta para uma “colocação dos fatos”. A missão em questão normalmente requer uma combinação de tática e proeza marcial – duas áreas na qual você se sobressai. Exemplos de missões incluem capturar um ladrão que tenha roubado relíquias da igreja, espionar as atividades de um culto importuno, ou assassinar um adversário duro de alcançar que tenha persistentemente se oposto à igreja ou aos seus membros. Se você tem amigos ou camaradas com habilidade que possam ajudá-lo a completar sua missão, você os usará conforme a situação permitir – líderes da religião Jasite confiam em você para usar sua melhor ponderação em relação aos métodos e táticas. Uma vez que você complete a missão, você estará livre para retornar a sua vida normal a menos que você seja chamado de novo.

Quando você executa uma missão, nada fica entre você e sua finalização. Você é altamente focado e disciplinado, e nenhuma distração exceto um ataque em sua igreja o deterá.

Algumas vezes oficias de igrejas desaprovam um cavaleiro protetor capturado na linha do dever, visto que admitir

cumplicidade poderia lançar uma escuridão sobre a igreja ou atrair atenção indevida às suas atividades. Morte é completamente outro problema. A menos que você tenha se provado inapto pelo fracasso da missão, oficiais da igreja tentarão ressuscitar seu cavaleiro jurado, na crença que você continuará a servi-los fielmente. Mais do que alguns Cavaleiro do Rubi são induzidos a voltar para continuar seus serviços como mortos-vivos também.

COMBATE

Diferente de um assassino, um Cavaleiro do Rubi não sai de seu caminho para se esconder de seus inimigos a menos que a missão em mãos peça discricção ou subterfúgio. Em geral, você deseja que seus inimigos vejam a sua chegada. Você deseja que eles tremam de medo quando você se aproximar para matá-los. Pelo que dizem, você não gosta de mergulhar precipitadamente num combate sem primeiro ter observado seus inimigos e analisado a situação tática. Cavaleiros protetores sábios atacam ao fazer isso por ser mais vantajoso para eles, e não quando seus inimigos têm claramente uma tática guarnecida. Sua espada é mais poderosa do que qualquer escrita, e você não é induzido a negociar com sua presa.

Você conta com suas posturas e manobras Mão Sombria para se aproximar despercebido de seus inimigos, lançando ataques devastadores de seu esconderijo, e confundindo e surpreendendo aqueles que ficarem entre você e seu alvo. Como um estudante das disciplinas Espírito Devotado e Dragão de Pedra, você prefere combate corpo-a-corpo em vez de à distância. Você conta com sua maestria de manobras variadas para melhor espancar seus odiados inimigos em submissão ou para uma morte precoce. Uma postura que serve bem para você contra os inimigos do culto inclui espírito marcial (para manter você com vida). Nos níveis mais altos, considere a manobra golpe apavorante e a postura aura da ordem perfeita.

PROGRESSÃO

Prove sua lealdade à igreja, domine a disciplina do Espírito Devotado, e demonstre uma preferência por violência, e você poderá se tornar um Cavaleiro protetor do Rubi. Até mesmo clérigos leais e bons de Wee Jas podem se beneficiar dos serviços dos Cavaleiros protetores do Rubi, pois a profissão não impõe restrições de tendência. Se a igreja a qual você pertence reconhecer sua capacidade como um protetor, você será considerado integrante da ordem.

Uma grande quantidade dos Cavaleiros do Rubi normalmente tem sua própria hierarquia, e como um membro da ordem, você pode receber missões de um membro superior da ordem em vez de um clérigo da própria igreja. Provavelmente, a ordem a qual você pertence exercita nenhuma autoridade sobre os cavaleiros protetores, permitindo esses servidores de elite da Deusa Bruxa executar missões onde e quando eles considerarem adequado. Você pode ser respeitado na ordem por seus feitos, mas você não tem superiores ou subordinados. Muitos cavaleiros protetores não têm interesse em progredir dentro da ordem ou igreja; eles são satisfeitos simplesmente em agir dentro dos maiores interesses da igreja quando chamados para isso. A ordem Cavaleiro do Rubi não tem nenhuma taxa de pagamento para os membros.

O maior benefício de uma ordem de Cavaleiro do Rubi é a oportunidade para treinar e consultar outros que têm domínio na disciplina Espírito Devotado e que reparte uma devoção fanática semelhante pela causa.

RECURSOS

Cavaleiros protetores do Rubi são solitários na maior parte. Como um membro da classe, se espera que você abasteça a si próprio e compre seu próprio equipamento. Muitos cavaleiros protetores pegam trabalhos fora da igreja e usa isso como um “disfarce” enquanto sustentam um perfil discreto. Alguns Cavaleiros protetores do Rubi se sentem compelidos a contribuir com uma porção de sua riqueza acumulada para a igreja, mas a igreja nunca requer que você faça isso. Seu serviço dedicado é uma recompensa suficiente.

Se sua igreja sentir que você necessita de um item específico para completar uma missão, o item será fornecido para você sem nenhum custo. A menos que o item seja disponível apenas para um uso, como uma poção, a igreja esperará você retornar com ele uma vez que a missão seja concluída.

CAVALEIROS PROTETORES DO RUBI NO MUNDO

“Sombra e aço! Atormente a igreja, e você terá mexido com eles!”

- Jvesskah, um yuan-ti lorde do crime em Sasserine

Santuários de Jasite de boa tendência usam os Cavaleiros do Rubi para negociar com malfeitores, e templos de tendência-maligna os usam para desenvolverem talentos e eliminarem qualquer um que desafie seus domínios. Consequentemente, essa é uma maneira simples para colocar os Cavaleiros do Rubi em sua campanha atual. Só porque eles não se expuseram antes não significa que eles não existam. Quando não tiver nenhuma missão sendo executada para a Deusa Bruxa, Cavaleiros protetores do Rubi tendem a permanecer discretos. Além disso, PJs que se opõem a necromantes e feiticeiros malignos podem se encontrar perseguidos por um ou mais Cavaleiros do Rubi fanáticos e famintos por vingança.

ORGANIZAÇÃO

Um templo de Wee Jas normalmente possui um pequeno número de Cavaleiros do Rubi para servir como soldados, guardas e executores. Cavaleiros protetores são mais escassos, e eles frequentemente protegem os interesses de vários pequenos templos dispersos sobre uma vasta área. Um templo modesto em uma cidade pequena pode contar com um cavaleiro protetor, enquanto um templo grande em uma cidade grande ou metrópole pode suportar uma pequena organização de cavaleiros protetores. Uma pequena organização típica tem

2d4+4 membros, todos eles têm pelo menos um nível da classe de prestígio Cavaleiro protetor do Rubi. Algumas organizações têm uma hierarquia (com os mais experientes membros fiscalizando os menos experientes), mas muitos fanáticos da mesma opinião se juntam livremente para ocasionalmente treinarem juntos.

Algumas organizações de cavaleiros protetores têm marcas especiais, porém muitas ordens permitem os membros exercitarem sua discricção individual, então é mais provável para membros de certas ordens terem “cartão de visita” exclusivo.

REAÇÕES DOS PDMs

Um Cavaleiro protetor do Rubi se esforça para manter uma vida separada dos assuntos da igreja. Entre saquear masmorras ou ornamentar arbustos de rosa, eles são mais prováveis à juntar reações baseadas em tais propósitos do que ser um zeloso criminoso que ocasionalmente trata de trabalhos importantes pela sua igreja.

Dentro dessa igreja, um protetor é uma sombra silenciosa. Membros pouco-graduados da igreja podem não entender a função que eles exercitam ou a habilidade que eles guarnecem, e menos ainda podem verdadeiramente apreciar o terror que eles espalham. Clérigos altamente-graduados consideram um Cavaleiro protetor do Rubi como um mal necessário, mas eles têm boas razões para temê-los pelo caos que eles descarregam em volta. Um protetor vê as coisas com clareza sublime e acredita em sua causa tão intensamente que membros clérigos que não repartem essa convicção inabalável são deixados para saberem as necessidades da igreja e poderem controlar tais armas terríveis.

CONHECIMENTO SOBRE O CAVALEIRO PROTETOR DO RUBI

Personagens com graduações em Conhecimento (religião) podem procurar os Cavaleiros protetores do Rubi para aprenderem mais sobre eles. Quando um personagem fizer um teste de perícia, leia ou parafraseia o seguinte, incluindo as informações da CDs abaixo.

CD 10: Os Cavaleiros do Rubi são os cavaleiros templários do culto de Wee Jas. Eles são guardas do templo, conselheiros ou guarda-costas de clérigos veteranos, assim como soldados que servem a Deusa Bruxa.

CD 15: Existem diferentes graduações e títulos dentro da hierarquia dos Cavaleiros do Rubi, incluindo os cavaleiros protetores. Eles pegam as missões que a igreja não deseja que a comunidade saiba sobre elas. Muitos protetores são assassinos fanáticos, punindo aqueles que se opõem à sua igreja ou à sua causa.

CD 20: Cavaleiros protetores do Rubi primariamente praticam as disciplinas marciais do Espírito Devotado e Mão



Sombria. Essas disciplinas ajudam o cavaleiro aproveitar sua força espiritual e devoção zelosa, assim como dão a eles a habilidade de atacar com discrição e sutileza.

CD 30: Cavaleiros protetores do Rubi geralmente trabalham sozinhos, ainda que eles cultivem uma rede de comunicação de associados além da igreja. De vez em quando, uma porção de cavaleiros volta para um poderoso ou rico templo elevando seu lado ameaçador, e afligindo qualquer um que expor a ira do templo.

CAVALEIROS PROTETORES DO RUBI NO JOGO

Jogadores que estão jogando com cruzados ou paladinos com um lado negro ou tendência duvidosa poderia achar os Cavaleiros protetores do Rubi tanto excitante como representativos. Cavaleiros protetores ganham a habilidade para usar manobras e posturas da Mão Sombria, e as responsabilidades não interferem nos propósitos dos personagens mais aventureiros. Na maior parte, um protetor é livre para fazer o que ele quiser, e quando o culto o chama, ele o ajuda espontaneamente.

ADAPTAÇÃO

Embora essa classe de prestígio seja específica para uma única ordem de cruzados – os Cavaleiros do Rubi de Wee Jas – você poderia facilmente adaptá-los para cruzados devotados de quase qualquer outra divindade. Por exemplo, os cultos de Hextor, Vecna ou St. Cuthbert poderia facilmente sustentar organizações secretas de protetores. Se você mudar os pré-requisitos para posturas e manobras do Espírito Devotado com alguma outra disciplina marcial (Coração de Ferro ou Garra de Tigre, por exemplo), ela se tornará muito fácil para se qualificar para a classe sem ser um cruzado – quer dizer que você poderia criar ordens sagradas (ou profanas) de lâminas da guerra/clérigos, guerreiros/clérigos ou ladinos/clérigos.

ENCONTRO PADRÃO

Personagens que empreendem uma missão importante para o culto de Wee Jas ou se encontram dividindo um inimigo em comum com os clérigos de Jasite podem trabalhar ao lado de um Cavaleiro protetor do Rubi, especialmente se seus objetivos se entrelaçarem. Por exemplo, personagens infiltrando o lar de um culto maligno podem encontrar um Cavaleiro protetor do Rubi designado pela sua igreja para eliminar o líder desprezível do culto.

Da mesma forma, é fácil imaginar os PJs entrando em conflito com um templo de Wee Jas de tendência-maligna, e encarando a fúria de um Cavaleiro protetor do Rubi (ou um grupo de protetores) que apareçam na cena para despachá-los.

NE 8: Ereth Nazbek mantém a guarda de uma necrópole próxima de uma cidade pequena. A muito tempo atrás, vampiros mataram seus parentes, e o horror da experiência transformou-o de um filho de fazendeiro ingênuo para um duro defensor da lei. Por enquanto ele administra uma pequena fazenda e aprecia os simples prazeres da vida, mas ele mantém uma vigilância zelada sobre as catacumbas secretas e tem certeza que aqueles estranhos mal-intencionados não se livrarão de uma praga dos mortos-vivos na área. Ereth tem uma esposa, Izabel, e dois educados filhos jovens, Kalven e Errol. Viver na fazenda o deixa saudável, mas Ereth não se mostra ou age como um camponês fazendeiro típico. Ele tem 2 metros de altura em pé, tem aspectos bons ameaçadores e grande desenvolvimento muscular, e fala com preciosa cautela. Somente sua esposa saber que dos serviços que ele fornece para a igreja.

Tendo tempo para se preparar para a batalha, Ereth bebe uma *poção de vigor do urso* e conjura *escudo da fé* sobre si mesmo antes de entrar em combate. Uma vez que ele encurrala sua presa, ele entra na postura espírito marcial e ataca seu inimigo usando qualquer um de seus golpes que sejam concedidos em tempo (favorecendo primeiramente manobras de maior nível sobre uma de menor nível). Enquanto ele estiver na postura espírito marcial, ele gasta suas tentativas de expulsar mortos-vivos para usar sua habilidade recuperação divina.

ERETH NAZBEK

ND 8

Humano masculino cruzado 4/ clérigo 1/ cavaleiro protetor do rubi 3

Tend LN Humanóide médio

Inic +3; Ouvir +2, Observar +2

Idiomas Comum, Orc

CA 16, toque 9, surpresa 16;

(-1 Des, +7 armadura)

pv 39 (8 DV)

Fort +7, Ref +1, Von +10; surto fervoroso

Deslocamento 6 m (4 quadrados), base 9 m

Corpo-a-corpo *falcione* +1 +12/+7 (2d4+7/18-20)

Distância arco longo composto obra-prima +7/+2 (1d8+4/x3)

Ataque Base +7; Agarrar +11

Opções de Ataque Meditação da Lâmina (Espírito

Devotado), Lutar às Cegas, recuperação divina, contra-golpe furioso, determinação inabalável 10

Ações Especiais expulsar mortos-vivos 5/dia (+4, 2d6+3 DV, 1°)

Equipamento de Combate 2 *poções de vigor de urso* e 2 *poções de curar ferimentos leves*

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 7°):

Posturas – espírito marcial (1°), voz de suporte (1°), moita de lâminas (3°)

Golpes – encontrão do minotauro† (1°), golpe do cruzado† (1°), mergulho nas chamas (1°), golpe de vanguarda† (1°), ossos de pedra (1°), martelo inimigo† (2°), lâmina enroscadora† (4°)

Disciplinas: Espírito Devotado, Dragão de Pedra, Corvo Branco

†Manobras Preparadas

Magias Preparadas de Clérigo (NC 3°):

2° – *tendência em arma, imobilizar pessoa* (Vontade CD 14), *proteger outro*

1° – *maldição menor* (Vontade CD 13), *auxílio divino, santuário, escudo da fé*

0° – *detectar magia, guia, luz, ler magias*

Magias de Domínio. Divindade: St. Cuthberth. Domínios:

Destruição, Proteção

Habilidades: For 18, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 14, Car 14

Talentos Meditação da Lâmina (Espírito Devotado), Lutar às Cegas, Baluarte de Devoção, Iniciativa Aprimorada

Perícias Concentração +11, Diplomacia +7, Cura +4, Esconder-se -2, Intimidação +15, Saltar +3, Conhecimento (religião) +9, Conhecimento Marcial +9, Cavalgar +4, Sentir Motivação +4

Pertences: equipamento de combate mais *loriga segmentada* +1, *falcione* +1, *manoplas do poder do ogro*, arco longo composto obra-prima (+4 For), aljava com 20 flechas, dois anéis de platina (50 po cada; foco para magia *proteger outro*), algibeira contendo 24 po

LÂMINA DA TEMPESTADE SANGUINÁRIA

“Minha raiva é uma tempestade monumental. Quando ela se romper, o sangue de meus inimigos molhará o solo como chuva.”

– Varand Mão do Trovão, lâmina da tempestade sanguinária

Outros adeptos marciais justamente olham com admiração esses que aprendem o estilo da lâmina da tempestade. Antigamente uma arte secreta vigiada desconfiadamente por um culto da espada de lâminas da guerra githyanki, as técnicas da tempestade sanguinária agora encontram o uso nas mãos de adeptos marciais de muitas raças – mais notavelmente, na organização mercenária informal conhecida como o Clã da Tempestade Sanguinária. O estilo pega o conhecimento da disciplina do coração de ferro e aplica a armas de arremesso. Um lâmina da tempestade sanguinária que domine este método se torna frequentemente mais mortal quando uma arma sai de suas mãos do que quando ele a segura.

SE TORNANDO UM LÂMINA DA TEMPESTADE SANGUINÁRIA

Quase todos os lâminas da tempestade sanguinária começam suas carreiras como lâminas de guerra, desde que aquela classe oferece o caminho mais fácil e mais óbvio ao domínio do estilo da tempestade sanguinária. Alguns lâminas da tempestade sanguinária acham seu caminho através de outros caminhos, normalmente por meio do talento Estudo Marcial. Diferentes dos laminas da guerra, guerreiros frequentemente se tornam lâminas da tempestade sanguinária, mas bárbaros, rangers, ladinos, e monges também podem ser contados entre os esses números.

Ainda que a classe de prestígio Lâmina da Tempestade Sanguinária caracterize principalmente habilidades que aumentam ataques a distancia, uma pontuação alta de Destreza é desnecessária porque um personagem pode fazer uso da habilidade arremesso estremeceador. Alternativamente, um personagem com uma pontuação alta de destreza e relativamente baixa pontuação de força pode abrir mão do uso do arremesso estremeceador e ao invés pode ser eficaz pegando Reflexos em Combate e usando olho da tempestade. Qualquer tipo de personagem pode pegar talentos que aumentam sua proeza e poder de ataque com uma única arma corpo-a-corpo; os benefícios dos dois permitem acesso a ambos os ataques corpo-a-corpo e a distancia.

PRÉ-REQUISITOS

Perícias: 8 graduações em Equilíbrio.

Talentos: Tiro Certo

Manobras Marciais: Deve conhecer um golpe do Coração de Ferro e uma postura do Coração de Ferro.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como uma lâmina da tempestade sanguinária, você ganha domínio extraordinário em seus ataques com armas arremessadas, e você aprende a lançar qualquer arma em seus inimigos. Estas habilidades concedem a você um poderoso foco em uma única arma a sua escolha que você pode brandir ambos no corpo-a-corpo e a distância. Algumas das habilidades de classe lâmina da tempestade sanguinária necessitam que você gaste um uso do golpe do Coração de Ferro por um encontro, ou incluir os efeitos de uma postura do Coração de Ferro.

TABELA 5-2: O LÂMINA DA TEMPESTADE SANGUINÁRIA DADO DE VIDA: D12

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Ataque de Retorno, Arremessar Qualquer Coisa, Aptidão com Arma
2º	+2	+3	+0	+0	Arremesso Marcial, Arremesso Estremeceador
3º	+3	+3	+1	+1	Talento Adicional de Guerreiro
4º	+4	+4	+1	+1	Ricochete Relâmpago
5º	+5	+4	+1	+1	Ricochete do Vento de Sangue
6º	+6	+5	+2	+2	Talento Adicional de Guerreiro
7º	+7	+5	+2	+2	Olho da Tempestade
8º	+8	+6	+2	+2	Chuva de Sangue
9º	+9	+6	+3	+3	Talento Adicional de Guerreiro
10º	+10	+7	+3	+3	Lâmina da Tempestade

Perícias de Classe (4 + modificador de Int por nível):

Acrobacia, Concentração, Conhecimento Marcial*, Equilíbrio, Intimidar, Observar, Ofícios, Saltar.

*Nova perícia descrita na página 27.

Ataque de Retorno (Ext): Você pode arremessar sua arma no seu inimigo e comandar que ela ricocheteie de volta para você. Qualquer arma que você arremesse se comporta como se tivesse a habilidade especial *Retorno* (*LdM* pg. 225).

Quando você usa o ataque de retorno, você perde o uso de um golpe do Coração de Ferro como se você tivesse preparado para o encontro atual, da mesma forma como se você tivesse iniciado o golpe (exceto que você não ganha também o efeito normal do golpe). Uma vez que você usou essa habilidade, você pode recuperar a manobra você gastou e usá-la normalmente.

Arremessar Qualquer Coisa: Como um iniciado das técnicas misteriosas da tempestade sanguinária, você aprende a arremessar espadas tão facilmente quanto adagas de arremesso. Você ganha Arremessar Qualquer Coisa (veja a barra lateral) como um talento bônus.

Aptidão com Arma (Ext): Seu treinamento com uma gama extensiva de armas e táticas permite a você a oportunidade de ganhar uma grande perícia com uma particularidade de armas. Você pode qualificar-se para talentos que requerer um número mínimo de níveis de guerreiros (como Especialização em Arma) como se você tivesse um número de níveis de guerreiro igual a combinação de seus níveis de lâmina de guerra e lâmina da tempestade sanguinária –2.

Além do mais, você tem flexibilidade para ajustar seu treinamento com arma. Cada manhã, você pode gastar 1 hora praticando e muda as armas selecionadas para qualquer talento que você tem que só se aplica a uma única arma escolhida. Por exemplo, você poderia trocar seu talento *Foco em Arma* (*Machado Grande*) assim seu benefício aplica ao invés a *espada longa*.

Arremesso Marcial (Ext): Começando no 2º nível, você pode iniciar um golpe da disciplina de Coração de Ferro com

uma arma de arremesso. O golpe deve ter como um alvo uma criatura. Um golpe que tenha como alvo múltiplas criaturas ou objetos não podem ser usados com o arremesso marcial.

Arremesso Estremecedor (Ext): Começando no 2º nível, você cria tensões inacreditáveis quando você se prepara pra arremessar sua arma, que fica visível ao seu redor como ondas de calor. Quando você libera sua arma, esse poder investe com sua arma.

Como uma ação rápida, você pode escolher tratar suas jogadas de ataque a distancia com armas de arremesso como ataques corpo-a-corpo pelo resto de seu turno. Você usa seu bônus base de ataque corporal, incluindo bônus de Força, talentos, e assim sucessivamente, para determinar seu bônus de ataque para cada ataque como normal, mas você aplica os modificadores padrões para penalidades a distância. Atacando a distância, por cobertura, e assim sucessivamente incorre as penalidades padrões.

Em adição, você pode aplicar 1–1/2 vezes seu bônus de Força no dano se você segurar a arma arremessada com 2 mãos, e pode usar o *Ataque Poderoso* no ataque com sua arma arremessada (adicionando 2 vezes o numero subtraído das jogadas de ataque como um bônus nas jogadas de dano quando arremessa a arma de duas mãos).

Talento Adicional de Guerreiro:

Lâminas da Tempestade Sanguinária estudam todos os aspectos do combate e eles aprendem uma chuva de golpes para derrubar seus inimigos distantes e inimigos próximos. No 3º nível, 6º, e 9º nível, você ganha um talento adicional da lista de talentos adicionais de guerreiro. Você deve atender os pré-requisitos do talento para pega-lo.

Ricochete Relâmpago (Ext): A partir do 4º nível, você pode arremessar sua arma em um inimigo perto e comandá-la que volte imediatamente para você. Qualquer hora que você fizer um ataque a distancia com uma arma arremessada em seu turno, você pode pega-la como uma ação livre. Essa habilidade permite que você faça um ataque total com ataques

de armas arremessadas, ou uma mistura de arremessos e ataques corpo-a-corpo.

Ricochete do Vento de Sangue (Ext): Como uma ação de rodada completa, no 5º nível e maior, você pode arremessar uma arma em um inimigo e forçá-la a ricochetear em outros inimigos antes de retornar a sua mão. A arma que você arremessar se comporta como se tivesse a habilidade especial *Retorno* (*LdM* pg. 225), exceto que você determina o ponto durante seu turno quando a arma retorna para você.

Quando usa essa habilidade, você faz um ataque total com uma arma de arremesso, mas cada ataque a distância precisa ser contra um alvo diferente. Você pode escolher a ordem em que você ataca seus inimigos. Penalidades por distância e cobertura são separadas para cada ataque depois do primeiro apesar de aquele ataque se origina do espaço da ultima criatura atacada. Se uma criatura tem cobertura total relativo a você, você não pode atacá-la.

Quando você usa o ricochete do vento de sangue, você perde o uso de um golpe do *Coração de Ferro* como se você tivesse preparado para o encontro atual, da mesma maneira

que se você tivesse iniciado o golpe (exceto que você não ganha também o efeito normal do golpe).

Uma vez que você usou essa habilidade, você pode recuperar a manobra você gastou e usá-la normalmente.

Olho da Tempestade (Ext): No 7º nível, você aprende a centrar seu ser e adotar uma tendência de prontidão tranqüila apesar do furor da batalha que se recai sobre você. Enquanto você está em uma postura do *Coração de Ferro*, você pode renunciar a seu benefício como uma ação rápida para ganhar o efeito do olho da tempestade. Esta habilidade dura enquanto você mantiver a postura do *Coração de Ferro*, ou como descrito abaixo. Você pode deixar também de usar o olho da tempestade e retornar ganhando o benefício normal da posição como uma ação rápida.

Quando você usar esta habilidade, você ganha um +4 bônus de esquiva na Classe de Armadura contra ataques a distancia e +2 bônus de competência em testes de reflexos.



ARREMESSAR QUALQUER COISA

Originalmente apresentado no suplemento *Completo do Guerreiro*, esse talento faz qualquer arma uma arma de arremesso mortal em suas mãos.

Pré-requisitos: Des 15, usar a arma, bônus base de ataque +2.

Benefício: você pode arremessar uma arma que você saiba usar sem que ela seja uma arma de arremesso. O

incremento de distancia das armas usadas dessa maneira é de 3m.

Especial: Você não pode arremessar uma arma corpo-a-corpo sem tomar a penalidade de –4 a menos que ela tenha incremento de distancia (tal como uma machado de arremesso ou adaga).

Além disso, quando um inimigo faz um ataque de oportunidade contra você quando você faz um ataque a distancia enquanto ameaçado, você pode fazer um único ataque corporal contra aquele inimigo como ação rápida (assumindo que você não está desarmado e você ameaça o inimigo). Tal ataque não conta como um ataque de oportunidade. Para manter esta postura defensiva, você não pode mover mais que 3 metros em sua rodada.

Chuva de Sangue (Ext): começando no 8º nível, você pode entrar em um estado que o permite infligir uma terrível ferida que sangra em uma criatura viva que você causar dano com uma arma arremessada ou um ataque corporal. Enquanto você está em uma postura do Coração de Ferro, você pode renunciar a seu benefício como uma ação rápida para ganhar o efeito da chuva de sangue. Você pode deixar também de usar a chuva de sangue e retornar ganhando o benefício normal da postura como uma ação rápida.

A criatura na qual você acerte com seu ataque leva 3 pontos de dano devido a perda de sangue no começo de sua rodada a cada rodada. Este efeito acaba se você deixar de usar a postura. Uma criatura afetada pode terminar o efeito sendo o beneficiário de qualquer cura (como magias de cura) ou uma teste de Cura CD 15. O efeito da hemorragia da chuva de sangue não acumula com ela mesma ou a habilidade de chuva de sangue de outro lâmina da tempestade sangüinária.

Lâmina da Tempestade (Ext): No 10º nível, você pode atirar sua arma como uma ação de rodada completa para fazer parecer que você está atacando uma dezena de inimigos ao mesmo tempo. Você se torna o centro de uma tempestade de aço e sua arma de arremesso voa para golpear um inimigo, retorna e ricocheteia inofensiva em você, para então voar e atacar outro inimigo.

Você pode fazer um ataque a distância com uma arma de arremesso com seu bônus de ataque mais alto contra tantos inimigos quanto você desejar. Você pode atacar cada alvo só uma vez com este ataque, calculando as penalidades de alcance e a cobertura de sua posição no campo de batalha.

Quando você usa a lâmina da tempestade, você perde o uso de um golpe do Coração de Ferro como se você tivesse preparado para o encontro atual, da mesma maneira que se você tivesse iniciado o golpe (exceto que você não ganha também o efeito normal do golpe). Uma vez que você usou essa habilidade, você pode recuperar a manobra você gastou e usá-la normalmente.

JOGANDO COM UM LÂMINA DA TEMPESTADE SANGÜINÁRIA

Batalha lhe dá um senso emocionante de leveza e o sentimento que você comanda o mesmo ar que sua arma separa quando voa para o encontro de seus inimigos. Em combate, você só precisa erguer seu pulso da maneira certa e sua consciência parece se expandir para a luta inteira. Naquele momento, o olho de sua mente vê o ângulo e o vetor claramente de membros dos inimigos, descobre os detalhes minuciosos e defeitos da sua armadura e sabe com certeza absoluta as distâncias entre ambos. O momento que você liberta sua arma aquele conhecimento raro lhe deixa, mas quando a importância satisfatória de sua arma retorna em seu serviço um momento depois, você sabe que o conhecimento será novamente seu com seu próximo arremesso.

Sua habilidade com armas de arremesso é incomparável exceto talvez através de outras lâminas da tempestade sangüinária, e sabendo isso lhe dá tremenda confiança. Você especializa-se provavelmente no uso de um único tipo de arma e com isto em sua posse, você sente-se impossível de ser parado. Se você perdê-la, você ainda controla habilidades surpreendentes, mas você tende a estar mal-humorado e irritado até que você recupere sua arma ou outra de seu tipo.

COMBATE

Como um lâmina da tempestade sangüinária, você pode lutar a distancia e corpo-a-corpo com ferocidade igual, porém arremessar pedras em inimigos mais de longe pode provar ser problemático, assim sempre é melhor mover-se próximo. Quando você se levanta no meio de seus inimigos, é hora de desencadear uma tempestade de ataques a distancia. Se alguém é bastante valente para te enfrentar corporalmente, você pode o enfrentar corpo-a-corpo, ou mover-se para trás e continuar a chuva de golpes pelo campo de batalha.

Nos níveis baixos, você combate muito como você fez antes de se tornar uma lâmina da tempestade sangüinária, mas você tem o benefício somado de poder atacar um inimigo a distancia usando sua arma de corpo-a-corpo. Frequentemente, o melhor uso desta habilidade será de arremessar sua arma em um inimigo como você estivesse próximo para um alcance corporal. Usando manoplas com cravos demonstra-se uma solução simples, mas outras opções, como o talento *Saque Rápido* ou ataque com escudo, poderia ser mais vantajoso.



PARANDO UMA ARMA DE RETORNO

Poderia parecer lógico preparar uma ação para agarrar uma arma que voa sobre o campo de batalha ou de alguma maneira atingi-la no ar, mas uma arma arremessada não é mais vulnerável a tais táticas que uma flecha. Embora um talento como Deflexão de Flechas ficasse como proteção útil, uma arma arremessada com a habilidade especial *retorno* deve ser tratada como qualquer outra arma arremessada. Uma vez lançada, está em movimento rápido constante e nunca para ou pendura no ar.

Porém, algumas das táticas que trabalham contra flechas podem ser efetivos contra os ataques de armas arremessadas por um lâmina da tempestade sangüinária.

Por exemplo, uma criatura pode preparar uma ação para fechar uma porta entre ele e um lâmina da tempestade sangüinária quando o lâmina arremessar uma arma. Se a ação preparada estivesse contingente da arma que é lançada, a porta fechada proveria cobertura total contra o ataque. Se a ação preparada estivesse contingente da arma que atravessa a porta aberta, a arma atacaria o alvo planejado da lâmina da tempestade sangüinária, mas seria impedida de retornar e cairia ao chão depois de fazer seu ataque (se sucedido ou não), desde que a linha de efeito já não existe entre a arma e seu dono.



À medida que você ganha mais habilidades de lâmina da tempestade sangüinária, suas táticas se tornam mais variadas. Você pode usar o ricochete relâmpago para atacar um inimigo que se move e você ainda prepara sua arma antes do término do ataque corpo-a-corpo do inimigo. Você também pode usar o ricochete relâmpago depois de derrubar um inimigo em corpo-a-corpo, usando um ataque a distancia para enfraquecer um inimigo que você ainda não se engajou. Usando o ricochete do vento de sangue e o olho da tempestade, você torna-se um atacante a distancia mortífero com amplas defesas contra os ataques a distancia de seus inimigos. A postura chuva de sangue combina bem com o ricochete do vento de sangue, mas elas realmente servem aos seus propósitos quando combinadas com o golpe da lâmina da tempestade. Adotar a postura da chuva de sangue e usar a tempestade de sangue assim que a maioria de seus inimigos esteja dentro do alcance. Depois de golpear todo inimigo no campo de batalha, você pode manter a postura da chuva de sangue para continuar causando dano neles enquanto foca seus ataques corpo-a-corpo em um único alvo.

PROGRESSÃO

Muitos estudantes do estilo da tempestade sangüinária aprendem a sua arte secretamente, desde que os adeptos githyanki que originalmente criaram esta tradição antiga tentam matar qualquer um fora de seu culto da espada que passe seus segredos. Porém, um grupo notável pratica esse estilo ao ar livre: os mercenários do Clã da Tempestade Sangüinária. Esses hábeis guerreiros treinam qualquer candidato apropriado que lhes pergunta, em troca de um juramento de lealdade e uma promessa para nunca revelar os segredos da técnica a qualquer que não jurou fidelidade o clã.

Quando você se torna um lâmina da tempestade sangüinária, você pode ou não tentar manter esse fato em segredo. Se você pertencer ao clã, provavelmente o githyanki não o selecionará - os mestres githyanki da lâmina normalmente mantêm uma trégua desconfortável com o Clã da Tempestade Sangüinária. Se você aprender suas habilidades de outro praticante, você poderia descobrir que está sendo caçado pela intenção de mestres da lâmina de githyanki em eliminar todo o conhecimento desta tradição secreta fora de sua própria raça, começando com você. Claro que, em combate que você faz uso inteiramente de suas habilidades sem levar em consideração quem poderia estar olhando, mas você raramente sai de seu caminho para anunciar seu conhecimento ao público geral. Você nunca sabe quem poderia estar olhando.

Suas habilidades de lâmina da tempestade sangüinária concedem a si mesmo o domínio de uma única arma corpo-a-corpo. Talentos como *Foco em Arma* e *Especialização em Arma* deste modo são aplicados a ambos os seus ataques corpo-a-corpo e ataques com arremesso. Mesmo assim, quando você tiver a oportunidade de pegar outros talentos, considere talentos que aumentam sua capacidade a distancia, como *Tiro Longo* e *Tiro Preciso*.

RECURSOS

Como um lâmina da tempestade sangüinária do clã, seus sócios membros da mesma categoria o conhecem por ser competente e razoavelmente confiável. A maioria dos membros do Clã da Tempestade Sangüinária são uteis a você de qualquer maneira que eles possam orientar. Porém, mais do que alguns membros do clã prestam pouco cuidado aos seus juramentos de lealdade, e faz com que eles satisfaçam-se depois que dominam os segredos da técnica. Você nem sempre pode contar com seus companheiros.

Outros lâminas da tempestade sangüinária podem frequentemente contar com a ajuda de outros membros ilícitos da classe (especialmente aqueles a quem eles treinaram, ou aqueles que o treinaram) para esconder-se ou repelir os ataques dos githyanki. Mesmo lâminas da tempestade sangüinária com uma longa historia de ódio um para com o outro se unem contra a ameaça dos mestres da lâmina githyanki

LÂMINAS DA TEMPESTADE SANGÜINÁRIA NO MUNDO

“Como tempestades, eles não fornecem nenhum aviso.

Quando você ouvir seu trovão, o raio já golpeou.”

– Thaku Alzull, hobgoblin lâmina de guerra

Lâminas da Tempestade Sangüinária e sua vingança contra seus inimigos githyanki podem preencher quaisquer e vários papéis em sua campanha. Lâminas da Tempestade Sangüinária poderiam formar uma associação solta de indivíduos heróicos que buscam compartilhar o seu conhecimento apesar dos ataques assassinos do culto da espada githyanki. Alternativamente, os praticantes fora do clã da tempestade sangüinária poderiam ser mal intencionados individualmente que roubariam o conhecimento especial que deveriam ter permanecido obrigatoriamente nas mãos juramentadas do clã. Sua campanha poderia ser anfitriã de uma mistura destas idéias com lâminas da tempestade sangüinária virtuosos e vilões e mestres da lâmina githyanki em três lados de uma guerra secreta moralmente sombria. Se você não preferir usar o Clã da Tempestade Sangüinária e o segredo do estilo da tempestade sangüinária, você pode simplesmente adotar a classe de prestígio Lâminas da Tempestade Sangüinária como um caminho para incluir um calmo vilão.

ORGANIZAÇÃO

Não há muito tempo, uma sociedade secreta ou culto da espada de lâminas de guerra githyanki tiveram posse exclusiva das técnicas da tempestade sangüinária. Devotados a estudar e dominar a disciplina do Coração de Ferro, os githyankis desenvolveram as habilidades marcantes do estilo ao longo de gerações. Naturalmente, os githyankis não viram nenhuma razão para compartilhar o seu conhecimento secreto com qualquer um e aqueles que chegaram perto demais desse conhecimento viram-se frente a frente com seus praticantes letais.

Então, aproximadamente quarenta anos atrás, o segredo vazou. Alguns dizem que um membro traiu o culto da espada ensinando o estilo da tempestade sangüinária a alguém de fora. Outros dizem que um bravo lâmina de guerra humano roubou os manuscritos que detalhavam as manobras e aprendeu sua arte. Embora como o githyanki perderam isto não se sabe, o conhecimento do estilo da tempestade sangüinária espalhou-se como fogo selvagem, e apesar dos esforços do culto da espada de reprimir o conhecimento e eliminar esses que praticam suas técnicas, muitos que estudam a disciplina do Coração de Ferro escolheram arriscar-se a fúria dos githyanki se tornando lâminas da tempestade sangüinária.

A única organização de não githyanki de adeptos marciais praticantes abertamente deste estilo é o Clã da Tempestade Sangüinária. Fundado por uma famosa lâmina de guerra humana chamada Treyanna di Vrada logo após os segredos do estilo vazarem, o Clã é uma associação solta de mercenários e vendem espadas unidas por alguns simples, votos de não obrigação. Membros do Clã da Tempestade Sangüinária

raramente servem os empregadores como um grupo ao invés tendem a se contratados como especialistas, executores e guarda-costas. Membros do Clã na mesma região freqüentemente freqüentam as mesmas tavernas, armando áreas, e treinando em arenas, e eles poderiam passar notícias de atividades em potencial um ao outro. O clã não tem nenhuma hierarquia verdadeira de liderança, embora os sócios mais novos normalmente submetem-se a aprovação dos lâminas (esses com mais níveis nesta classe de prestígio). Antes de um lâmina da tempestade sangüinária consentir e instruir um estudante em potencial nos segredos da técnica, ele normalmente verifica com outras lâminas mais velhos na área.

Personagem que dominam este estilo sem procurar o Clã da Tempestade Sangüinária normalmente fazem assim por estudo de textos do mercado negro que descrevem seu uso, ou estudando durante um tempo com outro lâmina da tempestade sangüinária. Essas relações de mestre-estudante não duram freqüentemente muito tempo, mas normalmente resulta em amizade para toda a vida e lealdade. Muitos professores constroem uma rede de estudantes anteriores eventualmente e estudantes de seus estudantes que responderão uma chamada por apoio ou ajuda de qualquer tipo.

REAÇÃO DOS PDMs

Adeptos marciais que ouviram falar da técnica da tempestade sangüinária respeitam todos seus praticantes com um pouco de pavor, mas esta atitude não influencia a sua reação ao conhecer um lâmina da tempestade sangüinária. Lâminas da Tempestade Sangüinária tipicamente respeitam um ao outro com uma atitude amigável. Githyanki lâminas de guerra são hostis a todos os lâminas da tempestade sangüinária que não pertencem ao clã, mas são meramente hostis aos membros do clã. Uma rixa que dura anos entre o culto da espada githyanki e Treyana di Vrada e os seguidores dela deixaram muitos mortos em ambos os lados, e com raiva os githyankis permitiram um tipo de trégua... pelo menos até que eles tenham a força para erradicar o praticantes não githyanki da arte em um golpe rápido.

CONHECIMENTO SOBRE OS LÂMINAS DA TEMPESTADE SANGÜINÁRIA

Personagens com graduações em Conhecimento Marcial podem pesquisar os lâminas da tempestade sangüinária para aprender mais sobre eles. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

CD 10: Lâminas da Tempestade Sangüinária tem incríveis poderes com armas de arremesso. Muitos pertencem ao Clã da Tempestade Sangüinária, um tipo de sociedades de mercenários.

CD 15: As técnicas usadas pelos lâminas da tempestade sangüinária era exclusivamente conhecida pelos githyankis até alguns décadas atrás. Agora manuscritos que descrevem o estilo estão disponíveis só no mercado negro.

CD 20: Os reservados mestres da lâmina githyankis são responsáveis pelos ataques aos lâminas de tempestade sangüinária e são esses que o comercializam. Os githyanki criaram o estilo e agora buscam suprimir seu conhecimento.

Um Pj que deseja aprender sobre um lâmina de tempestade sangüinária específico ou o Clã da Tempestade Sangüinária terá um tempo difícil. Ele tem que fazer investigações secretas em salões de treinamento de adeptos marciais e lugares freqüentados por esses com conexões com

o mercado negro, e então obter sucesso em um teste de Obter Informação CD 20. Perguntar publicamente sobre lâminas da tempestade sangüinária provavelmente resultara na recusa da ocorrência do Pj, é do mesmo modo tais questões poderiam chamar a atenção de um mestre da lâmina githyanki vigilante.

LÂMINAS DA TEMPESTADE SANGÜINÁRIA NO JOGO

Se um de seus jogadores decidir jogar com um lâmina de tempestade sangüinária, a classe de prestígio deveria ajustar-se tão facilmente quanto qualquer classe de adepto marcial. Você pode fazer o Clã da Tempestade Sangüinária e os mestres da lâmina githyanki como uma grande ou pequena parte de sua campanha como você desejar.

Se o culto da espada githyanki tornar-se uma parte de sua campanha, esteja seguro que seu envolvimento não coloque muita evidência no lâmina da tempestade sangüinária. Muitos ataques de githyanki contra os Pjs crescerão opressivamente e o culto não é grande o bastante para gastar as vidas de seus membros repetidamente tentando matar um Pj. Em vez de aventuras centradas nos githyanki, considere tendo um membro NPC do Clã de Tempestade Sangüinária ocasionalmente ajuda ou aconselha os Pjs como eles fazem sobre outras aventuras.

Se um jogador decidir em ser um membro do Clã da Tempestade Sangüinária, você pode usar rumores de manuscritos no mercado negro que descrevem as técnicas da tempestade sangüinária ou um time de githyanki assassinos como ganchos de aventuras.

ADAPTAÇÃO

Lâminas da Tempestade Sangüinária não precisam ser ligados a uma sociedade de venda de espadas ou um culto secreto githyanki. As técnicas da classe poderiam ser um desenvolvimento da disciplina do Coração de Ferro que qualquer um pode aprender, ou um estilo de luta poderia ter sido descoberto e usado por outra raça.

Por exemplo, você poderia decidir que as habilidades da classe de prestígio são usadas somente por um grupo de halflings que são especialistas em arremessar. Chamando a si mesmos de o Golpe da Tempestade de Pedra, membros dessa classe de prestígio ganham *Saque Rápido* ao invés de *Arremessar Qualquer Coisa* e tem a habilidade de carregar o estilingue com uma mão como uma ação livre ao invés do *Ataque de Retorno*. As outras habilidades dessa classe funcionam com os ataques de estilingue ao invés de armas de arremesso.

ENCONTRO PADRÃO

Os Pjs podem encontrar um lâmina de tempestade sangüinária como um aliado ou inimigo de qualquer maneira que você puder ver. Lâminas da Tempestade Sangüinária poderiam agir como amigos de um inimigo, ou poderia ser o vilão principal em uma aventura. Os heróis poderiam descobrir um texto githyanki do conhecimento do lâmina de tempestade sangüinária durante o curso de suas aventuras, só para achar que os mestres da lâmina githyanki farão qualquer coisa para ter o texto de volta.

NE 15: Varand Mão do Trovão é um membro do Clã da Tempestade Sangüinária, mas suas ações escondem um terrível segredo: Ele é um espião para os mestres da lâmina githyanki. Ele denunciou outros lâminas da tempestade sangüinária para os githyanki, esperando usar os fanáticos da lâmina da tempestade sangüinária para remover rivais do clã e ladrilhar o caminho para sua eventual tomada de poder.

Varand planeja governar o clã como uma mão de ferro, comandando um pequeno exercito de lâminas leais que ele pode usar de qualquer forma que ele quiser.

Se o Pj e um membro do clã, Varand aproxima-se do bando esperando ganhar ajuda na exploração a uma cidadela abandonada, em que em uma caverna a textos da tempestade sangüinária que estão supostamente escondidos. Se os Pjs ajudarem ele, Varand organiza um time de lâminas de guerra de githyanki para os emboscar. Ele planeja entregar os personagens e os textos (se eles estiverem presentes) aos githyanki, e manter o resto do saque armazenado da aventura.

VARAND MÃO DO TROVÃO

ND 15

Anão masculino guerreiro 2/lâmina de guerra 5/ lâmina da tempestade sangüinária 8

Tend CM Humanóide médio

Ini +2; **Sentidos** Visão no Escuro 18 metros Observar +11, Ouvir -1

Idiomas Comum, Anão, Gigante, Gnomo

CA 25, toque 13, surpreso 25, +4 CA contra gigantes (+2 Des, +3 escudo, +9 armadura, 1 deflexão)

PV 160 (15 DV)

Resistências Estabilidade (+4 encontram e imobilização)

Fort +18 (+20 contra veneno), **Ref** +7, **Von** +5 ; +2 no testes contra magias e habilidades similares a magia

Deslocamento 6 m (4 quadrados)

Corpo a corpo Machado de guerra anão +2 +24/+19/+14 (1d10+11/x3) ou

Corpo a corpo Manopla com Espinhos +20 (1d6+5)

Distância Machado de guerra anão +2 +24/+19/+14 (1d10+11/x3) com arremesso estremecedor e ricochete relâmpago

Base de Ataque +15; **Agr** +20

Opções de ataque Meditação da Lâmina (Coração de Ferro), Tiro Certo, Ataque Poderoso, +1 jogadas de ataque contra orcs e goblinoides, arremesso marcial, ataque de retorno, arremesso estremecedor

Ações Especiais Chuva de sangue, ricochete do vento de sangue, olho da tempestade, ricochete relâmpago

Equipamento de Combate Poção de Pele de Arvore +2, Poção de Curar Ferimentos Leves, Poção do Heroísmo

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 6°):

Posturas – Postura Punitiva (1°), Postura da Base de Pedra (1°)

Golpes – Golpe Desarmante (1°), Exorcismo do Aço (CD 20, 3°), Martelo da Montanha (2°), Ventania de Aço (1°), Ossos de Pedra (1°), Ventania de Aço (1°)

Disciplinas: Coração de Ferro, Dragão de Pedra

Habilidades: For 20, Des 15, Con 18, Int 12, Sab 8, Car 8

Qualidades Especiais Ligação com Pedras, Aptidão com Armas

Talentos Meditação da Lâmina (Coração de Ferro), Tiro Longo, Foco em Arma Maior (Machado de guerra anão), Especialização em Arma Maior (Machado de guerra anão), Vontade de Ferro, Tiro Certo, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Saque Rápido, Arremessar Qualquer Coisa, Foco em Arma (Machado de guerra anão), Especialização em Arma (Machado de guerra anão)

Perícias Acrobacia +18, Concentração +10, Conhecimento Marcial +6, Equilíbrio +24, Escalar +7, Intimidar +9, Observar +11, Saltar +8

Pertences equipamento de combate mais *Peitoral de Aço* +4, *Escudo Grande de Metal* +2, *Machado de guerra anão* +2, *Manopla com Espinhos*, *Manto de Resistência* +1, *Cinto da Força de Gigante* +4, *Anel de Proteção* +1, *Amuleto da Saúde* +2

“Você esta encarando três milênios de maestria em combate. Talvez seja melhor você pensar duas vezes e reconsiderar sua decisão”.

– Aedar Lâmina do Vento, lâmina eterna do Bosque Oculto

Um lâmina eterna é um elfo que aprendeu a variedade das exóticas manobras de combate com a ajuda e conselhos do espírito de um poderoso e antigo guerreiro elfo. Os lâminas eternas uma vez juraram defender os elfos contra as forças do mal, mas com o passar do tempo, as lâminas voltaram-se umas contra as outras, causando uma cisma que ecoa até os dias atuais. Alguns lâminas eternas abraçaram as responsabilidades que vem com a formação de sua classe. Outros procuram usar seus talentos para promover seus próprios objetivos.

Os lâminas eternas já foram campeões de Corellon Larethian. Eles serviram como guardiões do povo, defensores da fé, como guardiões das florestas anciãs élficas. Os guias da lâmina, os espíritos dos antigos lâminas eternas que atuam como orientadores e professores para a atual geração de guerreiros, mantiveram os lâminas no caminho da justiça, preservaram os seus ensinamentos através de cada geração e ajudaram a orientá-los na proteção do povo élfico. Por milhares de anos, os lâminas eternas derrotaram invasões goblins, pretensos conquistadores, e outros desafios. Do lâmina solitário que matou um ogro que ameaçava uma aldeia, para o general poderoso que comandou centenas destes guerreiros em batalha, os lâminas eternas combateram o mal onde e quando ele ameaçava seu povo.

Infelizmente, todas as coisas boas devem chegar a um fim. Com o tempo, os lâminas eternas cresceram arrogantes e distantes. Depois de tudo, eles haviam fornecido segurança e proteção aos reinos élficos em inúmeras ocasiões. Se eles mantiveram os elfos a salvo, isso não quer dizer que seus irmãos os deveriam algo em troca? Uma facção crescente entre os laminas acredita que os Laminas Eternas seriam os únicos capazes de reinar entre os elfos. Muito pior, Alguns guias dos laminas voltaram-se a maldade e abandonaram a ordem. Com o tempo, os laminas eternas caíram em descrença. Mais e mais elfos recusaram o chamado dos guias da lâmina. Hoje em dia, a ordem é uma mera sombra de sua antiga glória, porém lendas falam de um guerreiro heróico que um dia irá liderar a ordem de volta a sua proeminência. Os laminas restantes tem esperança que seu triunfo reside em seu futuro, mas muitos elfos acreditam que a história é nada mais que um pensamento desejoso.

SE TORNANDO UM LÂMINA ETERNA

Os elfos sustentam que não se opta por se tornar um lâmina eterna. Em vez disso, um guia de lâmina, o companheiro espiritual do lâmina eterna, escolhe um jovem elfo para trilhar este caminho e se manifesta nos sonhos do elfo jovem muito antes que a criança esteja pronta para treinar como um guerreiro. Às vezes, essas manifestações são apenas vãos da fantasia. Outras vezes, eles são arautos do que está por vir. A maioria dos elfos que se torna um lâmina eterna começa sua carreira como lâminas de guerra. Rangers, guerreiros, paladinos, e bárbaros que aprendem as manobras da disciplina *Mente Diamantina* ou do Espírito devotado também comumente entram nessa classe de prestígio. Em alguns casos, um guia da lâmina aparece tarde na vida do elfo. Esta ocorrência é rara, e geralmente estes são sinais de que o elfo guerreiro é destinado a grandes coisas. Lendas dizem que

apenas cinco elfos foram selecionados desta forma. Cada um deles se tornou um grande herói que comandou os lâminas para uma grande vitória contra chances aparentemente impossíveis.

PRÉ-REQUISITOS

Raça: Elfo.

Bônus Base de Ataque: +10.

Talentos: Foco em Arma (qualquer).

Manobras Marciais: Qualquer duas manobras do Espírito Devotado ou da Mente Diamantina.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um lâmina eterna, você luta e treina com a ajuda do guia da lâmina, um espírito incorpóreo de um membro ancião desta ordem. O guia é semelhante a um familiar na medida em que confere benefícios para você quando você está próximo dele. Um guia da lâmina também aumenta sua flexibilidade, já que ele pode ensinar a você novas manobras e emprestar-lhe a sabedoria desta experiência de combate.

Manobras: A cada nível de número ímpar, você ganha uma nova manobra conhecida da disciplina Espírito Devotado, Mente Diamantina, Coração de Ferro ou Corvo Branco. Você deve preencher os pré-requisitos da manobra para aprender. Você adiciona seu nível total de lâmina eterna ao seu nível de iniciador para determinar o seu nível total de iniciador e a sua manobra de nível mais alto conhecida.

No 3º nível, 6º nível, e no 9º nível, você ganha uma manobra preparada adicional por dia.

Posturas Conhecidas: No 5º nível, você aprende uma nova postura marcial das disciplinas Espírito Devotado, Mente Diamantina, Coração de Ferro ou Corvo Branco. Você deve preencher os pré-requisitos da postura para aprendê-la.

Guia da Lâmina (Sob): Você ganha um guia da lâmina, o espírito de um membro ancião dos lâminas eternos, que lhe fornece aconselhamento, apoio tático e treinamento. O guia da lâmina é incorpóreo, tem pontos de vida iguais aos seus e seu tamanho é minúsculo. Sua CA é 18, e ele pode voar com manobra perfeita e com deslocamento de 9 metros.

Se seu guia de lâmina for destruído, ou for movido de alguma maneira para fora de sua linha de efeito, ele reaparece em seu espaço em 1d6 rodadas. Este guia é uma manifestação física de um espírito que reside em Outros Planos. Destruir a forma do guia de lâmina meramente rompe sua ligação com o plano material por um curto período de tempo.

Um guia de lâmina aparece como um mote de energia branca. Ele usa seus sentidos para ver e ouvir, e se comunica com você por telepatia. Deste modo, ele não pode interagir com objetos e criaturas que você não possa ver. Seu guia da lâmina destina-se a ajudá-lo em combate, e não servir como um batedor.

Às vezes, seu guia aparece como uma imagem fantasmagórica de como ele era em vida. Esta manifestação exige um esforço tremendo, e o seu guia escolhe fazê-lo somente quando ele deve se comunicar com outras pessoas em circunstâncias terríveis. Quando o guia da lâmina se manifesta, ele pode falar com os outros normalmente. Um guia da lâmina pode aparecer desta forma por até 10 minutos por dia. Enquanto ele se manifesta, você perde acesso ao seu guia da lâmina e qualquer habilidade de classe que necessidade dele para a função.

Se um guia da lâmina precisar fazer um teste de resistência, ele usa seu modificador do teste. Ele não tem graduações em perícias, talentos, dados de vida e modificadores de habilidade.

Treinamento Eterno (Ext): Seu guia da lâmina oferece a você um treino marcial intenso baseado em seus anos de experiência de combate em vida mortal. A cada noite que você entra em transe, seu guia da lâmina entra em sua mente. Em seus sonhos, vocês dois praticam através de uma centena de diferentes campos de batalha. Você luta com ogros, trolls, e outros monstros que seu guia cria quando entra em seus sonhos. Você pratica manobras além de sua capacidade normal. Com cada noite que passa você se torna mais e mais habilidoso nas artes do combate.

Uma vez por dia, você pode recorrer a este treinamento noturno para ajudá-lo em uma única batalha. Você precisa escolher um dos dois benefícios. Cada um dos benefícios tem a duração de um encontro.

Você ganha um bônus de intuição igual o seu modificador de Inteligência (se houver) em rolagens de ataque e de dano contra criaturas de um único tipo. Se você selecionar o tipo humanóide ou extra-planar, você precisa escolher o subtipo.

Alternativamente, você pode ganhar o uso de uma manobra da disciplina Mente Diamantina ou do Espírito Devotado. Você deve preencher os pré-requisitos desta manobra normalmente. Um cruzado/lâmina eterna que selecione essa opção imediatamente ganha a manobra. A manobra ganha com o treinamento eterno pode ser renovada com seu método normal de recuperação (se você possuir algum) durante o encontro, mas o conhecimento da manobra desaparece imediatamente após o final do encontro.

Você ganha um uso adicional por dia desta habilidade no 3º, 5º, 7º e 9º nível. Mesmo que você possua um número múltiplo de uso por dia desta habilidade, você pode usar esta habilidade somente uma vez por encontro. Você pode usar esta habilidade apenas se você tiver acesso ao seu guia de lâmina.

Ataque Guiado (Ext): Seu guia de lâmina avalia seus inimigos, buscando o ponto fraco de sua armadura e oferecendo-lhe conselhos sobre onde e como acertar. Com base na sua experiência e olho vivo para estratégias e táticas, seu guia concede-lhe conselhos que podem tornar impotente mesmo o inimigo mais assustador.

Começando no 2º nível, com uma ação rápida, você pode consultar seu guia sobre um único inimigo que você está enfrentando. Durante o resto do seu turno, você automaticamente supera a redução de dano de seu inimigo, se houver. Você pode usar esta habilidade apenas se você tiver acesso ao seu guia de lâmina.

Esquiva Sobrenatural Blindada (Ext): Enquanto seu guia de lâmina está ativo, você ganha o benefício da esquiva sobrenatural começando no 3º nível. Veja a habilidade de classe do ladino (LdJ 44). Se você já possuir esquiva sobrenatural, você instantaneamente ganha esquiva sobrenatural aprimorada. Se você perder o acesso ao seu guia de lâmina, você perde esta habilidade até o seu guia retornar. Você pode usar esquiva sobrenatural ou esquiva sobrenatural aprimorada mesmo se você usar armaduras médias ou pesadas.

Conhecimento Eterno (Ext): Seu guia de lâmina é um perito em uma variedade de áreas. Em adição da orientação de estratégias e táticas que ele oferece, ele também concede a você acesso a uma grande reserva de conhecimento. Da história de fenômenos planares, seu guia viu quase tudo.

Quando você atingir o 4º nível, seu guia da lâmina pode fazer um teste de Conhecimento com um bônus igual ao seu nível de lâmina eterna + seu modificador de Inteligência. Quando você ganhar esta habilidade, você pode escolher duas

TABELA 5-3: O LÂMINA ETERNA

DADO DE VIDA: D10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	1	0	0	Guia da lâmina, treinamento eterno 1/dia
2º	+2	+3	+0	+0	0	0	0	Ataque guiado
3º	+3	+3	+1	+1	1	1	0	Esquiva sobrenatural blindada, treinamento eterno 2/dia
4º	+4	+4	+1	+1	0	0	0	Conhecimento eterno
5º	+5	+4	+1	+1	1	0	1	Treinamento eterno 3/dia
6º	+6	+5	+2	+2	0	1	0	Perspicácia defensiva
7º	+7	+5	+2	+2	1	0	0	Treinamento eterno 4/dia
8º	+8	+6	+2	+2	0	0	0	Perspicácia tática
9º	+9	+6	+3	+3	1	1	0	Treinamento eterno 5/dia
10º	+10	+7	+3	+3	0	0	0	Ilha no tempo

Perícias de Classe (2 + modificador de Int por nível): Escalar, Concentração, Diplomacia, Adestrar Animais, Intimidação, Saltar, Conhecimento Marcial*, Cavalgar, Sentir Motivação, Acrobacia.

*Nova perícia descrita na página 27.

áreas de conhecimento. Para cada dois níveis adicionais que você ganhar na classe de prestígio lâmina eterna (no 6º, 8º, e no 10º nível), seu guia ganha acesso a outra área de conhecimento.

Perspicácia Defensiva (Ext): Os conselhos e opiniões do seu guia da lâmina garantem a você uma vantagem intelectual em combate, mas existe uma linha tênue entre o saber fazer algo e o executá-lo em combate. Se você gastar um momento para concentrar-se, você pode aplicar o seu conhecimento na situação que está lidando.

A partir do 6º nível, como uma ação rápida, você pode avaliar um oponente e usar seu conhecimento tático contra ele. Você ganha um bônus de esquiva na CA igual ao seu modificador de Inteligência (se houver), contra um único inimigo que você escolher até o começo do seu próximo turno. Você pode usar esta habilidade apenas se você tiver acesso ao seu guia de lâmina.

Perspicácia Tática (Ext): Embora você possa ser jovem para o cálculo dos elfos, seu guia de lâmina empresta-lhe a experiência e sabedoria de quem já travou inúmeras batalhas sobre incontáveis campos. Em qualquer situação que você encarar, você tem a experiência, a sabedoria tática, e os conhecimentos necessários para derrotar seu inimigo.

A partir do 8º nível, com uma ação rápida, você pode avaliar a situação tática e fazer uma melhora nos ataques dos seus aliados. Pelo resto do seu turno, qualquer oponente que você acertar com um ataque corpo a corpo leva uma penalidade na CA igual ao seu modificador de Inteligência (se houver) durante 1 rodada. Esta penalidade se aplica apenas a ataques realizados por seus aliados. Se você perder acesso ao seu guia de lâmina, você perde esta habilidade até ele retornar.

Ilha no Tempo (Ext): No 10º nível, você pode atirar-se para uma luta sob a direção cuidadosa do seu guia da lâmina. Você se fundiu com ele, o que lhe permite controlar suas ações, enquanto você conta com sua vasta experiência de combate. Uma vez por encontro, você pode usar uma ação de rodada completa como uma ação imediata. Usar esta habilidade não altera a sua contagem de iniciativa, e você pode usar todas as suas ações normalmente. Por exemplo, se a sua contagem de iniciativa é 15, você pode agir normalmente, utilizar essa habilidade para agir novamente na contagem de iniciativa 14, então agir normalmente na rodada seguinte como iniciativa 15. Se você perder acesso ao seu guia de lâmina, você perde esta habilidade até ele retornar.

JOGANDO COM UM LÂMINA ETERNA

Um mentor da lâmina, em grande parte, forma e molda a personalidade de um lâmina eterna. O mentor age de acordo com o que ele fez em vida. Alguns são rudes, exigindo perfeição. Outros são mestres quietos e fechados que preferem deixar sua experiência em combate falar por eles. Muitos dos lâminas eternas se dão muito bem com seus mentores, mas alguns brigam e discutem. Algumas vezes, um mentor com séculos de experiência acabam entrando em conflito com um jovem lâmina eterna com sede de ação. Quando você estiver jogando com um lâmina eterna, seu Mestre deve assumir a função de seu mentor e ajudá-lo a formar um relacionamento com ele. Quando o grupo parar para discutir seus planos, o mentor provavelmente dará sua sábia opinião.

Como membro de uma ordem moribunda, você pode desejar se esforçar para ajudar a retirar os lâminas eternas da beira do esquecimento. Lembre-se, toda ação que você fizer reflete sobre sua ordem de modo geral.

COMBATE

Em combate, você é um líder de guerra, um foco central da capacidade de luta corpo-a-corpo do grupo. Você deve investir no combate para evitar que monstros ameaçadores peguem os vulneráveis conjuradores de seu grupo. A chave para as habilidades da sua classe estão no seu talento de se focar em um encontro. Um guerreiro padrão pode ter mais talentos, e então causar mais dano com seu balanço típico, mas suas habilidades permitem a você se lançar na linha de frente. Com o uso inteligente de seu treinamento de lâmina eterna, percepção defensiva e habilidades táticas, você pode causar uma impressionante quantidade de dano, absorver ataques, ou auxiliar num ataque mortal de um aliado.

PROGRESSÃO

Conforme mencionado acima, você pode não ter selecionado esse caminho tanto quanto ele o escolheu. Se tornar um lâmina eterna não envolve aplicar um processo, uma conferência ou um teste. Em vez disso, o mentor da lâmina seleciona elfos guerreiros baseado num nebuloso critério. Algumas vezes, eles observam um estímulo para o heroísmo e auto-sacrifício, e desejam cultivá-lo. Em outros casos, um mentor da lâmina pode não supor como ele veio a se ligar com uma pessoa específica. Todos os mentores sabem que seu dever é escolher alguém para se tornar um lâmina eterna. Sua

posição não é perguntar o porquê, mas sim guiar incessantemente um jovem aspirante.

Uma vez se tornando um lâmina eterna, você pode procurar a fortaleza da sua ordem mais próxima (se existir uma) e consultar seus anciãos. Alguns lâminas eternas nunca fazem contato com a ordem, a vendo como um fracasso. Em vez disso, eles procuram fazer descobertas fora de seus domínios. Quem sabe um poderoso guerreiro chame algum dia, viajantes para se juntar a uma força efetiva de batalha.

Quando selecionar talentos e perícias, procure por habilidades que funcionam em uma grande variedade de circunstâncias. Algumas de suas características de classe têm um número limitado de usos, ou funciona somente quando você usar uma ação rápida. Isto o coloca em competição com qualquer incremento que você possa aprender através das manobras marciais. Não se deve aumentar essa competição adquirindo muito mais habilidades que requerem ações. Em vez disso, procure por talentos que fornecem um consistente e constante benefício, como Especialização em Arma.

RECURSOS

Antes, os lâminas eternas sempre tinham uma tremenda gama de recursos ao seu alcance. Infelizmente, aqueles dias de glória se foram. Você pode esperar uma pequena ajuda de outro lâmina eterna em forma de comida, abrigo, armas e armaduras. Muitos se juntam prazerosamente a você em batalha, mas a ordem simplesmente é fraca demais para organizar um extensivo estoque de recursos materiais. Você é bem vindo em alguns castelos remanescentes que contêm lâminas, mas até mesmo esses oferecem pouco conforto, com suas muralhas desmoronadas e glória desbotada.

LÂMINAS ETERNAS NO MUNDO

“Nós recuamos meramente para certificar a força do inimigo. Esses pretensiosos elfos serão derrotados antes que o sol se erga de novo, eu juro pela minha vida.”

—Tergin Jurado de Sangue, arauto de batalha de Hextor (falecido)

Os lâminas eternas compreendem um pequeno e moribundo grupo que raramente se aventura muito além das terras dos elfos. A dificuldade de introduzir um membro dessa classe de prestígio na campanha depende de quando o jogador decidir pegar a classe. Um personagem construído do 1º nível para entrar nessa classe pode receber visões e sonhos de seu mentor da lâmina por toda sua carreira. O mentor pode conduzir o personagem ao caminho do lâmina eterna, orientando-o onde ele precisar mais, dando pistas que o levem a um tesouro perdido, velhos inimigos ou então um forte. Para

um personagem de alto nível, o mentor da lâmina pode simplesmente se manifestar posteriormente. Nem todos os mentores da lâmina se mostram para um elfo na infância, e tal manifestação pode anunciar um destino épico para o personagem escolhido.

ORGANIZAÇÃO

Os lâminas eternas de tendência boa se reúnem em pequenos grupos convocados para treinamento. Cada local de treinamento é centralizado sobre um bosque profundo dentro das florestas dos elfos. Essas localidades têm nomes como Bosque Profundo da Lâmina, Dez Árvores Remanescentes e Reduto Eterno. Muitos desses locais foram uma vez castelos majestosos onde residiam centenas de guerreiros de elite. Hoje, eles são geralmente vazios, cobertos de pó lembrando o passado de glória. Alguns deles estão localizados distantes do território dos elfos. Ao longo dos séculos desde que os bosques foram criados, a floresta ao redor pode ter sido queimada, um desvio do rio pode ter inundado o local, e assim por diante. Orcs, goblins ou até mesmo um rei humano ocupa aquilo que uma vez foi uma fortaleza élfica. Em outras áreas, os redutos dos lâminas se tornaram masmorras infestadas de monstros.

Os lâminas eternas diminuem em número a cada ano, e como seus números produzem pouco, eles se tornam cada vez mais incapazes de oferecer proteção ao seu povo. Muitas cidades élficas não recebem uma visita de um lâmina eterna há séculos. Em algumas terras, esses guerreiros são vistos como nada mais do que mitos de um passado melhor.

Um conselho de nove oficiais lidera cada bosque, apesar de recentemente muitos não poderem se organizar em tais números. Normalmente, somente três ou quatro elfos veteranos coordenam os lâminas eternas em cada bosque. Esses guerreiros são geralmente velhos demais para continuarem viajando

terras afora. Em vez disso, eles procuram recrutar novos lâminas eternas e providenciar o treinamento que eles podem oferecer. Embora um conselho possa trabalhar duro, um profundo sentimento de perdição, miséria e pessimismo pairam sobre muitos bosques. Os anciãos podem se lembrar de quando centenas de lâminas eternas se reuniam para derrotar um dragão ou repelir uma invasão. Hoje, os anciãos observam com tristeza como poucos lâminas retornam de uma missão que eles embarcaram.

Em alguns casos, o bosque e o castelo associado a eles caiu por uma invasão ou foi abandonado por outros elementos. Os lâminas eternas perderam as localizações de muitas dessas fortalezas, e eles estão ansiosos para recuperá-las. Lendas acreditam que um poderoso artefato, a *Lâmina de Endil*, vive escondido em um desses bosques. Somente quando ele for recuperado poderá os lâminas eternas uma vez mais retornar ao poder.

REAÇÕES DE PDMs

A maioria dos povos conhece poucos sobre os lâminas eternas. Até mesmo na profundidade de uma floresta de elfos anciãos, os lâminas são conhecidos somente como um



pequeno bando de cavaleiros uma vez renomados. Muitos elfos os vêem como bem expressivos, porém descaminhados. Esses elfos desejam saber porque os lâminas se apegam as sombras de um grande passado. Devido sua natureza caótica, muitos elfos olham a vida e a história como uma série de mudanças. O que funcionou nos séculos passados pode não ser bem adequado para hoje. Em uma típica comunidade élfica, um lâmina eterna é visto como um anarquismo - uma figura que foi pisada para fora da história, e que ainda recusa a se adaptar ao mundo moderno.

Elfos que apreciam a proteção e auxílio dos lâminas eternas tem uma visão diferente deles. Esses elfos vêem os lâminas como úteis guardiões. Em regiões próximas de suas fortalezas, os lâminas eternas podem esperar pelo menos uma recepção amigável, comida, e alojamento de quaisquer elfos. Infelizmente para os lâminas, um capítulo negro em sua história impediu que eles se tornassem verdadeiramente bem recebidos numa comunidade. Em eras passadas, uma facção de lâminas eternas tentou tomar controle dos reinos élficos. Elfos que se incluíram na proteção dos lâminas hoje apreciam e recebem com prazer seus auxílios, mas eles tomam cuidados para se manterem independentes desses guerreiros.

Poucos seres não-elfos têm qualquer conhecimento dos lâminas eternas. Os poucos que se lembram consideram os lâminas como defensores vigorosos dos reinos. Anões e gnomos em particular os tratam com respeito, porque em várias ocasiões os lâminas eternas trabalharam para formar alianças entre os elfos e outros povos.

CONHECIMENTO SOBRE OS LÂMINAS ETERNAS

Personagens com graduações em Conhecimento (história) podem investigar lâminas eternas para aprender mais sobre eles. Quando um personagem fizer um teste de perícia, leia ou parafraseie o que vem a seguir, incluindo as informações das CDs anteriores.

CD 10: Os lâminas eternas são uma ordem de cavaleiros elfos que caíram em desgraça há tempos atrás por tentarem tomar controle político de inúmeras terras élficas.

CD 15: Os lâminas eternas usam um estranho estilo de luta que é quase mágico em natureza.

CD 20: Um lâmina eterna se comunica com o espírito de um guerreiro ancião. O espírito ajuda o guerreiro em batalha fornecendo conselhos, ameaçando seus inimigos, e concedendo sua força e apoio.

Encontrar um lâmina eterna não é uma tarefa fácil, visto que os poucos membros restantes dessa ordem ficam distantes das terras humanas. A melhor maneira de se encontrar um bosque de lâminas eternas é consultar sábios elfos e historiadores para encontrar as supostas localizações de um bosque, viaje para lá, e tenha esperança de que o lugar ainda não tenha tombado em esquecimento e ruínas.

LÂMINAS ETERNAS NO JOGO

Lâminas eternas são relativamente fáceis de incluir no jogo, visto que eles são em pouco número e difíceis de encontrar. Os personagens podem não encontrar quaisquer lâminas até que seja bom para a campanha, quando você decidir que eles são dramaticamente apropriados a aparecerem. Eles podem ser defensores esquecidos de um antigo item que o grupo procura, ou um elfo lâmina da guerra do grupo possa ser o profetizado que liderará os lâminas eternas de volta a glória. Essa segunda trama pode ser até mesmo mais interessante se o PJ elfo é um relutante herói, que preferiria procurar glória

mais para si próprio do que ter intenção de liderar uma ordem completa de guerreiros em batalha.

Jogadores com um interesse em tramas épicas entrelaçadas ao redor de seus personagens podem encontrar no lâmina eterna uma interessante classe. Como escrito, a classe clama por um personagem para pegar a função de um guerreiro escolhido que lidere os lâminas eternas de volta à glória. Talvez uma grande ameaça progrida ao lado do reino, e somente os lâminas eternas terão o poder marcial necessário para a batalha. Até que um experiente líder, tal como um personagem, surja, os lâminas estarão dispersos demais e em pouco número para combater a ameaça.

ADAPTAÇÃO

A história dos lâminas eternas os lançam como raros, isolados, e principalmente esquecidos para fazê-los fáceis de se integrar numa campanha. Praticamente qualquer ambiente com reinos élficos de qualquer tipo poderá receber esses talentosos guerreiros.

Se você precisar de um vilão, ou desejar adicionar um sinistro ramo para os lâminas, talvez o rompimento dentro dos postos dos lâminas persistem nesses dias atuais. Os primeiros elfos que guiaram a tentativa para tomar controle das florestas são agora mentores da lâmina que corrompe a ordem. Alguns deles tem a atenção dos líderes dos lâminas, e eles usam esse acesso para fazer dos lâminas ineficazes e auto-destrutivos. Um jovem guerreiro que se oscila entre o bem e mal pode ter um mentor da lâmina maligno, ou até mesmo os dois extremos de mentores, lutando por sua alma.

ENCONTRO PADRÃO

Aedar Lâmina do Vento é um lâmina eterna que se dedicou a buscar e conduzir jovens lâminas. Ele espera que, por oferecer conselho e ajuda, ele possa guiar jovens elfos guerreiros para a ordem e ajudá-los a recuperar sua glória anterior. Em particular, ele está convencido que uma figura salvadora é destinada a restaurar os lâminas e liderá-los para vitória gloriosa. Talvez as profecias e sinais que ele tenha escutado apontem para um PJ elfo como o mais provável candidato para essa honra.

NE 13: Aedar pode ser encontrado perambulando nos reinos com seu cavalo de guerra, Perseguidor dos Céus. Ele é um gregário, personagem amigável com uma tendência natural à ajudar os outros. Ele pode vir a caminho dos PJs quando eles combaterem um monstro em sua floresta, ou os PJs podem encontrá-lo tentando defender uma família indefesa contra uma gangue de monstros. Se os PJs mostrarem sua coragem, e se um elfo guerreiro estiver dentro do grupo, Aedar fará amizade e tentará determinar se o PJ elfo é um bom candidato para sua ordem. Mesmo se o grupo carecer de um elfo, ele pode tentar convencer os PJs a ajudar os lâminas completarem uma importante missão ou expulsar uma invasão humanóide.

AEDAR LÂMINA DO VENTO

ND 13

Elfo masculino guerreiro 10/ lâmina eterna 3

Tend LB Humanóide médio

Inic +4; **Sentidos** visão na penumbra; Ouvir +1, Observar +1

Idiomas Comum, Dracônico, Élfico

CA 24, toque 10, surpresa 24; esquiva sobrenatural (+11 armadura, +3 escudo)

pv 102 (13 DV)

imunidade sono

Fort +12, **Refl** +4, **Vont** +7 (+9 contra encantamentos)

Deslocamento 6 m com armadura de batalha; deslocamento base 9 m

Corpo-a-corpo *espada longa* +3 +22/+17/+12 (1d8+9/19-20)
Distância arco longo +13 (1d8/x3)

Ataque Base +13; **Agarrar** +17

Opções de Ataque Especialização em Combate, Desarme
Aprimorado, treinamento eterno 2/dia, ataque guiado

Equipamento de Combate *poção de escudo da fé* +4, *poção de curar ferimentos moderados*

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 8°):

Posturas – pérola negra da incerteza (3°)

Golpes – golpe criterioso (3°), lâmina esmeralda (2°), lâmina rubra do pesadelo (4°)

Contra-Ataques – momento da mente perfeita (1°), ação antes do pensamento (2°)

Disciplinas: Vento Desértico, Mente Diamantina, Dragão de Pedra, Garra de Tigre

Cada uma das manobras de Aedar pode ser iniciada uma vez por encontro, sem possibilidade de recuperá-las.

Habilidades: For 18, Des 10, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 10
QE capacidade para detectar portas secretas ou camufladas, guia da lâmina

Talentos Especialização em Combate, Foco em Arma Maior (espada longa), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Estudo Marcial (ação antes do pensamento), Estudo Marcial (momento da mente perfeita), Estudo Marcial (lâmina esmeralda), Postura Marcial (pérola negra da incerteza), Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa)

Perícias Concentração +18, Diplomacia +16, Intimidação +16, Saltar +20

Pertences: equipamento de combate mais *armadura de batalha* +3, *escudo pesado de aço* +1, *espada longa* +3, arco longo com 20 flechas, *manoplas do poder do ogro*

MAGO DA FÊNIX DE JADE

“Se eu cair, eu surgirei novamente em um novo corpo. A chama que é minha alma não pode ser extinta”.

–Kuthar de Ferro Curvado, Mago da Fênix de Jade

Há muito tempo, uma companhia de Sábios da Espada conhecidos como os Mestres da Fênix de Jade tomou o estudo da magia arcana em busca de uma nova disciplina marcial. Eles descobriram que a austeridade mental e economia de ação que cada Sábio da Espada tinha cultivado em seus estudos marciais abriram as portas para uma poderosa e única forma de maestria arcana. Corretamente aplicada, as posturas e manobras da disciplina marcial provê o mago com excepcional poder e controle em suas conjurações arcanas – e canalizando a energia arcana de sua magia em suas manobras marciais, ele conseguiu perfeição sobrenatural em suas disciplinas escolhidas.

Por anos, esta sociedade secreta defendeu a terra contra o mal, aperfeiçoando este novo caminho que tece junto disciplinas marciais e poder arcano. Então uma terrível abominação, conhecida apenas como Dragão da Alma, desceu sobre o mundo, infligindo uma impensável destruição através do mundo. O reino defendido pelos Magos da Fênix de Jade foi levado à ruína, mas os Sábios da Espada arcanos reuniram-se e confrontaram este temível inimigo. Muitos mestres morreram, mas no fim da luta, o horrível Dragão da Alma foi amarrado e aprisionado em um cofre escondido. Para garantir que seu adversário nunca se liberte, os treze membros sobreviventes da companhia da Fênix de Jade juraram um poderoso juramento de andar pelo mundo por toda a eternidade, preservando a prisão de Dragão da Alma com sua vigilância incessante. Tal era o poder do juramento que esses

espíritos renascidos de novo e de novo no mundo, mantendo o Dragão da Alma enclausurado nesta prisão secreta.

Atualmente, treze magos da Fênix de Jade caminham pelo mundo – nem mais, nem menos. No instante que um morre, um novo nasce em algum lugar do mundo. À medida que ele cresce e aprende, ele é inevitavelmente atraído ao Caminho Sublime e as Artes Mágicas – pois ele era um mestre Sábio da Espada e um poderoso mago em sua vida anterior mesmo que agora não se lembre. Em tempo, outro mestre da Fênix de Jade descobre uma nova encarnação do seu velho companheiro. Em um rito antigo, o mestre existente desperta o novo companheiro para a consciência de suas vidas passadas, renovarem os juramentos de vigilância que prende o Dragão da Alma a sua prisão, e revelar a ele os antigos segredos da ordem. Ambos os irmãos da Fênix de Jade seguem seus próprios caminhos, seu dever antigo se apura mais uma vez quando um mago da Fênix de Jade morre e é renascido.

SE TORNANDO UM MAGO DA FÊNIX DE JADE

Muitos magos da Fênix de Jade começam suas carreiras como feiticeiro, magos de guerra, ou magos. A partir do princípio, dois caminhos levam à participação na ordem da Fênix de Jade – multiclasse em uma classe de Adepto marcial (cruzado, Sábio da Espada, ou lâmina de guerra), ou escolhendo os talentos Estudo Marcial e Postura Marcial para dominar o numero necessário de manobras marciais. O último caminho é caro, desde que o numero de talentos que você tem que gastar para seguir este caminho é alto, mas esta opção é vantajosa para você não ter de pegar níveis em uma classe que não ira melhorar sua habilidade de conjuração arcana.

Como qualquer conjurador, sua habilidade de conjuração primaria continua sendo sua habilidade mais importante. Depois disso, você descobrira que boas pontuações em força, destreza e constituição são muito úteis, pois você correrá o risco de combate corporal muito mais frequentemente que a maioria dos conjuradores arcanos. Destes, Destreza e Constituição são mais importantes – suas habilidades de classe e manobras marciais fornecem-lhe meios de compensar uma Força medíocre.

Se você escolher pegar nível nessa classe de prestígio, você pode seguramente assumir que você é a reencarnação de um dos treze guardiões anciões cujas vidas mantêm o Dragão da Alma confinado em sua prisão. Seu Mestre pode requerer que você procure um membro da ordem para determinar se isso é verdadeiro. Alternativamente, se você adquiriu fama e renome por suas ações, os mestres da Fênix de Jade podem vir a tua procura.

PRÉ-REQUISITOS

Tendência: Qualquer não-maligno.

Perícias: Concentração 9 graduações, Conhecimento (Arcano) 2 graduações, Conhecimento (Historia) 2 graduações, Conhecimento (Religião) 2 graduações.

Manobras Marciais: Precisa conhecer ao menos duas manobras marciais, incluindo um golpe.

Posturas Marciais: Precisa conhecer ao menos uma postura marcial.

Magia: Habilidade para conjurar magias arcanas de 2° nível.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

As características de classe da Fênix de Jade focam-se em melhorar suas habilidades de conjuração arcana, mas elas também melhoram vastamente suas capacidades em combate

corporal concentrando suas energias arcanas aumentando seu dano corporal através da aquisição de novas manobras.

Conjuração: A cada nível exceto o 1º e 6º, você ganha novas magias por dia e um aumento no seu nível de conjurador (e magias conhecidas, se aplicável) como se você estivesse ganhando também um nível em uma classe de conjurador arcano ao qual você pertencia antes de adicionar nível nessa classe de prestígio. Você não tem, no entanto, nenhum outro benefício que um personagem desta classe teria ganhado. Se você tiver mais que uma classe de conjurador arcano antes de se tornar um mago da Fênix de Jade, você precisa decidir uma classe para adicionar cada nível com o fim de determinar magias por dia, nível de conjurador, e magias conhecidas.

Manobras: A cada nível ímpar, você ganha uma nova manobra conhecido a partir das disciplinas Vento Desértico e Espírito Devotado. Você deve atender os pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Você adiciona todo seu nível de mago da Fênix de Jade no seu nível de iniciador e sua manobra conhecida de maior nível.

No 3º nível, 6º nível, e 9º nível, você ganha uma manobra preparada por dia.

Posturas

Conhecidas: No 5º nível, você aprende uma nova postura marcial das disciplinas Vento Desértico ou Espírito Devotado. Você precisa atender aos pré-requisitos da postura para aprendê-la.

Cólera Arcana (Sob): Você pode espontaneamente canalizar energia mágica armazenada (magias preparadas ou magia disponível) em seus ataques corporais. Com uma ação livre, você pode perder qualquer magia preparada ou magia disponível para ganhar +4 de bônus em um único ataque ou golpe marcial, bem como 1d10 de dano extra por nível da magia consumida. Ambos os bônus podem ser aplicados somente em um ataque feito antes do início de seu próximo turno. Por exemplo, se você perder uma magia disponível ou magia preparada de 3º nível, você ganha +4 de bônus em uma rolagem de ataque feita antes do seu próximo turno, e você causa 3d10 pontos de dano extra se seu ataque obtiver sucesso.

Rito do Despertar (Ext): Quando você torna-se um mago da Fênix de Jade, você participa de um Ritual do Despertar com um mestre que te aceita dentro da sociedade. Este rito leva 10 minutos, mas requer nada mais que a presença do mestre da Fênix de Jade e um candidato adequado. Ao completar do rito, você ganha conhecimento de suas vidas passadas. Você agora lembra lugares que visitou, pessoas que conheceu, e coisas que você fez em vidas passadas. Você ganha +2 de bônus nos testes de conhecimento, e você pode tentar testes de conhecimento mesmo que não tenha a apropriada perícia de conhecimento. Você também ganha +2 de bônus em testes de resistência contra efeitos de morte e efeitos de medo.

Postura da Fênix Mística (Sob): No 2º nível, você aprende como canalizar a energia de uma de suas posturas de um novo modo. Enquanto você estiver em uma postura de qualquer disciplina que conheça, você pode abandonar seus benefícios normais com uma ação livre para ganhar o efeito da postura da fênix mística. Esta habilidade dura o quanto você mantiver a postura, ou o descrito abaixo. Você pode parar de usar a postura da fênix mística e voltar a ganhar os benefícios normais da postura com uma ação livre.

Enquanto você usar essa habilidade, seu nível de conjurador quando conjura magias arcanas aumenta em 1, e você ganha +2 de bônus de esquiva na CA. Além disso, quando você ativa esta habilidade, você pode optar por gastar uma magia arcano disponível. Se o fizer, você também ganha redução de dano contra todos os ataques de tendência maligna enquanto você mantenha a postura. O valor de sua redução de dano é igual a 2 x o nível da magia gasto (redução de dano máxima de 10/mal por gastar magias de 5º nível).

Golpe Potencializado (Sob): A partir do 4º nível, quando você atacar com

sucesso um inimigo com um golpe marcial, uma magia arcano que você conjure antes do final do seu próximo turno é Potencializada (como o talento metamágico Potencializar Magia). Conjurando uma magia potencializada por essa habilidade não aumenta o nível efetivo da magia conjurada. Você não precisa conhecer o talento Potencializar Magia para usar essa habilidade. Você pode usar essa habilidade uma vez por encontro.

Postura do Pássaro de Fogo (Sob): No 6º

nível, você aprende outra aplicação para uma postura que você conheça.

Enquanto você estiver em uma postura de qualquer disciplina que conheça, você pode abandonar seus benefícios normais com uma ação livre para ganhar o efeito da postura do Pássaro de Fogo. Esta habilidade dura o quanto você mantiver a postura, ou o descrito abaixo. Você pode parar de usar a postura do pássaro de fogo e voltar a ganhar os benefícios normais da postura com uma ação livre.

Quando esta habilidade é ativada, você ganha resistência contra fogo 10, e seu nível de conjurador quando conjurar qualquer magia de fogo aumenta em 3. Além disso, quando você ativa esta habilidade, você pode optar por gastar uma vaga de magia arcano. Em adicional, você ganha uma aura que causa 1d6 pontos de dano por nível de magia em qualquer criatura no alcance de 3 m (Reflexos metade, CD 14 + mod. da habilidade de conjuração). Metade do dano causado pela aura é por fogo, e a outra metade é pura energia arcano (dano sem tipo). A aura causa dano cada rodada no início do seu turno. Uma vez ativada essa habilidade, a impetuosa aura dura por 1 minuto, após isso o efeito termina e os efeitos normais de sua postura retornam.



TABELA 5-4: O MAGO DA FÊNIX DE JADE

DADO DE VIDA: D6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Man. Conhec.	Man. Prep.	Posturas Conhec.	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+0	1	0	0	Cólera arcana, rito do despertar	–
2º	+2	+3	+0	+0	0	0	0	Postura da fênix mística	+1 nível da classe conjuradora arcana
3º	+3	+3	+1	+1	1	1	0	–	+1 nível da classe conjuradora arcana
4º	+4	+4	+1	+1	0	0	0	Golpe potencializado	+1 nível da classe conjuradora arcana
5º	+5	+4	+1	+1	1	0	1	–	+1 nível da classe conjuradora arcana
6º	+6	+5	+2	+2	0	1	0	Postura do pássaro de fogo, mestre da fênix de jade	+1 nível da classe conjuradora arcana
7º	+7	+5	+2	+2	1	0	0	–	+1 nível da classe conjuradora arcana
8º	+8	+6	+2	+2	0	0	0	Golpe acelerado	+1 nível da classe conjuradora arcana
9º	+9	+6	+3	+3	1	1	0	–	+1 nível da classe conjuradora arcana
10º	+10	+7	+3	+3	0	0	0	Imolação de esmeralda	+1 nível da classe conjuradora arcana

Perícias de Classe (2 + mod. de Int por nível): Escalar, Concentração, Diplomacia, Adestrar Animais, Intimidação, Saltar, Conhecimento Marcial*, Cavalgar, Sentir Motivação, Acrobacia.

*Nova perícia descrita na página 27.

Mestre da Fênix de Jade (Sob): Quando você atinge o 6º nível, você ganha o direito de chamar-se de um mestre da Fênix de Jade. Você pode agora realizar o Rito do Despertar para alguém, desde que ele ou ela seja um candidato adequado e encarna o espírito reencarnado de um dos antigos mestres. (O Mestre decide se é verdadeiro para qualquer NPC). Você ganha a habilidade de sentir a direção e distancia do mago da Fênix de Jade mais próximo, mestre, ou candidato simplesmente meditando por 1 minuto sem interrupções.

Golpe Acelerado (Sob): A partir do 8º nível, quando você atacar com sucesso um inimigo com um golpe marcial, uma magia arcana de 5º nível ou inferior que você conjure antes do final do seu próximo turno é Acelerada (como o talento metamágico Acelerar Magia). Conjurar uma magia acelerada por essa habilidade não aumenta o nível efetivo da magia conjurada. Você não precisa conhecer o talento Acelerar Magia para usar essa habilidade. Você pode usar essa habilidade uma vez por encontro.

Imolação de Esmeralda (Sob): No 10º nível, uma vez por semana você pode realizar a impressionante imolação de esmeralda. Você estoura em uma explosão cauterizante de fogo verde que causa 20d6 pontos de dano em um raio de 12 m. (Reflexo metade, CD 19 + Modificador de habilidade de conjuração). Metade do dano causado pela explosão é fogo, e a outra metade é energia arcana pura (Sem tipo). Criaturas extra-planares que falhem nesse teste precisarão imediatamente obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 19 + modificador da habilidade de conjuração) ou serão banidos para seu plano nativo. Esta explosão o destrói completamente, mas 1d6 rodadas depois, você re-forma no exato lugar em que estava quando você usou esta habilidade. Você está pasmo por 1 rodada depois de reaparecer, mas você está recuperado de todo dano (incluindo dreno e dano de habilidade), cegueira, surdez, doença, paralisia, ou veneno. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou objetos que esteja segurando ou carregando quando você usou essa habilidade re-forma com você,

exatamente como eles eram. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9º nível.

JOGANDO COM UM MAGO DA FÊNIX DE JADE

Você tem vivido através de uma dúzia de vidas. Você tem percorrido o mundo de uma ponta à outra, você aprendeu e esqueceu inúmeros pedaços de informações e nomes, você construiu impérios, e você caiu na desgraça, derrotado vergonhosamente. Enquanto outros heróis lutam para encontrar seu lugar no mundo ou lutar com as consequências de suas ações, você ver todas as coisas com serenidade. Seja qual for o perigo, Seja qual for a injustiça, seja qual for o mal que se levante para ameaçar o mundo, ele também passará.

Após a longa, fatigante viagem passando por vida após vida, alguns magos da Fênix de Jade tornam-se imparciais e distantes. Por que se apegar as pessoas, lugares ou causas, quando mais cedo ou mais tarde tudo estará perdido novamente e uma vida nova começara em outro lugar? Outros membros da irmandade crescem arrogantes e insuportáveis, vindo a pensar nos outros mortais como seres inferiores, pois eles são limitados à experiência e sabedoria de uma única vida. Mas a maioria dos magos da fênix de jade aprende compaixão, humildade, e um senso de humor sobre as suas longas viagens. Quem mais pode entender melhor a brincadeira magnífica da existência do que alguém que viveu e morreu dúzias de vezes?

Independentemente de sua longa existência ter deixado-lhe sábio ou cansado, você é um inimigo inteligente e paciente do mal. Você despreza a tirania e a crueldade em qualquer forma, pois estas coisas mancham o mundo - e você tem medo de que um mundo cujo espírito é envenenado por muitos erros será indefeso contra o Dragão da Alma. Em suas trevas, sonhando na prisão ela fica forte no terror e na miséria dos inocentes, e o dia pode vir quando ela despertar e liberta-se. Para impedir seu retorno, você luta contra a opressão, a injustiça e a selvageria onde quer que você encontre-as.

COMBATE

Sua combinação de manobras marciais e magias lhe dão a capacidade para lutar bem em corpo a corpo, bem como a distância. De fato, muitas de suas habilidades definidas exigem que você prepare um ataque arcano executando manobras marciais ou use sua energia mágica inexplorada para adicionar poder aos seus golpes marciais. Uma batalha em que você mistura seus ataques marciais com suas magias arcanas permite que você obtenha o máximo proveito do seu conjunto de habilidades. Lembre-se, você não é um combatente de linha de frente, você deve confiar na magia e astúcia para evitar ataques dos seus inimigos quando você estiver aproximando-se do combate para usar suas manobras marciais.

Você pode facilmente adaptar suas táticas para os inimigos que você enfrenta. Se você está enfrentando inimigos que são altamente resistentes a magia, use sua energia mágica arca para adicionar poder aos seus ataques marciais e derrote-os com o Caminho Sublime. Se você enfrentar inimigos que são formidáveis no combate corpo-a-corpo, use seus ataques marciais para conseguir devastadores ataques mágicos.

Embora a maioria das suas proezas de combate reside nas suas manobras marciais e habilidades magias, não negligencie as suas posturas extremamente úteis relacionadas a habilidades. A postura da Fênix Mística o ajuda a sobreviver em batalhas de perto, e a postura do Pássaro de Fogo pode torná-lo um alvo perigoso para os inimigos que confiam em ataques corpo a corpo. No entanto, tenha cuidado com suas magias arcanas disponíveis. Se você gastar magias constantemente em cólera arca ou para acrescentar poder as suas habilidades de postura, enquanto atira magias a cada rodada, você vai descobrir que você queima suas magias disponíveis mais rápido do que você irá gostar.

PROGRESSÃO

Você já possuía alguma habilidade com magia e algum domínio do Caminho Sublime antes de você chamar a atenção dos outros magos da Fênix de Jade. Quando você estiver pronto para aceitar a verdade de quem e o que você realmente é, um mestre da Fênix de Jade o procura, mesmo que isso leve anos. Uma vez que você for encontrado, o mestre geralmente o observa por um tempo para determinar se você é de fato um dos seus antigos companheiros. Muitos mestres acham que a melhor maneira de ter certeza da sua disponibilidade é o desafiando a um concurso de habilidades marciais e mágicas, mas nem todos os mestres sustentam essa visão. Contanto que você aja razoavelmente bem em tal duelo, será lhe dito a verdade sobre quem você é; você não precisa ganhar. Se você luta com coragem, mas pouca habilidade, você será deixado para seguir seu próprio caminho por um tempo na esperança de que em um ou dois anos você possa revelar-se mais preparado. Se você demonstrar covardia ou traição, o mestre do teste pode optar por matá-lo, uma mancha de mal iria enfraquecer a prisão do Dragão da Alma, e depois de tudo, seu espírito será renascido. Você pode ser uma pessoa melhor na sua próxima encarnação.

Uma vez que são despertados para suas vidas anteriores e sua missão sagrada, você é deixado para retomar seus próprios assuntos. É esperado que você ajude outro mago da fênix de jade nas raras ocasiões em que você se encontra com um, e se você descobrir que um de seus antigos camaradas renasceu e aguarda o Rito do despertar, se espera que você o leve a um mestre ou traga um mestre para ele. Quando você alcança o título de mestre, você normalmente resolve a questão sozinho, sem procurar o conselho ou consentimento de seus iguais,

você sabe as responsabilidades da irmandade porque você tem a reformulada por uma dúzia de vidas.

Como você continua a ganhar níveis, você pode alternar entre sua classe de conjurador arcano, sua classe de adepto marcial (se houver), e seus níveis de Fênix de Jade. A maioria dos praticantes dessa tradição segue exclusivamente o caminho da Fênix de Jade por tempo, pelo menos, até atingir o nível de mestria que tinham em sua vida anterior. Talentos, magias, e as manobras que tornam mais fácil para que você possa alternar entre ataques corpo-a-corpo e magias arcanas são extremamente úteis. Considere aprender talentos tais como Magias em Combate ou Ataque em Movimento; magias como vôo, ou manobras marciais, como investida da salamandra ou passo do vento. Graduações em concentração ou Acrobacia também podem ser úteis.

RECURSOS

Magos da Fênix de Jade são poucos e distantes entre si. A maioria vaga pelo mundo engajados em suas próprias buscas pessoais e lutas, interagindo com seus semelhantes apenas por acaso e casualidade. Mesmo o perigo mortal nem sempre é suficiente para ganhar a ajuda ou simpatia de um colega mago da fênix de jade, já que sua morte é, antes de tudo, nada mais que uma inconveniência momentânea nos olhos dos outros mestres. Cedo ou tarde, vocês vão se encontrar novamente. Ironicamente, um dos seus mais interessantes e úteis recursos é você mesmo - especificamente, você em uma vida passada. Alguns magos da Fênix de Jade fazem um ponto secreto de coisas úteis, como tesouro, itens mágicos, ou de simples informações em esconderijos por todo o mundo, sem saber quando ou se podem precisar deles novamente. A localização e o valor destes antigos pertences são do Mestre, mas os itens mágicos, totalizando 1.000 PO ou menos no valor que você "lembra" não mais de uma vez por nível de mago da Fênix de Jade seriam razoáveis. Naturalmente, o seu esconderijo pode não ser localizado em um local próximo quando você decide que você precisa de um, e você pode ter deixado armadilhas ou guardiões para protegê-los.

MAGOS DA FÊNIX DE JADE NO MUNDO

"Você parece ter-me em desvantagem, humanos. Você diz que nós nos encontramos, mas estou certo de que eu nunca coloquei os olhos em você antes de hoje".

—Arexakarius, dragão vermelho

O mago da Fênix de Jade serve como um peregrino místico, solucionador de problemas andarilho, campeão, e o professor que viaja o mundo com poucas ligações com qualquer lugar, pessoa ou causa. A maioria está disposta a compartilhar seu conhecimento arcano ou iluminação marcial com qualquer aluno apto que encontram, quer ou não essa pessoa abrigue o espírito de um antigo companheiro. Um mago da Fênix de Jade poderia, portanto, aparecer como um aliado ou mentor de personagens jogadores que estudam magia ou seguem o Caminho Sublime.

Uma vez que um mago da Fênix de Jade é excepcionalmente bem viajado e familiar com as pessoas e acontecimentos de longos tempos passados, ele também pode servir como uma testemunha viva de acontecimentos históricos. Aventureiros em busca de informações difíceis de encontrar sobre eventos que aconteceram há muito tempo podem achar que um mago da Fênix de Jade pode recordar os acontecimentos em questão com muito mais precisão do que qualquer escriba já os definiu. Um mago da fênix de jade

pode, portanto, servir como uma espécie de sábio, auxiliando os personagens dos jogadores, passando adiante informações que eles poderiam não ter nenhuma outra maneira de descobrir.

COTIDIANO (E PÓS-VIDA)

Um mago da Fênix de Jade é livre para perseguir seus próprios interesses e fazer o que ele quer com sua vida, enquanto ele honra os princípios básicos da irmandade: Auxiliar seus companheiros quando pedido, ficar contra a corrupção e a tirania, e manter a sagrada vigilância viva acordando companheiros recém reencarnados para seus juramentos antigos e verdadeiras identidades quando necessário. Na prática, a maioria dos magos da Fênix de Jade se torna andarilhos. Alguns optam por viver e ensinar por um tempo em um mosteiro ou templo de estudiosos do Caminho Sublime, tornando-se mestres renomados no processo.

Porque o espírito de um mago Phoenix Jade está vinculado ao mundo e fadado a renascer, a morte é um tipo diferente de experiência para ele. O espírito de um mago da Fênix de Jade não viaja para a vida após a morte nos planos, nem reencarna imediatamente no momento da morte. O espírito simplesmente descansa por um tempo, permanecendo desincorporado por algumas horas ou dias antes que ele seja atraído de volta para o mundo e renasça. Durante este tempo, as magias reviver os mortos e ressurreição conjuradas no personagem falecido funcionam normalmente. Se um mago morto da Fênix de Jade não é trazido de volta à vida durante este período de sono, o espírito reencarna e nasce de novo como uma nova pessoa em outro lugar. Após esse tempo, nenhuma magia de ressurreição pode trazer de volta à sua existência anterior. Em outras palavras, se um jogador tem a intenção de reviver seu personagem, ele tem tempo para ser trazido de volta; Se um jogador escolhe por seu personagem permanecer morto, seu espírito reencarna rapidamente e começa a vida novamente em outro lugar.

ORGANIZAÇÃO

Todos os magos da Fênix de Jade caem em uma das três categorias: candidatos, iniciados e mestres. Os candidatos são aqueles indivíduos que abrigam um dos espíritos treze antigos, mas simplesmente não sabem ainda. Enquanto eles crescem até a idade adulta e seguem com o estudo mágico e de artes marciais, outros membros do grupo podem manter um olho em seus progressos, mas os candidatos não são informados de sua verdadeira vocação ou sua obrigação antiga até o tempo em que eles estejam prontos para aceitar estas verdades. A maioria dos candidatos poderá vir a perceber que um feiticeiro misterioso ou assistente interessado em seu progresso, e alguns podem até ser tutelado diretamente pelo mago da Fênix de Jade que julgar necessário para retornar seu velho camarada completamente despertado depressa.

Iniciados são magos da Fênix de Jade plenamente despertados - personagens que pegaram pelo menos um nível nessa classe de prestígio e sofreu o Rito do Despertar. Completamente iniciado significar sua fidelidade a sua ordem antiga por uma tatuagem do emblema de uma Fênix verde visível em seus corpos - geralmente o peito ou as costas da mão, mas às vezes na face ou na cabeça.

Mestres são magos da Fênix de Jade que tenham atingido um nível de poder mágico e marcial significativo em sua encarnação atual. O título é algo que tem pouco peso. O grupo não reconhece qualquer precedência duradoura da posição ou cargo, pois cada espírito tem de começar de novo com cada renascimento. Em dado momento, um mago da Fênix de Jade

pode ser um candidato de 15 anos lutando para dominar suas primeiras magias enquanto o outro é uma arquimago de 60 anos com o comando de magias épicas, mas ambos os espíritos têm a mesma idade e compartilham o mesmo antigo dever. Por um curto período, o espírito com o corpo mais jovem deve alguma deferência para com o espírito que tem experimentado mais e realizado grandes coisas em sua encarnação atual, mas em poucos anos o candidato será o arquimago, e o arquimago irá lutar para recordar suas antigas habilidades mágicas.

REAÇÕES DOS PdMs

Magos da Fênix de Jade são tão raros que muito poucos PdMs têm quaisquer noções preconcebidas sobre a irmandade. Na maioria das vezes, eles são tratados como qualquer mago guerreiro habilidoso pode esperar ser tratado. No entanto, itinerantes mestres da Fênix de Jade têm se opondo a tiranos, monstros e vilões de todo o mundo, portanto, qualquer mestre particular sustenta a possibilidade de que um ou outro dos seus doze colegas magos poderia ter feito um nome para a sociedade em uma terra ou outra. Mais do que um mago da Fênix de Jade vagou em uma nova terra, apenas para descobrir que a gerações atrás, um dos seus antigos companheiros lutaram com algum mal poderoso ali, e é lembrado pelas pessoas que lutou para - ou contra.

CONHECIMENTO SOBRE OS MAGOS DA FÊNIX DE JADE

Personagens com perícia conhecimento (história) podem pesquisar a irmandade da Fênix de Jade para aprender mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, leia ou parafraseie o seguinte, incluindo as informações das CD's inferiores.

CD 10: Eu ouvi velhos contos de feiticeiros estranho que se marcam com a imagem de uma Fênix de esmeralda. Ninguém sabe quem eles são, de onde eles vêm, ou aonde eles vão quando eles saem.

CD 15: Estes indivíduos são conhecidos como a ordem da Fênix de Jade. Eles são uma sociedade de elite de magos guerreiros poderosos que conhecem os segredos da sabedoria tanto marciais quanto arcanos.

CD 20: O grupo tem apenas treze membros, a qualquer momento. Quando alguém morre, eles encontram outro mago para se juntar a sua ordem. Eles se opõem ao funcionamento do mal onde quer que o encontre.

CD 25: A razão pela qual o grupo tem apenas treze membros é porque cada Mago da Fênix de Jade renasce quando morre. Estes são os mesmos treze mestres que compõe a sociedade por centenas de anos. Há muito tempo eles fizeram um juramento de proteger o mundo contra alguma divindade terrível conhecida como a Dragão da Alma, que está preso em um cofre mágico escondido. Enquanto eles são fiéis aos seus juramentos, o Dragão da Alma não pode escapar.

CD 30: Personagens que atingem esse nível de sucesso podem aprender detalhes importantes sobre um determinado mago da Fênix de Jade em sua campanha, incluindo as áreas onde opera, os tipos de atividades que se compromete, pelo menos, uma identidade de sua encarnação anterior, bem como alguns de suas maiores realizações nesta vida.

A irmandade da Fênix de Jade não mantém qualquer tipo de templo, santuário, ou fortaleza. No entanto, em determinado momento, não é incomum para um ou dois mestres se estabelecerem em um mosteiro ou associação arcana, e ensinar os alunos que pretendem aprender tanto o

Caminho Sublime e as artes arcanas. Um personagem deve ter sucesso em um teste de Obter Informações com CD 25 para localizar um mestre da Fênix de Jade que escolheu estabelecer-se por um tempo.

MAGOS DA FÊNIX DE JADE NO JOGO

Magos da Fênix de Jade são mais aliados do que inimigos. Mesmo que nenhum personagem na equipe seja particularmente suscetível a unir a classe de prestígio, um mago da Fênix de Jade pode servir como um mentor interessante que aparece de tempos em tempos, oferecendo aconselhamento e orientação enigmáticos a heróis em necessidade.

Como um personagem jogador, um mago da Fênix de Jade atrai jogadores que gostam do desafio de criar táticas inovadoras combinando magias e ataques corpo a corpo. Outros jogadores podem ser atraídos para as possibilidades de descrever as aventuras, amigos e inimigos de vidas passadas há muito tempo, se qualquer personagem pode dizer: "Eu vi algo assim antes" em quase qualquer situação, é o mago da Fênix de Jade.

ADAPTAÇÃO

A forma mais interessante de se adaptar os magos da Fênix de Jade a sua própria campanha é definir um poder maligno específico ao qual eles se mantêm presos. No cenário Reinos Esquecidos, os magos da Fênix de Jade poderiam desempenhar um papel em manter Dendar, a Serpente da Noite, dormindo em sua vasta prisão sob os Picos da Chama. No mundo da campanha de Eberron, a irmandade da Fênix de Jade poderia manter alguma descendência monstruosa de Khyber imóvel e inanimado. Enquanto eles ainda estiverem vivos, a cria demoníaca permanece presa no submundo.

Para uma mistura real, considere estruturar a irmandade da Fênix de Jade na Fênix Sinistra. Os treze antigos magos sábios da espada não eram servos do bem, mas os campeões escolhidos de algum deus-rei do mal. Enquanto eles ainda sobrevivem, o mal supremo não pode ser totalmente expurgado do mundo, e assim esses terríveis espíritos antigos mantêm viva a esperança de retornar seu mestre sombrio para o poder algum dia. Destruir todos os treze magos da Fênix Sinistra exigiria uma busca épica para encontrar e finalmente aprisionar ou destruir cada espírito antes de reencarnar.

ENCONTRO PADRÃO

Um mago da Fênix de Jade é apropriado em qualquer encontro em que você possa querer introduzir um mago ou feiticeiro não maligno como um conselheiro, rival, ou a lâmina para os heróis.

NE 10: Quando os PJs decidem explorar uma tumba antiga, Kuthar de Ferro Curvado intervém, dizendo aos heróis que eles não devem abrir a cripta. Ele sabe que um poderoso demônio está preso dentro do túmulo, porque há muito tempo Kuthar o prendeu lá. Ele não se atreve a deixar nenhuma chance para o demônio escapar. Este encontro funciona melhor se os PJs têm a intenção de explorar o túmulo não importa o que Kuthar diga - Por exemplo, se os personagens precisam recuperar um livro antigo ou chave de dentro do túmulo para resolver um desafio urgente, a sua missão irá colocá-los diretamente em desacordo com o mago da Fênix de Jade.

Em vez de lutar até a morte contra a equipe inteira, Kuthar oferece um duelo com o melhor da equipe para resolver a questão de saber se o túmulo será aberto. Também pode ser

possível para os PJs persuadir Kuthar para permitir que o túmulo seja aberto se eles se oferecerem para ajudá-lo a destruir o demônio caso encontrem a criatura.

KUTHAR DE FERRO CURVADO

ND 10

Humano masculino Lamina da Guerra 1/mago 5/mago da Fênix de Jade 4

Tend NB Humanóide médio

Ini +2; **Sentidos** Ouvir +2, Observar +2

Idiomas Comum, Dracônico, Elfico, Gigante

CA 15, toque 12, surpresa 13; Esquiva, Mobilidade (+2 Des, +3 armadura)

pv 58 (10 DV)

Fort +9, **Ref** +5, **Von** +5

Deslocamento 9 m

Corpo a corpo *Espada larga* +1 +11 / +6 (2d6 +4), ou

Distancia Arco curto +9 / +4 (1d6)

Base de Ataque +7; **Agarrar** +9

Opções de Ataque Ataque em Movimento, Cólera arcana, Golpe Potencializado

Ações especiais postura da fênix mística

Equipamento de Combate 2 poções de curar ferimentos moderados

Manobras e posturas conhecidas (IL 8°):

Posturas - postura de clareza (1°)

Golpes - investida chamuscante† (4°), encontrão do minotauro (1°) atirar as chamas† (3°), ossos de pedra† (1°)

Incrementos - pulo súbito† (1°)

Disciplinas: Vento Desértico, Mente Diamantina, Dragão de Pedra, Garra de Tigre

†Manobra Preparadas

Magias Preparadas (NC 8°):

4° - *tentáculos negros de Evard* (agarrar +16),

invisibilidade maior

3° - *dissipar magia, bola de fogo* (CD 16), *velocidade, proteção contra energia*

2° - *Nublar, vitalidade ilusória, Reflexos, Raio ardente* (toque a distancia +9)

1° - *ampliar pessoa, mísseis mágicos* (3), *Alarme*

0° - *Raio de acido* (toque a distancia +9), *som fantasma, raio de Gelo* (toque a distancia +9), *toque da fadiga* (toque +9)

Habilidades For 14, Des 14, Con 14, Int 16, Sab 10, Car 8

QE rito do despertar, familiaridade com armas

Talentos Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Recuperação Vital, Foco em Arma (espada larga)

Perícias Acrobacias +8, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (história) +5, Conhecimento (religião) +5, Conhecimento Marcial +11, Decifrar Escrita +7, Equilíbrio +13, Identificar Magia +11, natação +4, Observar +2, Ouvir +2, Saltar +13, Sentir Motivação +4.

Pertences equipamento de combate mais *espada larga* +1, arco curto com 20 flechas, *manoplas de força do ogro, braçadeiras da armadura* +3.

Grimório magias preparadas mais 0 - todas; 1° - *leque cromático*; 4° - *porta dimensional, tempestade glacial*.

MESTRE DA GARRA SANGRENTA

"Minhas lâminas anseiam por sangue."

—Rhaskana, Guardião misterioso da Garra Sangrenta

Um mestre da garra sangrenta abraça o seu animal interior até o ponto em que ele se manifesta externamente, se transformando parcialmente na fera que inspira sua disciplina. Ele transforma pequenas partes. Ele usa armas leves quase como garras. Ele se concentra em sua disciplina Garra de Tigre, e suas manobras manifestam a natureza esplendorosa de golpes felinos rápidos assim como sua disciplina de mesmo nome.

SE TORNANDO UM MESTRE DA GARRA SANGRENTA

Essa classe favorece aqueles que preferem lutar com duas armas, e que são adeptos das manobras da disciplina Garra de Tigre. Muitos mestres da garra sangrenta são sábios da espada e lâminas da guerra da disciplina Garra de Tigre. Alguns bárbaros também escolhem abraçar sua besta interior, se tornando um mestre da garra sangrenta depois de também pegar alguns níveis de classes marciais ou de ter selecionado o talento Estudo Marcial vezes o bastante para preencher os pré-requisitos. Alguns ladinos também levam em consideração essa classe, já que ataques furtivos feitos com duas armas são especialmente mortais.

PRÉ-REQUISITOS

Perícias: 9 graduações em Saltar.

Talentos: Ataques Múltiplos ou Combater com Duas Armas.

Manobras Marciais: Deve conhecer três manobras Garra de Tigre.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Conforme você avança como mestre da garra sangrenta, você se torna mais parecido com o tigre que inspirou sua disciplina marcial. Você ganha o domínio de mais manobras da Garra de Tigre, enquanto também ganha a habilidade de se transformar em uma forma feral.

Manobras: A cada nível ímpar, você ganha novas manobras conhecidas da disciplina Garra de Tigre. Você deve preencher os pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Você adiciona todos os seus níveis de mestre da garra sangrenta aos seus níveis de iniciador para determinar seu nível total de iniciador e sua manobra conhecida de maior nível.

No 3º nível, você ganha uma manobra preparada adicional por dia.

Transformação (Sob): Você pode se tornar mais parecido com um tigre pelo foco de sua natureza feral. Uma vez por dia, você pode entrar em um estado que é superficialmente similar à fúria dos bárbaros. Enquanto você estiver se transformando, sua aparência toma alguns aspectos semelhantes aos tigres: Suas unhas se tornam mais pontudas e parecidas com garras, as íris de seus olhos se tornam estreitas

semelhantes à de um gato, suas orelhas tornam-se mais pontudas, e assim por diante. Enquanto transformado, você ganha um bônus de +2 em força e você desenvolve garras que podem ser usadas como armas naturais. Essas garras causam 1d4 pontos de dano a cada ataque bem-sucedido. Você pode atacar com uma das garras como uma ação padrão ou com as duas como ação de rodada completa (como uma arma natural primária). Você não pode atacar mais que uma vez por rodada com uma única garra, até mesmo se seu bônus base de ataque for alto o suficiente para dar múltiplos ataques. Você pode atacar com uma garra como uma arma leve na mão inábil enquanto usa uma arma em sua mão primária, mas fazer isso está sujeito às penalidades normais por lutar com duas armas.

Transformar é uma ação livre e dura por um número de rodadas igual seu modificador de Constituição + seu nível de classe de mestre da mão sangrenta. No 3º nível e de novo no 5º nível, você ganha um uso diário adicional de sua habilidade de transformação.

Garras da Besta (Ex): Quando você atacar com duas adagas ou armas da Garra de Tigre (kukri, kama, machadinha, ataque desarmado ou garras), você adiciona seu bônus total de Força nas jogadas de dano da arma de sua mão inábil.

Combater com Duas Armas Superior (Ex): Inicialmente no 2º nível, quando você atacar com duas adagas ou armas da Garra de Tigre, você não recebe -2 de penalidade nas jogadas de ataque por lutar com duas armas.

Sinergia da Garra de Tigre (Ex): Começando no 2º nível, enquanto você estiver em uma postura Garra de Tigre, você pode escolher ganhar +1 de bônus de esquiva para sua Classe de Armadura ou +3 m adicionais em seu deslocamento base. Você faz essa escolha assim que entrar na postura.

No 4º nível, você se torna mais preciso nos golpes mortais da Garra de Tigre. Você ganha +1 de bônus em qualquer jogada de ataque feito como parte de um golpe da disciplina Garra de Tigre.

Ataque de Bote (Ex): Do 3º nível em diante, quando usar duas armas, você pode fazer um único ataque corpo-a-corpo com cada arma como uma ação padrão. Cada ataque é feito com o seu maior bônus de ataque. Você também pode fazer um ataque com cada arma contra um oponente no final de uma investida.

Quando você usar ataque de bote, você perde o uso de um golpe Garra de Tigre que você tenha preparado para o encontro atual, como se você tivesse iniciado o golpe (exceto que você não ganha o efeito normal do golpe). Uma vez que você usar essa habilidade, você pode recuperar a manobra gasta e usá-la normalmente.

Visão na Penumbra (Ex): No 3º nível, seus olhos funcionam melhores em luz turva, conforme você adota os sentidos do tigre. Você ganha visão na penumbra.

Dilacerar (Ex): No 5º nível, enquanto você estiver transformado e atacar com duas adagas ou duas armas Garra

TABELA 5-5: O MESTRE DA GARRA SANGRENTA

DADO DE VIDA: D12

Nível	Bônus base de ataque	Fort	Ref	Von	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	1	0	Transformação 1/dia, garras da besta
2º	+1	+3	+3	+0	0	0	Combater com duas armas superior, sinergia da garra de tigre (postura)
3º	+2	+3	+3	+1	1	1	Ataque de bote, visão na penumbra, transformação 2/dia
4º	+3	+4	+4	+1	0	0	Sinergia da garra de tigre (golpe)
5º	+3	+4	+4	+1	1	0	Dilacerar, faro, transformação 3/dia

Perícias de Classe (2 + modificador de Int por nível): Equilíbrio, Escalar, Adestrar Animal, Esconder-se, Saltar, Conhecimento (Natureza), Ouvir, Conhecimento Marcial*, Furtividade, Observar e Sobrevivência.

*Nova perícia descrita na página 27.

de Tigre e você for bem-sucedido em acertar o oponente com ambas as armas na mesma rodada, a segunda arma que acertou causa um dano adicional de 2d6 pontos de dano. Esse efeito é considerado um incremento da disciplina Garra de Tigre.

Quando você usar dilacerar, você perde o uso de um incremento Garra de Tigre que você tenha preparado para o encontro atual, exatamente como se você tivesse iniciado o incremento (exceto que você não ganha o efeito normal do incremento). Uma vez que você usar essa habilidade, você pode recuperar a manobra gasta e usá-la normalmente.

Faro (Ex): Uma vez que você tenha alcançado o 5º nível, seus sentidos animalescos elevados te dão também a habilidade de farejar criaturas próximas. Você ganha a habilidade especial faro (*LdM 311*).

JOGANDO COM UM MESTRE DA GARRA SANGRENTA

Semelhante à um tigre, você é reservado e orgulhoso, mas rapidamente age quando a situação exige. Alguns erros seus demandam por arrogância, mas você sabe que sua atitude é mais paciente. Você procura entender os detalhes da circunstância antes de entrar nela. Quando você fala, você faz isso sabiamente, com confiança, até mesmo se você não tiver certeza de que está certo. É mais importante que os outros acreditem que você está certo, do que você ser infalível. Entretanto sua paciência não é infinita, e você está sempre ansioso para lançar-se em ação. Nada te incomoda mais do que passar um longo período de tempo numa sala fechada e pequena sem nada para fazer e sem ninguém para matar. Conforme você se identifica com seu tigre interior, você adota caminhos externos de revelar sua ligação, talvez lustrando suas armas ou face com fuligem preta ou se adornando com pedras preciosas adaptadas de dentes e garras.

Mestres da garra sangrenta são tidos em alta estima por muitos seguidores da rebelde disciplina Garra de Tigre, apesar de alguns adeptos da Garra de Tigre ter inveja ou até mesmo ódio daqueles que seguem o caminho dos mestres da garra sangrenta. Como um mestre da garra sangrenta, você com a ferocidade e perspicácia que sobrepujam todos menos os mais peritos mestres da disciplina Garra de Tigre. Alguns acreditam que sua ferocidade dilui a pureza da Garra de Tigre, e que mestres da garra sangrenta assinalam uma regressão ao avanço da disciplina. Outros simplesmente aguardam a sua vez, esperando como um tigre que você abaixe sua guarda. Ainda assim, todos proclamados estudantes da Garra de Tigre dão a você a honra e o respeito merecedor da sua especialidade.

COMBATE

Metade de uma batalha ocorre antes da luta começar. Você prefere escolher seu campo de batalha, para caçar seu oponente no terreno que melhor satisfaça suas habilidades.

Uma vez iniciado a batalha, você se torna um frenesi de gestos, atacando rapidamente e o alvo mais vulnerável disponível, atrasando a capacidade de reação dos seus oponentes. Você conduz uma investida, se transformando durante o caminho, dando para você uma posição onde suas garras e kukris possam causar mais dano. Tomando vantagem de seus saltos aptos, você pula para qualquer base alta disponível para ganhar uma vantagem.

PROGRESSÃO

Em suas mãos, pequenas lâminas são como extensões das suas próprias mãos – como garras feitas de aço. Os golpes e contra-ataques da disciplina Garra de Tigre são extensões naturais de sua própria habilidade de combate. Seguidores do caminho dos mestres da garra sangrenta falam sobre sua natureza feral, permitindo-o se tornar um com a besta em seu coração. Mestres da Garra de Tigre vêem esse estímulo dentro de você, e através de seus treinamentos você tem aprendido o caminho da besta e que você deve desvendá-la.

Como um mestre da garra sangrenta, você conseguiu sua passagem para uma sub-seita de elite da escola Garra de Tigre. Suas habilidades são reverenciadas por muitos, especialmente aqueles relativamente novos na disciplina. Velhos mestres que não abraçaram seus próprios tigres interiores podem ver você com desdém, mas até mesmo eles devem reconhecer o poder que você possui.

Para utilizo total de algumas das melhores manobras Garra de Tigre, você deve deixar sua perícia de Saltar maximizada. Se você já não tiver, você deveria pegar o talento Meditação da Lâmina. Tigre Ensangüentado é um talento ideal para pegar se você tiver um nível de bárbaro, e você pode usar Estudo Marcial para promover um aumento do seu repertório das manobras Garra de Tigre. Muitas de suas manobras usam acertos críticos, então Sucesso Decisivo Aprimorado pode aumentar essas oportunidades.

RECURSOS

Um companheiro estudante ou mestre da Garra de Tigre é obrigado a fornecer comida e alojamento por um curto período de tempo, até mesmo se vocês forem inimigos em algumas causas. Você, por sua vez, é esperado para demonstração de suas habilidades, mostrando sua verdadeira natureza do tigre. Visto que os mestres da garra sangrenta não são reconhecidos como grupo ou autoridade, até mesmo dentro da disciplina Garra de Tigre, qualquer suporte adicional é improvável. Muitas vezes, um mestre da garra sangrenta pode fornecer uma tarefa ou missão que serve seus próprios objetivos, mas você não tem qualquer obrigação particular para aceitar.

Mestres da garra sangrenta são guerreiros ferais que representam a forma pura da disciplina Garra de Tigre, pelo menos em suas próprias mentes. Eles são uma extensão especializada da classe marcial, um exemplo de como um personagem pode incorporar a essência de uma escola marcial

TRANSMORFOS E OS MESTRES DA GARRA SANGRENTA

Um personagem transmorfo, no cenário de campanha Eberron, ganha benefícios levemente diferentes de certos níveis dessa classe. A habilidade de transformação da classe em vez de garantir uma transformação adicional por dia no 1º e 5º nível (mas não no 3º nível), e a duração da habilidade

racial de transmorfo do personagem é aumentada por 1 rodada a cada nível que ele pegar dessa classe de prestígio. O PJ é tratado como tendo traço de transmorfo garra de lâmina para os propósitos de preencher os pré-requisitos (exatamente como outros talentos de transmorfo).

particular. No caso de Garra de Tigre, os próprios seguidores da disciplina são fragmentados e desorganizados, e um mestre da garra sangrenta poderia da mesma forma ser facilmente um aliado valoroso ou um inimigo memorável.

ORGANIZAÇÕES

Dizem que uma montanha pode ser lar para um único tigre. Em tempos passados, a escola marcial Garra de Tigre tinha muitos monastérios e academias militares, mas agora a antiga ordem é fraturada e em desordem depois de muitos dos mestres encontrarem seus fins na destruição do Templo das Nove Espadas e a morte do Lorde Tigre. Agora mestres da Garra de Tigre são poucos e distantes entre si. Embora eles mostrem um ao outro cortesia, muitos trabalham um contra outro por seus próprios objetivos triviais. Mestres da garra sangrenta são vistos pelos mestres das disciplinas como garras que eles podem usar para ganho de poder pessoal, e até mesmo enquanto eles fornecem treinamento, eles secretamente conspiram para usar seus pupilos contra seus rivais.

REAÇÕES DOS PDMs

Algumas vezes mestres da garra sangrenta de aparência estranha e reservada tendem a intimidar muitas pessoas. Àqueles que têm conhecimento significativo dos caminhos marciais dá o respeito devido aos mestres da garra sangrenta, mas a recepção por outros depende do local. Pessoas em locais freqüentados por aventureiros provavelmente serão indiferentes com um mestre da garra sangrenta, enquanto aqueles em arredores da mais alta nobreza tendem a ser não amigáveis.

CONHECIMENTO SOBRE MESTRES DA GARRA SANGRENTA

Personagens com graduação em Conhecimento Marcial podem pesquisar mestres da garra sangrenta para aprender mais sobre eles. Quando um personagem fizer um teste de perícia, lendo ou parafraseando para o grupo, inclua as informações das CDs abaixo.

CD 10: De alguma forma, essas pessoas se transformam em tigres.

CD 15: Mestres da garra sangrenta são ferozes lutadores de duas armas em combate.

CD 20: Eles são mestres da disciplina marcial, conhecida como Garra de Tigre, que permite a eles canalizar uma besta interior para brevemente se transformarem na forma parecida a de um tigre.

CD 30: Personagens que alcançam esse nível de sucesso podem aprender detalhes importantes sobre um específico e notável mestre da garra sangrenta, as áreas onde eles operam, e os tipos de atividades que eles tomam para si.

Um personagem com a perícia Obter Informações pode tentar um teste de CD 25 para localizar um mestre da garra

sangrenta, fornecendo um que estiver na região. Alternativamente, eles podem tentar localizar um mestre da disciplina Garra de Tigre, que poderia pelo menos fornecer informações e história sobre um mestre da garra sangrenta e o caminho da besta. Fazer isso exige a atitude do mestre ser útil.

MESTRES DA GARRA SANGRENTA NO JOGO



Mestres da garra sangrenta tiram o principal da disciplina Garra de Tigre. Uma campanha que incorpora múltiplas escolas marciais pode usar os mestres da garra sangrenta para representar os membros mais ativos da escola Garra de Tigre. Até mesmo um ambiente que não é inteiramente integrado com as classes marciais poderia incorporar um mestre da garra sangrenta como um solitário guerreiro.

A classe recorre muito aos jogadores que desejam focar um personagem adepto marcial dentro da escola Garra de Tigre. Jogadores apreciadores de personagens que combatem com duas armas também serão atraídos para essa classe. O especialista, ao invés do generalista, achará o mestre da garra sangrenta atraente.

ADAPTAÇÃO

No cenário Eberron, mestres da garra sangrenta são tipicamente transformadores que usam as técnicas da Garra de Tigre e o caminho dos mestres da garra sangrenta para se fecharem com sua herança animalesca. Grupos de adeptos Garra de Tigre e mestres da garra sangrenta repartem seus conhecimentos marciais em conclaves por toda a Eldeen Reaches.

ENCONTRO PADRÃO

Mestres da garra sangrenta tendem a permanecer na extremidade da civilização. Eles são tão solitários que raramente procuram a companhia dos outros a menos que eles tenham uma razão convincente para fazer assim.

NE 9: O mestre da garra sangrenta Rhaskana é um guerreiro carrancudo e de temperamento rude. Ele leva qualquer pequeno desprezo, visível ou de outro modo, como uma desculpa para um duelo contra os PJs.

RHASKANA

ND 9

Humano masculino lâmina da guerra 6/ mestre da garra sangrenta 3

Tend NB Humanóide médio (humano)

Ini +3; **Sentidos** visão na penumbra; Ouvir +0, Observar +3

Idiomas Comum, Élfico

CA 22, toque 14, surpresa 22; **Esquiva**

(+3 Des, +7 armadura, +1 deflexão, +1 armadura natural)

pv 73 (9 DV)

Fort +9, **Refl** +9, **Vont** +3

Deslocamento 9 m (6 quadrados)

Corpo-a-corpo +1 *kukri* +12/+7 (1d4+5/18-20) e +1 *kukri*

+12/+7 (1d4+5/18-20) com combate com duas armas ou

Corpo-a-corpo +1 *kukri* +12/+7 (1d4+5/18-20) ou

Corpo-a-corpo garra +10/+10 (1d4+2)

Ataque Base +8; Agarrar +10

Opções de Ataque Meditação de Sangue (Garra de Tigre),
ardor de batalha +1, sinergia garra de tigre (postura)

Ações Especiais transformação 2/dia (+2 de Força, 4 rodadas)

Equipamento de Combate *poção de vigor do urso*

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 9°):

Posturas – sangue na água (1°), postura punitiva (1°)

Golpes – garra da lua† (2°), morte descendente† (4°), investida de garras† (5°) golpe sublime do raptor (3°), ventania de aço (1°), golpe da presa do lobo† (1°)

Contra-Ataques – muralha de lâminas† (2°)

Incremento – salto súbito† (1°)

Disciplinas: Coração de Ferro, Garra de Tigre

†Manobras preparadas

Habilidades: For 14, Des 17, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8

QE Esquiva sobrenatural aprimorada

Talentos Meditação da Lâmina (Garra de Tigre)*B, Esquiva,

Mobilidade, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (kukri), Especialização em Arma (kukri)

*Novo talento descrito na página 32

Perícias Equilíbrio +13, Escalar +8, Concentração +2,

Intimidação +8, Saltar +20, Conhecimento Marcial +13, Observar +3, Acrobacia +11

Pertences: *peitoral de aço* +2, *dois kukris* +1, *amuleto da armadura natural* +1, *anel de proteção* +1, *anel de salto*

MESTRE DOS NOVE

“Garra de Tigre. Mão Sombria. Corvo Branco. Todos eles não são caminhos em si, ou de si mesmos. Eles são simples degraus em direção ao Caminho Verdadeiro, o Caminho do qual sou um mestre.”

– Nove Sábios de Carmesin

Alguns servos das nove disciplinas acreditam que nenhum dos caminhos está completo, verdadeiras disciplinas dentro e fora de si mesmas. Eles acreditam que as nove disciplinas seriam mais apropriadamente referidas pelo termo de "Os nove degraus", cada um uma pequena porção de um verdadeiro, e inteiro caminho. Estes poucos mestres lutam para aprender os segredos de cada caminho, e fazendo isso tornarem-se mestres dos nove, usando um estilo marcial que combina todas as técnicas do templo das nove espadas. Estes sacerdotes marciais são esguios e imprevisíveis artistas marciais, capazes de mudar entre estilos e técnicas que melhor se apliquem a situação.

SE TORNANDO UM MESTRE DOS NOVE

Um mestre dos nove tipicamente começa sua carreira como um lâmina de guerra ou sábio da espada, conforme esses caminhos oferecem o mais amplo acesso as disciplinas marciais. Ocasionalmente, um cruzado pode tornar-se um mestre dos nove depois de selecionar o talento Estudo Marcial múltiplas vezes.

PRÉ-REQUISITOS

Perícias: 10 graduações em quatro perícias chave de suas disciplinas.

Talentos: Estilo Adaptável*, Esquiva, Combater as cegas, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado.

Manobras Marciais: Deve conhecer pelo menos uma manobra de cada uma das seis disciplinas diferentes.

*Novo talento descrito na página 31.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

O mestre dos nove expande seu conhecimento sobre manobras marciais incluindo as nove disciplinas marciais. A medida que avança, ele aprende formas de combinar manobras de diferentes disciplinas causando um grande efeito. Finalmente, seu domínio de todas as nove disciplinas concede-lhe uma maior compreensão do caminho do adepto marcial.

Manobras: A cada nível ímpar, você ganha duas novas manobras conhecidas de qualquer uma das nove disciplinas. A cada nível par, você ganha uma nova manobra conhecida de qualquer uma das nove disciplinas. Você precisa possuir o pré-requisito das manobras para adquiri-las. Você adiciona o seu nível total de mestre dos nove em seu nível de iniciador para determinar seu nível total de iniciador e sua manobra de nível mais alto conhecida.

A cada nível, você ganha uma manobra adicional preparada por dia.

Posturas Conhecidas: no 2° nível e ganha no 4° nível, você aprende uma postura marcial de qualquer disciplina. Você precisa possuir o pré-requisito das posturas para adquiri-las.

Postura Dupla (Ext): Iniciando no 2° nível, você pode escolher não perder sua postura quando você entrar em uma postura diferente que seja de outra disciplina. A quantidade de tempo que você pode gastar em duas posturas é limitado. Você pode usar esta habilidade durante 2 rodadas por nível de classe a cada dia, dividindo como você desejar entre usos múltiplos e vários pares de posturas.

Forma Perfeita (Ext): Começando no 3° nível, você inicia suas manobras com maior graça e fluidez. A CD do teste (se houver) de qualquer manobra que você iniciar aumenta em 1.

Contra-Postura (Ext): Desde o 4° nível, sempre que você iniciar uma manobra de contra ataque, você pode mudar sua postura como parte da ação de contra ataque, mesmo que não seja seu turno.

Maestria dos Nove (Ext): No 5° nível, você alcançou o domínio de todas as nove disciplinas. Você ganha +2 de bônus em rolagens de ataque quando você inicia uma manobra de ataque, e seus ataques causam um dano extra igual ao número de disciplinas que preparou as manobras a partir do início do dia. Por exemplo, se você tiver preparado manobras de seis disciplinas diferentes, você ganha um bônus de +6 em rolagens de dano quando você iniciar seus ataques.

JOGANDO COM UM MESTRE DOS NOVE

Para você, cada um dos estilos individuais é incompleto. Cada disciplina é como uma simples pétala de uma flor- bela, elegante e bem crescida, talvez, mas cada um garante apenas uma compreensão parcial do todo. Mestres dos Nove falam com frequência da Flor de Nove Pétalas, a representação simbólica deste conceito. Você está focado, decidido no intento de aprender os segredos do caminho dos nove véus. Você com frequência tende a demonstrar uma quantidade mínima de dó por todos aqueles que não vêem a imagem por inteiro e se focam apenas em seu único estilo, mas você não é arrogante, uma vez você esteve no lugar deles. Você simplesmente não pode esperar que as visões deles se concretizem. Talvez você possa os ajudar.

Como um grupo, mestres dos nove não têm grandes objetivos ou planos. Eles são simplesmente um grupo de adeptos marciais que veio a entender que tão poderoso como uma disciplina é, quando unificadas, elas se tornam algo cheio de força, graça e beleza. Sua presença entre outros mestres é

TABELA 5-6: O MESTRE DOS NOVE

DADO DE VIDA: D8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas	Especial
1º	+0	+0	+0	+2	2	1	0	–
2º	+1	+0	+0	+3	1	1	1	Postura Dupla
3º	+2	+1	+1	+3	2	1	0	Forma Perfeita
4º	+3	+1	+1	+4	1	1	1	Contra-postura
5º	+3	+1	+1	+4	2	1	0	Maestria dos Nove

Perícias de Classe (6 + modificador de Int por nível): Equilíbrio, Escalar, Concentração, Ofícios, Diplomacia, Esconder-se, Intimidação, Saltar, Conhecimento (História), Conhecimento (Local), Conhecimento Marcial*, Sentir Motivação, Natação e Acrobacia.

*Nova perícia descrita na página 27.

determinada por duas coisas: o seu próprio progresso em dominar o caminho dos nove véus, e como você tem instruído muitos outros no caminho da Flor de Nove Pétalas, ensinando-lhes os seus segredos e colocando-os no caminho. Aqueles que não só têm a sabedoria para verem a Flor, mas também para mostrar para os outros são muito bem vistos entre os mestres.

COMBATE

Em batalha, você é imprevisível e gracioso. Você prefere se destacar entre os seus inimigos que obviamente tem algum conhecimento das técnicas do caminho sublime, para que possa ser melhor do que eles. Você quer surpreender seu adversário com uma demonstração de maestria marcial, mas para que? Talvez o inimigo com o qual você lutou hoje, possa vir a te procurar pela sabedoria da guerra dos nove caminhos amanhã. Você prefere a natureza pura e pessoal do combate corpo a corpo.

PROGRESSÃO

Sua visão sempre foi ampla como um adepto marcial. Talvez você tenha visto as conexões entre os estilos de artes marciais que pareciam ter pouco em comum um com o outro. Você pode mesmo ter tido vários mestres, tentando desesperadamente aprender o que cada um deles tinha para ensinar sem negligenciar o seu avanço com qualquer um deles (você pode ainda ter conseguido, chamando a atenção de um mestre dos nove). Independentemente dos detalhes precisos do passado, os mestres viram você como alguém com potencial para contemplar a Flor de Nove Pétalas, e um deles o pegou como discípulo.

Agora, você é um deles. Os conhecimentos que vieram com a sua formação foram diferentes de quaisquer outros que você tenha experimentado antes, contudo você suspeitava o tempo todo que algo como este caminho deve-se existir em algum lugar do mundo. Agora, você é responsável por apenas duas coisas: o seu próprio avanço na maestria do caminho dos nove véus, e ajudar a abrir os olhos dos outros para o seu potencial.

A partir deste ponto, você deve manter a sua vantagem. Continuar avançando nas perícias chaves no tempo das disciplinas, tanto quanto possível. Seus talentos escolhidos devem refletir sua surpreendente maestria dos nove caminhos. Muitos dos talentos neste livro podem ajudá-lo, e talentos como estudo marcial lhe permitem expandir mais a sua seleção de manobras.

RECURSOS

Embora os mestres dos nove algumas vezes se reúnam para treinar juntos e compartilhar suas idéias, eles valorizam a auto-suficiência. Com tal, é raro que eles ajudem uns aos outros em qualquer coisa, apenas na mais terrível das circunstâncias. Como adeptos poderosos da disciplina marcial

além da habilidade da maioria das pessoas, eles estão felizes em ajudar aqueles que não compartilham o seu nível de iluminação da forma que eles puderem, mas os mestres dos nove acreditam que seus iguais devem ser capazes de lidar com a maioria das situações sem ajuda. Apenas uma ameaça aos mestres como um todo, como alguém sistematicamente caçando ou de outra maneira perseguindo os mestres dos nove, seria capaz de fazê-los unirem-se em um bando.

MESTRE DOS NOVE NO MUNDO

“As técnicas dos mestres dos nove são elegantes e poderosas – e muito dignas de serem temidas. Cuidado com sua ira, para você que se encontra batalhando contra sua própria força.”

– Mestre Kosukan, arquivista-monge das Mil Pétalas do Templo Orquídea

Mestres dos nove são, em muitos casos, artistas marciais arquétipos. Eles realmente buscam apenas um objetivo: a perfeição do seu estilo. A melhor maneira de fazer isso é através de aventuras. Mestres dos nove gostam de duelar com outros artistas marciais e demonstrar sua superioridade (ou, em alguns casos, descobrindo onde suas próprias habilidades estão faltando).

ORGANIZAÇÃO

Os mestres dos nove, através de uma rede feita de mestres e antigos aprendizes, são uma sociedade flexível de companheiros. Nenhum deles mantém qualquer espécie de autoridade sobre os outros, exceto a autoridade informal adquirida por aqueles que trilharam o caminho dos nove véus por algum tempo e descobriram muitos de seus segredos. Mestres dos nove não treinam um ao outro - uma vez que o mestre obtenha sucesso em treinar o adepto marcial no caminho, o estudante deve caminhar por si mesmo. Cada mestre entende o caminho dos nove véus um pouco diferente e praticam em seu próprio caminho. Mestres aproveitam a oportunidade de treinar um com o outro. Os mestres aproveitam oportunidades para duelarem com outro. Estas batalhas são uma visão e tanto, cheias de feitos de maestria marcial e atletismo de tirar o fôlego.

REAÇÕES DOS PDMs

Muitas pessoas que encontram um mestre dos nove não sabem realmente o bastante sobre tal povo para tratá-lo de alguma maneira distinta do que eles fariam com qualquer outro adepto marcial dedicado. Entretanto, outros adeptos marciais e aqueles que são informados da doutrina dessas pessoas, acreditam que os mestres dos nove são simplesmente diletantes sem a disciplina para ser verdadeiramente especialista em um único estilo. Outros sentem que os mestres são sábios que descobriram um mistério das disciplinas marciais. Todos os adeptos entendem que qualquer mestre dos

nove que eles encontrem são poderosos e experientes, e certamente é melhor não os menosprezar. De forma geral, adeptos marciais dão aos mestres uma recepção amigável, a menos que eles sejam apaixonadamente leais a um único estilo, e nesse caso a reação pode ser um pouco mais confrontadora.

CONHECIMENTO SOBRE OS MESTRES DOS NOVE

Personagens com graduação em Conhecimento Marcial podem pesquisar mestres dos nove para aprender mais sobre eles. Quando um personagem fizer um teste de perícia, lendo ou parafraseando para o grupo, inclua as informações das CDs abaixo.

CD 10: Alguns adeptos marciais poderosos estudam todas as nove disciplinas conhecidas. Às vezes são conhecidos como mestre dos nove, mestres da Flor de Nove Pétalas, ou outros nomes imaginários semelhantes.

CD 15: Os mestres dos nove podem rapidamente adaptar seu estilo para aproveitar qualquer ponto fraco que o inimigo possuir. Eles conhecem mais manobras do que quaisquer outros adeptos marciais.

CD 20: Um mestre dos nove é um oponente respeitável, ou um valoroso aliado. Poucos possuem a extensão das habilidades disponíveis para um mestre dos nove, e poucos têm a paciência ou a habilidade para trilhar o caminho dos nove.

CD 30: Personagens que alcançam esses níveis de sucesso podem aprender importantes detalhes sobre um específico notável mestre dos nove, as áreas que ele opera, e os tipos de atividades que ele empreende.

Marcar um encontro com um mestre dos nove pode ser difícil, visto que os mestres não mantêm sedes ou colégios. Por outro lado, uma maneira fácil de encontrar um envolve ir a qualquer lugar com fortes focos de disciplinas marciais, pois os mestres frequentemente procuram por novos pupilos em tais lugares. No mínimo, é provável que um adepto marcial experiente tenha alguma idéia de onde um mestre dos nove possa ser encontrado.

MESTRE DOS NOVE NO JOGO

Um mestre dos nove muitas vezes é um famoso Velho da Montanha, um ascético que procura testar seu corpo e técnica para controlar ambos. Se seu cenário já inclui adeptos marciais, isto é o suficiente para expor a existência dos mestres dos nove. Entretanto, se seu ambiente não incluir, um visitante mestre dos nove é uma excelente forma para introduzir a classe na campanha sem alterar dramaticamente a compreensão do lugar. Os mestres não são limitados a sábios gentis, portanto, e pode facilmente ocupar o papel de adversário, exibindo suas habilidades para derrotar o grupo

em que os PJs estão, para que eles possam também descobrir e seguir o Caminho dos Nove para derrotar esse novo inimigo.

Jogadores focados e interessados em classes e habilidades de adeptos marciais encontrarão prazer nessa classe, que faz da generalização uma especialização. Ao mestre dos nove é provável ter o maior acesso à variedade dos estilos de luta, permitindo uma ampla exploração das várias técnicas das disciplinas.

ADAPTAÇÃO

O mestre dos nove pode preencher a função de mestre de armas em sua campanha. Uma ordem de cavaleiros de elite, uma cabala secreta de guerreiros místicos ou um grupo de mestres ocultos isolados em um distante monastério adaptado dessa classe. Você também poderia fazer dos mestres dos nove um grupo de elite de servidores imperiais, incumbidos de perseguir os inimigos do reino – seja bons ou malignos.

ENCONTRO PADRÃO

É provável que um mestre dos nove caminhe pelo mundo na procura de novos estilos de luta, táticas, e métodos para incorporar em seus estudos. Se os PJs forem famosos, especialmente se eles forem conhecidos por qualquer tática distintiva ou talento de luta, um mestre provavelmente os procurará simplesmente pelo propósito de experimentar sua força contra o mais hábil guerreiro ou adepto do grupo.

NE 10: Vaunred o Andarilho esteve por muito tempo procurando arremeter seus talentos marciais além de seu limite. Ele observa os aprendizes dos bárbaros, rangers ou paladinos para estudar as novas técnicas e habilidades dos mestres. Eles são excelentes amigos ou aliados.

VAUNRED O ANDARILHO

ND 10

Humano masculino Sábio da Espada 7/Mestre dos nove 3

Tend NB Humanóide Médio

Inic +9; Sentidos Ouvir +3, Observar +3

Idiomas Comum

CA 22, toque 16, surpresa 19

(+3 Des, +3 Sab, +5 armadura, +1 deflexão)

pv 58 (10 DV)

Fort +4, **Refl** +9, **Vont** +11

Deslocamento 9 m (6 quadrados)

Corpo a corpo espada larga +2 +12/+7 (2d6+5/19-20) ou

Corpo a corpo ataque desarmado aprimorado +9/+4 (1d6+2)

Ataque Base +7; **Agarrar** +9

Opções de Ataque Golpe criterioso (+3 nas jogadas de dano com golpes do Dragão de Pedra)

Ações Especiais postura dupla (6 rodadas)

Equipamento de Combate poção de curar ferimentos moderados, poção de invisibilidade, poção de velocidade

Manobras e Posturas Conhecidas (10° NI):

Posturas – criança da sombra (1°), estilo matador de gigantes (3°), postura de clareza (1°)



Golpes – quebra-ossos† (CD 17) (3º), encontram do minotauro (1º), mangusto dançante† (5º), morte descendente† (4º), serpentina de fogo† (CD 18) (4º), martelo da montanha (2º), lâmina safira do pesadelo (1º), ossos de pedra (1º), golpe do dreno de força† (CD 17) (3º)

Incrementos – lâmina incandescente (1º), salto súbito (1º), passo largo do vento† (1º)

Contra-Ataque – contra-vestida (1º), carma ígneo† (2º), salto ígneo† (5º), muralha de lâminas (2º)

Outro – passo sombrio† (5º)

Disciplinas: Vento Desértico, Mente Diamantina, Coração de Ferro, Sol Poente, Mão Sombria, Dragão de Pedra, Garra do Tigre

† Manobra preparada

Habilidades For 14, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 16, Car 8

QE sentir magia

Talentos Estilo Adaptável, Esquiva, Combater as Cegas, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (armas do Dragão de Pedra)B

Perícias Cura +8, Concentração +11, Conhecimento Marcial +5, Diplomacia +1, Equilíbrio +14, Escalar +14, Esconder-se +15, Intimidar +12, Ouvir +8, Saltar +15, Sentir Motivação +16.

Pertences: equipamento de combate mais *camisão de cota de malha* +1, *espada larga* +2, *luvas da destreza* +2, *anel da proteção* +1

NINJA DO SOL SOMBRIO

“Até mesmo a luz mais brilhante projeta uma sombra”.

– Doomevil, iniciado no clã Sol Sombrio

O ninja do Sol Sombrio é um artista marcial que estuda o balanceamento entre o bem e o mal, luz e trevas. Fundada por um meio-abissal convertido, esta escola de combate ensina os estudantes a encontrarem o poder no equilíbrio. O ninja do Sol Sombrio usa energias negativas para drenar a vida de seus inimigos, mas então muda e usa o poder da luz para dar essa força roubada para o seu aliado. O ninja do Sol Sombrio é um estudante de contrastes. Ela sabe que o mal se esconde nos corações de todos os seres vivos. Mesmo o mais puro dos puros sofre tentação. Ao explorar seus demônios interiores, trazendo-os para a luz, e aceitando-os como parte de sua alma, ele atinge uma compreensão mais profunda de si mesmo e da força dentro dele. Um ninja do sol sombrio argumentaria que negar, ao invés de aceitar, seus impulsos primitivos seria a mesma coisa que negar-se a usar seu braço esquerdo.

SE TORNANDO UM NINJA DO SOL SOMBRIO

A maior parte dos ninjas do Sol Sombrio são monges ou ninjas (veja *Completo do Aventureiro*) que estudaram as disciplinas Sol Poente e Mão Sombria. Em alguns casos, o sábio da espada entra nesta classe. O ladino ou o guerreiro que estude essas duas disciplinas também é aceitável para esta classe, mas estes personagens geralmente não têm habilidade de combate desarmado que esta classe exige.

PRÉ-REQUISITOS

Tendência: Qualquer boa.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: Esconder-se 8 graduações.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado.

Manobras Marciais: Precisa conhecer uma manobra de 2º nível do Sol Poente ou da Mão Sombria, uma manobra

do Sol Poente de qualquer nível, e uma manobra da Mão Sombria de qualquer nível.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

O ninja do Sol Sombrio é um combatente desarmado furtivo, que extrai o poder da luz e das trevas. Muitas de suas habilidades vêm em duas formas. O ninja do Sol Sombrio encobre-se na escuridão para se esconder de seus inimigos, em seguida, salta da sombra com uma explosão de luz para cegar seus inimigos.

Manobras: No 1º, 3º, 6º, e 9º nível, você ganha uma nova manobra conhecida das disciplinas Sol Poente ou Mão Sombria. Você deve possuir os pré-requisitos das manobras para aprendê-las. Você adiciona seu nível total de ninja do Sol Sombrio a seu nível de iniciador para determinar seu nível total de iniciador e a manobra de mais alto nível que você conhece.

No 5º nível e no 10º nível, você ganha uma manobra preparada por dia.

Posturas Conhecidas: No 5º nível, você aprende uma nova postura marcial das disciplinas Sol Poente ou Mão Sombria. Você deve possuir os pré-requisitos das posturas para aprendê-las.

Habilidades de Monge: Você adiciona seu nível de classe a seu nível de monge para determinar seu bônus de CA, dano desarmado, deslocamento sem armadura, penalidade nos seus ataques usando a habilidade rajada de golpes, e o número de vezes que você pode usar Ataque Atordoante por dia.

Se você não possuir níveis de monge, você ganha o bônus na CA de monge cujo nível seja igual ao seu nível de ninja do Sol Sombrio. Em adição, você ganha usos adicionais do talento Ataque Atordoante como se fosse um monge. (As suas classes não monge e não ninja do Sol Sombrio fornecem um uso para cada quatro níveis, e a sua classe monge e ninja do Sol Sombrio fornece um uso por nível).

Você não conta seus níveis de classe para o propósito de determinar quando você ganha qualquer outra habilidade de classe do monge, como talentos adicionais, evasão, ou outra habilidade especial.

Toque do Sol Sombrio (Sob): O ninja do Sol Sombrio atinge um equilíbrio cuidadoso entre luz e trevas, bem e mal. Apesar do seu coração ser dedicado ao bem, você sabe que a sombra do mal será sempre uma parte de você. Esta conclusão, juntamente com o controle cuidadoso da sua energia *chi*, lhe permite utilizar a energia tanto do aspecto negro como luminoso do seu ser. Este entendimento e maestria permitem que você cause dano com um ataque, e em seguida cure um aliado com o inverso daquela energia nociva.

Com um ataque de toque corpo a corpo realizado com uma ação padrão, você pode dar dano de energia negativa igual à base do seu dano desarmado + seu modificador de Sabedoria. Note que mortos vivos são curados por este ataque, uma vez que utiliza energia negativa.

Em uma rodada após você utilizar essa habilidade, você pode tocar uma criatura com uma ação padrão e curar uma quantidade de dano igual ao dano que você causou com o toque de energia negativa na rodada anterior. Se o alvo deste toque de cura não fizer qualquer esforço para impedir que você toque-o, você pode tocar a criatura como uma ação rápida. Você não pode usar ambos os aspectos desta habilidade na mesma rodada, nem você pode usar o toque de energia negativa em uma rodada que já foi utilizado com sucesso. Depois de canalizar a energia negativa em uma criatura, você converte essa energia em uma carga de energia positiva que impede que você use o aspecto da energia

TABELA 5-7: O NINJA DO SOL SOMBRIO

DADO DE VIDA: D8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Posturas Conhecidas	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	1	0	0	Habilidades de Monge, Toque do Sol Sombrio
2º	+1	+3	+3	+3	0	0	0	Chama do Sol Sombrio
3º	+2	+3	+3	+3	1	0	0	–
4º	+3	+4	+4	+4	0	0	0	Luz Dentro da Escuridão
5º	+3	+4	+4	+4	0	1	1	Escuridão dentro da Luz
6º	+4	+5	+5	+5	1	0	0	–
7º	+5	+5	+5	+5	0	0	0	Vácuo do Sol Sombrio
8º	+6	+6	+6	+6	0	0	0	Criança da Sombra e Luz
9º	+6	+6	+6	+6	1	0	0	–
10º	+7	+7	+7	+7	0	1	0	Balanço sobre Luz e Escuridão

Perícias de Classe (4 + modificador de Int por nível): Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Concentração, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Planos), Conhecimento (Religião), Conhecimento Marcial*, Diplomacia, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Intimidação, Natação, Observar, Ouvir, Profissão, Saltar e Sentir Motivação.

*Nova perícia descrita na página 27.

negativa desta habilidade até que a energia positiva tenha sido descarregada.

Chama do Sol Sombrio (Sob): Começando no 2º nível, você pode criar um manto de energia protetor usando o seu *chi*. Este manto absorve dano de frio. Você pode então juntar esta energia, transformá-la, e lançá-la como um ataque consistente.

Como uma ação imediata, você pode envolver-se na mortalha, a energia das trevas lhe garante resistência a frio 10 até o começo do seu próximo turno. Se esta resistência reduzir dano que você levar de qualquer fonte ou efeito, você pode usar uma ação rápida no seu próximo turno para lançar um raio de energia ígnea com um alcance de 18 metros. Este raio requer um ataque de toque a distância para acertar e causa 2d6 pontos de dano por fogo.

Luz dentro da Escuridão (Sob): A partir do 4º nível, a escuridão não pode mais abafar a sua luz interior. Especialmente, as sombras o fazem ferver e agitar como se a luz dentro de você lutasse para se libertar.

Se você realizar um ataque corpo a corpo contra um oponente uma rodada depois de você ser bem sucedido em um teste de Esconder-se, você explode em um halo de luz ardente. Todos oponentes dentro de 18 metros de você que falharem em detectá-lo enquanto você estiver escondido devem realizar um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de Sabedoria) ou ficarão cegos durante 1 rodada. Criaturas que estão cientes do ninja, como aqueles que obtiveram sucesso no teste de observar para notá-lo, não são afetados por este ataque.

Escuridão dentro da Luz (Sob): Você sabe que a luz não pode existir sem a escuridão, o oposto também é verdadeiro. Pela focalização do seu *chi* e fechando seus olhos, você vê o mundo de uma forma vaga e obscura. Aqueles também presos na escuridão tornam-se claros e distintos perante você.

Começando no 5º nível, você pode fechar seus olhos e ignorar intencionalmente quaisquer outros sentidos que conferem a capacidade de identificar e localizar uma criatura (como sentido cego, percepção às cegas, e faro). Você se torna efetivamente cego, mas você ganha um benefício especial em ataques realizados contra alvos que também são cegos ou efetivamente cegos. Contra esses inimigos, você ignora os inconvenientes por lutar enquanto cego. Como alternativa você ganha um bônus de +4 em rolagens de ataque corpo a corpo e +4 em rolagens de dano contra estes inimigos. Em adição, se você possuir o talento Ataque Atordoante, oponentes cegos levam uma penalidade de -2 nos testes para resistir a seus ataques atordoantes.

Você sofre as penalidades por estar cego e surdo até o início de seu próximo turno. A cegueira não pode ser negada por qualquer meio, mágico ou mundano, até aquele momento. Você ganha o benefício desta habilidade se você intencionalmente desativar o sentido de visão ou algum efeito, como a magia *cegueira*, retira sua visão.

Vácuo do Sol Sombrio (Sob): Você eventualmente aprende a extrair o poder da luz para protegê-lo de ataques. Mesmo se seu oponente conseguir atravessar seu escudo, ele não é destruído. No lugar de se dissipar, o escudo se transforma em uma aura de energia negra fria como o gelo que fere seus inimigos.

Começando no 7º nível, com uma ação rápida você pode se cobrir com um halo de luz brilhante e flamejante. Você ganha +2 de bônus de deflexão na CA. Esta habilidade dura até o início do seu próximo turno. Se um oponente obter sucesso em acertá-lo apesar da sua melhoria na CA, você perde o bônus de deflexão na CA e você não pode usar esta habilidade novamente no seu próximo turno. No entanto, você pode projetar um pulso de energia negra gélida em um raio de 9 metros ao redor de você com uma ação padrão na rodada posterior ao seu escudo ser perfurado. Inimigos nesta área sofrem 8d6 pontos de dano de frio, com um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de Sabedoria) para metade do dano.

Criança da Sombra e Luz (Sob): Como você aprende a aproveitar o poder do seu *chi*, você se torna capaz de transbordar luz e energia sombria. Começando no 8º nível, você pode se focar no seu poder, envolvendo a área ao redor de você em padrões alternados de claro e escuro.

Enquanto você estiver em uma postura do Sol Poente ou da Mão Sombria, você pode renunciar a seu benefício normal como uma ação rápida para obter o benefício de criança da sombra e luz. Esta habilidade dura o tempo que a postura do Sol Poente ou da Mão Sombria fosse mantida, ou conforme descrito abaixo. Você também pode parar de usar criança da sombra e luz e continuar a ganhar o benefício normal da postura com uma ação rápida.

Se você usar esta habilidade para exercer a energia da luz, a área ao redor de você é preenchida com uma luz cegante. Todos inimigos dentro de 18 metros de raio na explosão se tornam pasmos (*LdM* 301) durante 1 rodada. Esta é uma magia de 9º círculo para propósitos de determinar a interação com magias de escuridão.

Se você exercer energia sombria, a área ao redor de você é lançada na total escuridão durante uma rodada em um raio de 18 metros de explosão. Esta habilidade é considerada uma

magia de 9º círculo para propósitos de determinar a interação com magias de luz.

Enquanto você manter esta postura, você altera entre projeção de luz e escuridão. Se esta habilidade estiver ativa no começo do seu turno, seus efeitos são revertidos. Se ele projeta luz, ele agora projeta escuridão, e vice-versa.

Você não pode ativar esta habilidade na mesma rodada que você acabar com este efeito.

Balanço sobre Luz e Escuridão (Sob): Como um ninja do Sol Sombrio, você se esforça para controlar seu lado negro, mesmo quando você o usa como poder de suas artes marciais. Algumas vezes, especialmente quando você enfrenta um inimigo verdadeiramente assustador, você pode permitir que a sua sombra interior opere ferozmente. Em tais casos, você sofre uma terrível transformação. Quando você adota este aspecto furioso de batalha, seus inimigos estão condenados. No entanto, cada vez que você usa esta habilidade, você chega mais perto do balanço da condenação.

No 10º nível, uma vez por dia com uma ação rápida, você pode transformar-se em uma criatura de pura escuridão durante 1 minuto. Seu corpo e todos os itens que você carrega quando você se transforma tornam-se um negro profundo, como tinta. Você ganha imunidade a sucessos decisivos, habilidades de efeito mental, ataques de morte, dreno de energia e venenos. Você também ganha um bônus de +8 em testes de Esconder-se. Ataques de energia negativa, como magias de *infligir*, curam ao invés de ferir você. Você ganha um bônus de +4 em ataques contra criaturas em áreas de escuridão ou iluminação sombria.

Em adição a estes benefícios, em cada ataque desarmado bem sucedido que realizar, você pode optar por aplicar um nível negativo em seu oponente. Você recupera 5 pontos de vida para cada nível negativo que você infligir. Este nível negativo desaparece em 1 hora.

Se o alvo possuir a mesma quantidade de níveis negativos que seus DVs, ele morre. Cada nível negativo aplicado a uma criatura concede uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia, testes de habilidade, e nível efetivo (para determinar o poder, duração, CD, e outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Adicionalmente, conjuradores de magias perdem uma magia preparada ou uma magia diária do nível mais alto que possuírem. Níveis negativos se acumulam.

No final da sua transformação, você sofre 1 ponto de dano em Constituição por nível negativo que você infligiu. Se este dano baixar a sua Constituição para 0 ou menos, seu corpo se dissipa em uma nuvem de tinta. A menos que você seja trazido de volta à vida com *ressurreição verdadeira*, você nasce em 1d4 dias como um vampiro. Sua tendência se torna maligna, embora sua tendência entre leal – caótico continua a mesma. Agora você é um campeão dedicado ao mal e um NPC. Você mantém acesso a todas as suas habilidades nesta classe de prestígio e não possui a vulnerabilidade normal do vampiro a luz solar. Seu corpo vampírico formará no lugar onde sua forma mortal pereceu.

A lenda sustenta que a alma dos ninjas do Sol Sombrio que estão condenadas desta forma estão presas dentro da Cidade de Ferro de Dis, capital de Dispater dentro das profundezas do inferno. O sucesso na busca para libertar a alma de sua cela na prisão destrói o vampiro e restaura o ninja do Sol Sombrio para a vida. A lenda afirma que muitos heróis do Sol Sombrio definharam na prisão de Dispater, esperando para serem libertados.

JOGANDO COM UM NINJA DO SOL SOMBRIO

Como um ninja do Sol Sombrio, você transcende a linha entre o bem e mal. Você vê a escuridão que espreita dentro de seu próprio coração. Como uma alma heróica, você sabe que se escuridão descansa sobre você, ela deve residir em todo coração dos mortais. Você é naturalmente suspeito para outros e tende a procurar se esconder do perigo. Até mesmo enquanto residir entre seus companheiros mais queridos e receptivos do ambiente, você sente a escuridão arranhando sua alma, e você procura observar o mal que acompanha dentro do coração de todas as criaturas.

Você aspira ao bem para sua própria causa. Se você chegar a uma cidade importunada pelo mal e expulsar ou matar os vilões, você provavelmente partirá sem dizer uma palavra ou fazer qualquer esforço para recolher aclamações ou auxiliar àqueles que você salvou. Em poucos meses depois, você pode retornar e assegurar que sua bondade tenha durado. Você sabe que quando o mal cai, pessoas que eram boas e acolhedoras quando você partiu, podem ter se voltado para a tirania em sua ausência.

Uma vez que você tenha completado seu treinamento e deixado o enclave do Sol Sombrio onde você aprendeu os segredos da ordem, você pode esperar pouco contato com outros ninjas. O processo de juntar-se ao Sol Sombrio o obriga a olhar para as piores partes de sua alma, sem vacilar. Embora os ninjas dessa ordem sejam fortes o suficiente para resistirem a tais experiências, poucos deles desejam se lembrar deles. Dojos Sol Sombrios são normalmente austeros, lugares isolados como o ambiente de um cemitério ou uma tumba. Somente os presidentes das Sombras, essencialmente os instrutores e mestres do dojo, residem ali de forma permanente. Um ninja do Sol Sombrio procura a ajuda de um orador das Sombras apenas sob as mais urgentes circunstâncias.

COMBATE

Em batalha, você alterna entre discrição e ferocidade, atacando de frente. Seu treinamento foca a dualidade de sua alma, e isso vem através de suas táticas. Muitas de suas habilidades trocam entre efeitos de luz e escuridão. Dessa forma, você pode esconder-se nas sombras para tirar vantagem das habilidades de escuridão, e depois saltar para brigar com seus oponentes na luz vingativa. Quando a sombra retornar, você desaparece de modo despercebido para começar o processo de novo.

O talento Ataque em Movimento é uma excelente escolha para você, assim como Lutar às Cegas. Escuridão o envolve, mas você não tem habilidade especial para ver através dela. Um item mágico que conceda visão no escuro fornece a você uma importante vantagem. Os primeiros ninjas do Sol Sombrio eram meio-orcs e meio-demônios. Quando eles desenvolveram esse estilo de luta, eles pensaram pouco nas criaturas que eram cegas na escuridão.

PROGRESSÃO

Àqueles que procuram a caminho do Sol Sombrio geralmente são atormentados por alguma profunda divisão dentro de suas personalidades. Se você entrou nessa classe de prestígio, você provavelmente não é diferente. Meio-orcs que se esforçam para trilhar um caminho íntegro apesar de racialmente motivados a ódios e insultos acham o caminho do Sol Sombrio interessante, particularmente se esses mesmos indivíduos já seguem o caminho dos monges e fazem um empenho para controlar a escuridão que vive dentro deles.

Uma vez que você tenha entrado na ordem Sombra do Sol e dominado suas técnicas básicas (em termos de jogo, introduzir o 1º nível dessa classe), você fica por conta própria. O caminho do Sol Sombrio é um meio para o indivíduo. Os outros não podem ajudá-lo a encontrar o equilíbrio entre sua natureza boa e má. Somente você pode alcançar isso. Alguns dos Sol sombrios nunca se cruzam novamente com um membro dessa ordem uma vez que eles tenham deixado seu dojo.

Como mencionado acima, Ataque em Movimento e Lutar às Cegas são excelentes escolhas de talentos para membros dessa classe de prestígio. Você também poderia considerar ganhar graduações em Esconder-se, Furtividade, Acrobacia, e Equilíbrio. Essas perícias permitem a você se mover sobre o campo de batalha mais facilmente.

RECURSOS

Ninjas do Sol Sombrio contam somente com eles próprios. Alguns deles sentem saudades dos bons companheiros, amigos confiáveis. Dessa forma, eles freqüentemente entram em grupos de aventureiros heróicos que combatem a injustiça. Entretanto, ninjas do Sol Sombrio raramente desenvolvem amizades profundas.

Muitos ninjas do Sol Sombrio adotam novos nomes para refletirem o caminho que eles trilham. Um ninja usa esses nomes quando se relaciona com outros, porém algumas vezes, quando ele forma um laço particular com um aliado, ele pode repartir seu nome de nascimento. Esse ato mostra profunda confiança e fé. Para um ninja do Sol Sombrio, seu antigo nome representa o distúrbio que o enfurecia antes dele aprender a controlar seu lado negro. Na essência, um ninja dá ao seu companheiro o nome do gêmeo negro que reside dentro de sua alma. Quando um ninja do Sol Sombrio aumenta seu poder e cai na escuridão, o vampiro que acorda em seu lugar normalmente usa seu nome de nascimento.

NINJAS DO SOL SOMBRIO NO MUNDO

“A base das mentiras se despejam porque ela nunca contou o seu nome, nem ela assentiria em nos permitir capturar a forma dela em pedra. Mesmo que ela não quisesse ser lembrada, nós faremos canções de seus feitos. Não é todo ano que um herói mata um dragão.”

– Ardas Aurora Rúnica, Lorde do Oitavo Pico Espiral

Ninjas do Sol Sombrio raramente se reúnem em grandes números, caminham na terra no anonimato, e treinam em lugares remotos, vilas inóspitas. Dessa forma, acrescentar eles em sua campanha é relativamente fácil. Eles poderiam ser ativos em uma região por anos, mas pouco se sabe sobre a existência deles com a exceção de histórias de estranhos sem nomes que aparecem, derrotam o mal, e desaparecem noite adentro.

Um personagem que possa seguir esse caminho é o mais provável para descobrir os ninjas do Sol Sombrio por acidente. Por exemplo, um ninja do Sol Sombrio pode, se ele vir um prospectivo membro, secretamente colocar um mapa para o dojo dentro dos pertences do possível ninja. Se o requerente puder alcançar o dojo e sobreviver ao treinamento, ele se tornará um ninja. Muitos guerreiros do Sol Sombrio não conhecem nem mesmo a identidade do ninja que o preparou durante esse caminho.

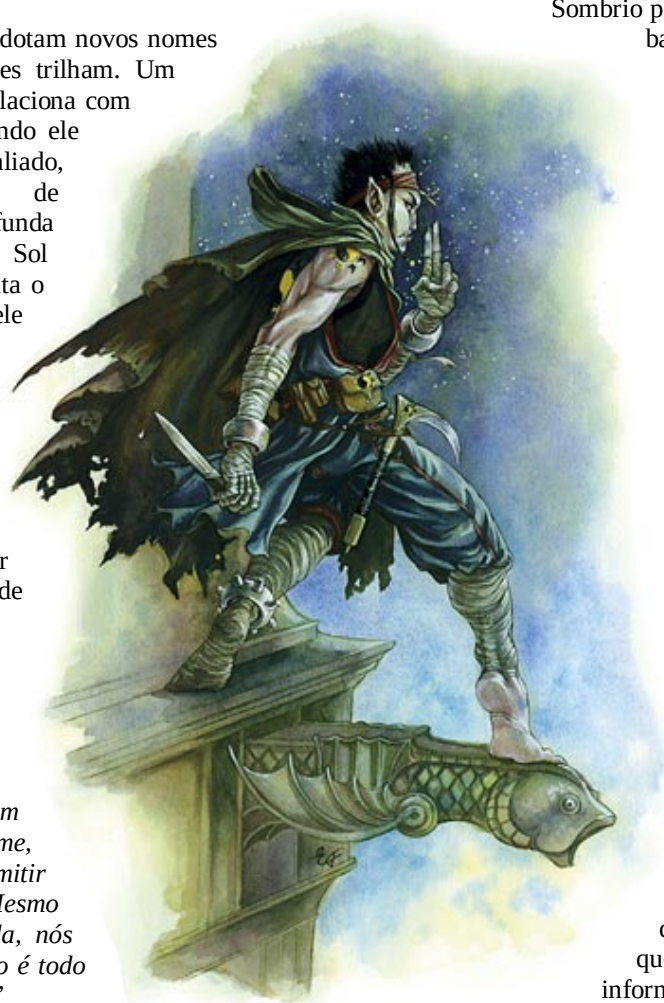
ORGANIZAÇÃO

Os ninjas do Sol Sombrio carecem de uma formal e complexa organização. Eles são viajantes e solitários. Às vezes, um presidente das Sombras pode avisar a todos os ninjas do Sol Sombrio que ele treinou. Esse evento vêm a ocorrer somente quando os presidentes das Sombras estão à porta da morte, nesse caso os ninjas escolhem um novo presidente das Sombras entre sua categoria, ou se um mal maior tiver levantado. Tais encontros para derrotar um ser maligno, chamados caçada das sombras, acontecem possivelmente um a cada século. Se um poder maligno for forte o bastante para exigir tal atenção, poucos dos ninjas do Sol Sombrio provavelmente sobreviverão na batalha contra ele.

Os ninjas do Sol Sombrio carecem de qualquer história registrada, exceto uns poucos raros pergaminhos que compila informações sobre os inimigos que eles encararam. Em consequência de uma caçada das sombras, os sobreviventes construíram uma elaborada tumba para seus companheiros caídos, gravando os eventos de suas mortes, e guardando os pergaminhos que descrevem o mal que eles enfrentaram pelo benefício de futuras gerações. Para evitar ladrões de túmulos e outros exploradores, os ninjas do Sol Sombrio usualmente constroem essas tumbas distantes da civilização. Se a necessidade for muito grande, os ninjas distribuem as locações dessas tumbas com aqueles que se beneficiariam das informações escondidas nelas.

REAÇÕES DOS PDMs

Ninjas do Sol Sombrio raramente provocam uma reação extrema, visto que pouco se sabe de sua verdadeira natureza, seus poderes, e seus objetivos. Membros dessa ordem são felizes quando eles podem executar suas ações com poucas complicações e com pouca ou nenhuma atenção. Muitos povos simples consideram os ninjas como levemente intimidadores. Seu silêncio e jeito reservado, combinados com seu grande talento de combate, os fazem vagamente ameaçadores. Algumas cidade e metrópoles expulsam os



ninjas do Sol Sombrio por medo de associar-se com seus poderes malignos. Os ninjas tipicamente evitam tais localidades, mas se o mal surgir em um deles, eles podem simplesmente trabalhar em segredo.

CONHECIMENTO SOBRE OS NINJAS DO SOL SOMBRIO

Personagens com graduações em Conhecimento (arcano) podem procurar os ninjas do Sol Sombrio para aprenderem mais sobre eles. Quando o personagem fizer um teste de perícia, leia ou parafraseie o que vem a seguir, incluindo as informações das CDs abaixo.

CD 10: Ninjas do Sol Sombrio são pessoas solitárias que combatem o mal em seus próprios termos.

CD 15: Supostamente, esses ninjas usam os poderes da escuridão contra seus inimigos.

CD 20: Ninjas do Sol Sombrio aproveitam a escuridão e a luz na batalha. Isso representa a competição dentro de suas próprias almas entre seus aspectos bons e maus. Eles são heróicos, mas usam seus poderes para contornar os poderes do mal.

Uma pessoa não encontra um ninja Sombra do Sol. Mais propriamente, um ninja encontra você. Algumas vezes, gangues de pessoas violentas se passam por membros dessa classe de prestígio para espalhar terror em plebeus e em outros povos fracos. Tais artimanhas terminam rapidamente se um verdadeiro ninja do Sol Sombrio ouvir sobre eles.

NINJAS DO SOL SOMBRIO NO JOGO

Um ninja do Sol Sombrio funciona bem como um misterioso, talvez um PDM não confiável que se aliou aos personagens contra uma ameaça poderosa e sobrenatural. Um ninja viajante pode conhecer alguma coisa sobre um ponto fraco do demônio, e os PJs devem trabalhar com ele para superar o monstro. Entretanto, a tendência do ninja para suspeitas faz a sua relação com o grupo indiferente na melhor das hipóteses. Os personagens devem decidir se confiarão no ninja ou o atacarão à sua própria maneira. Um vilão pode se passar por um ninja do Sol Sombrio, usando a misteriosa natureza da ordem para disfarçar sua verdadeira natureza.

Essa classe de prestígio é uma boa escolha para um jogador que prefira um personagem com uma história trágica. Muitos ninjas do Sol Sombrio procuram escapar de uma tragédia ou erro em seu passado. Um PJ trabalhando sob uma terrível maldição, ou um que secretamente é um vilão convertido, é uma boa opção para essa classe.

ADAPTAÇÃO

A palavra “ninja” ataca os Mestres como um anarquismo, ou pelo menos um elemento cultural colocado no lugar errado, no mundo do jogo D&D. Essa classe de prestígio poderia também representar uma ordem de monstros caçadores, um bando de assassinos de tendência boa que derrubam malfetores, ou um professor de artes marciais de um específico e isolado monastério. O principal traço dessa classe de prestígio é a luta entre a luz e escuridão que vive em seu interior. O resto das descrições são meramente um meio para inspirações. Se as descrições não servir para você, pensamentos de quaisquer raças, ordens religiosas e outros aspectos de sua campanha onde existe o combate entre a luz e escuridão poderia ser uma boa adaptação.

ENCONTRO PADRÃO

Os PJs estão suscetíveis a encontrar um ninja do Sol Sombrio a qualquer momento que eles lutarem contra uma força maligna que ameaça a região.

NE 8: Doomveil é uma meio-orc ninja do Sol Sombrio que procura corrigir os erros que ela cometeu em seu passado. Uma vez, ela foi um membro de uma ordem monástica maligna dedicada a Hextor. Criada e educada no monastério, ela nunca soube de qualquer coisa além do treinamento em combate, rezas devotadas à Hextor, e a incursão ocasional para reprimir uma revolta de camponeses em volta do monastério. Durante tais incursões, ela encontrou um clérigo de Pelor que, reconhecendo a faísca fundamental de bondade dentro de sua alma, a convenceu a se desviar do caminho do mal. Desde então, Doomveil foi treinada como uma ninja do Sol Sombrio. Se os personagens lutarem contra Hextor e seus subordinados, eles poderão encontrá-la espreitando sua luta. Ela fornecerá assistência passando adiante as informações que ela recolheu, descobrindo os templos de Hextor ocultos, e assim por diante. Se os personagens estiverem perto da vitória, ele oferecerá sua assistência direta para ajudá-los.

DOOMVEIL

ND 8

Meia-orc fêmea monge 6/ Ninja do Sol Sombrio 2

Tend LB Humanóide médio (orc)

Inic +2; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Ouvir +3, Observar +3

Idiomas Comum, Orc

CA 19, toque 16, surpresa 17;

(+2 Des, +3 Sab, +1 classe, +2 armadura, +1 natural)

pv 55 (8 DV)

imunidades doenças normais

Resist. evasão, frio 10 (chama do sol sombrio)

Fort +11, **Refl** +11, **Vont** +12 (+14 contra encantamentos)

Deslocamento 15 m (10 quadrados)

Corpo-a-corpo ataque desarmado +7 (1d10+2) ou

Corpo-a-corpo ataque desarmado +6/+6 (1d10+2) com rajada de golpes ou

Corpo-a-corpo kama obra-prima +8 (1d6+2) ou

Corpo-a-corpo toque +7 (1d10+3 energia negativa) com toque do sol sombrio

Distância toque +7 (2d6 fogo) com chama do sol sombrio ou

Distância besta leve obra-prima +8 (1d8/19-20)

Ataque Base +5; **Agarrar** +7

Opções de Ataque Ataque Atordoante (CD 17, 6/dia), chama do sol sombrio, ataque chi (mágico), toque do sol sombrio

Equipamento de Combate poção de curar ferimentos moderados

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 5°):

Golpes – arremesso forte† (1°), técnica da lâmina sombria (1°)

Contra-ataque – defesa desconcertante† (2°)

Outro – excursão sombria† (2°)

Disciplinas: Sol Poente, Mão Sombria

†Manobras Preparadas

Habilidades: For 14, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 16, Car 8

QE queda lenta 9 m

Talentos Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Ataque

Desarmado Aprimorado, Estudo Marcial (arremesso

forte), Estudo Marcial (técnica da lâmina sombria), Estudo

Marcial (excursão sombria), Ataque Atordoante

Perícias Esconder-se +13, Furtividade +13, Sentir Motivação +14

Pertences: equipamento de combate mais kama obra-prima, besta leve obra-prima com 20 virotes, braceletes da armadura +2, amuleto da armadura natural +1, broche do escudo, manto da resistência +1

SENTINELA DA PEDRA PROFUNDA

"Quase senti pena dos orcs de Urthrad quando eles investiram na nossa linha de defesa. Quase."

– Orros o Mão Sangrenta, sentinela de um Norte Próximo

A disciplina Dragão de Pedra traça suas raízes de uma antiga ordem de anões que usou o poder da terra para melhorar seu estilo de combate. O sentinela da pedra profunda mergulha nestes antigos ensinamentos para ligar-se ao poder da pedra. A maioria dos sentinelas da pedra profunda usa esse poder em defesa de seus companheiros anões, apesar de alguns adotarem uma abordagem mais ativa lutando contra os inimigos de seu povo. No combate, um sentinela da pedra profunda é uma montanha viva, um reduto de pedra que fornece abrigo para seus aliados, enquanto cai como uma avalanche sobre seus inimigos. O terreno se transforma e se agita debaixo de seus pés. Por um momento ele fica parado no topo de um monte pequeno que bloqueia seus inimigos – e a seguir ele invoca um terremoto para lançar os seus inimigos no chão.

SE TORNANDO UM SENTINELA DA PEDRA PROFUNDA

A maioria dos anões que seguem a tradição dos sentinelas da pedra profunda começam como cruzados ou lâminas de guerra. Guerreiros, paladinos, e outros personagens orientados a artes marciais também podem achar a classe do seu agrado; tipicamente, tais personagens multiclasse (muitas vezes como ladinos ou batedores) preenchem as perícias requisitadas. Em raras ocasiões, os monges anões assumem o manto de sentinela da pedra profunda, muitas vezes mudando para cruzado, sábio da espada, ou lamina de guerra ao completar a progressão nessa classe.

PRÉ-REQUISITOS

Raça: Anão.

Bônus Base de Ataque: +10.

Perícias: 13 graduações em Equilíbrio.

Talentos: Ataque Poderoso ou Poder da Pedra*.

Manobras Marciais: Deve saber pelo menos duas manobras Dragão de Pedra e uma postura Dragão de Pedra.

*Novo talento descrito na página 33.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

A classe o permite continuar a aprender novas manobras, provavelmente da disciplina Dragão de Pedra. Ela também concede talento especial de combate ao utilizar manobras Dragão de Pedra.

Manobras: A cada nível ímpar, você ganha uma nova manobra conhecida da disciplina Dragão de Pedra. Você deve preencher os pré-requisitos da manobra para aprendê-la. Você pode adicionar todos os seus níveis de sentinela da pedra profunda para determinar seu nível total de iniciador e de sua manobra conhecida de maior nível.

No 3º nível, você ganha uma manobra adicional preparada por dia.

Postura Forte da Montanha (Sob): Como um novato sentinela da pedra profunda, você aprende a tornar-se tão impenetrável como um forte da montanha. Esta característica é o componente chave das habilidades de combate dessa classe de prestígio. Enquanto você estiver em uma postura de

Dragão de Pedra, você pode renunciar seus benefícios normais como uma ação rápida para obter o efeito da postura forte da montanha. Esta habilidade dura o tempo que você manteria a postura de Dragão de Pedra, ou conforme descrito abaixo. Você também pode parar de usar postura forte da montanha e retomar os benefícios normais da postura como uma ação rápida.

Quando você usa esta habilidade, você pode optar por criar uma fortaleza de terra ou rocha, contanto que você fique de pé sobre terra, pedra, rocha, ou uma superfície trabalhada como uma rua de paralelepípedos ou um piso de ladrilho (desde que terras ou rochas naturais não fiquem mais do que 30 cm abaixo de você). O quadrado (ou quadrados) que você ocupa forma um pilar de terra ou de rocha de 1,5 metros de altura, com você em cima. Cada quadrado adjacente a você é torto e inclinado, tornando-se um terreno difícil. Qualquer criatura que tentar entrar ou sair de um destes quadrados deve fazer um teste de Equilíbrio CD 10 ou cairá de bruços no último quadrado da área que ela ocupa. Criaturas que ignoram terrenos difíceis automaticamente são bem-sucedidas neste teste, e criaturas voadoras não são afetadas. Criaturas com quatro ou mais pernas ou com o traço racial estável ganham um bônus de +4 nos testes de Equilíbrio.

Você mantém o benefício da postura forte da montanha até você terminar a sua postura Dragão de Pedra ou mover mais do que 1,5 metro em uma rodada. Você não é afetado pelo terreno difícil que você cria com esta habilidade. Se você se mover somente 1,5 metros em uma rodada, o pilar da terra que criou move com você, criando novos quadrados de terreno difícil em todo quadrado adjacente da sua nova posição. Se criaturas ocupam os quadrados recém-adjacentes, elas não precisam fazer os testes de Equilíbrio como descrito acima. Entretanto, se no seu turno elas tentarem deixar a zona do terreno difícil, são afetadas pela postura forte da montanha como normalmente, e quadrados que não são mais adjacentes a você retornam ao seu estado natural. Se você se mover mais do que 1,5 metro em uma rodada enquanto estiver usando a postura forte da montanha, o efeito acaba, e o terreno retorna imediatamente ao normal.

Criar passagens (SM): Você pode usar *criar passagens* uma vez por dia por nível de classe como uma habilidade similar a magia. Seu nível de conjurador é igual ao seu nível de classe sentinela da pedra profunda.

Colisão da Grande Montanha (Sob): Começando no 2º nível, se você iniciar o seu turno com a postura do forte da montanha ativa, como uma ação de rodada completa você pode encerrar a postura Dragão de Pedra que você iniciou para obter os benefícios dessa habilidade. Quando você fizer isso, o monte que você criou com a postura do forte da montanha repentinamente afunda, enviando quaisquer inimigos sobre os quadrados adjacentes a você a colidirem no chão. Além disso, você cai do monte desmoronado como uma avalanche viva.

Quando você usa esta habilidade, todas as criaturas dentro da área de terreno difícil criado por sua postura forte da montanha devem fazer um teste CD 15 de equilíbrio ou cairão de bruços. O bônus por estável ou de ter pernas adicionais não se aplicam. Além disso, você pode usar uma investida para atacar um inimigo como parte da ativação desta habilidade. Se seu ataque for bem sucedido, ele causa 2d6 de dano adicional devido à dinâmica que você ganha quando é arremessado para baixo de seu monte temporário e bater em seu oponente.

Você não pode ativar postura forte da montanha no mesmo turno em que você usar esta habilidade.

TABELA 5-8: O SENTINELA DE PEDRA PROFUNDA

DADO DE VIDA: D10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Manobras Conhecidas	Manobras Preparadas	Manobras Especial
1º	+0	+2	+0	+0	1	0	Postura forte da montanha, <i>criar passagens</i>
2º	+1	+3	+0	+0	0	0	Colisão da grande montanha
3º	+2	+3	+1	+1	1	1	Reduto indomável
4º	+3	+4	+1	+1	0	0	Maldição da pedra, dente do dragão
5º	+3	+4	+1	+1	1	0	Despertar o dragão de pedra

Perícias de Classe (2 + modificador de Int por nível): Equilíbrio, Concentração, Ofícios, Intimidar, Conhecimento (masmorras), Ouvir, Conhecimento Marcial*, Observar.

*Nova perícia descrita na página 27.

Reduto Indomável (Ex): Uma vez que você atingiu o 3º nível, enquanto você estiver na postura forte da montanha, você também pode iniciar e ganhar o benefício de uma postura adicional de Dragão de Pedra. Essa pode ser a postura que você entrou inicialmente para ativar a postura do forte da montanha, ou outra postura Dragão de Pedra que você conheça. Por outro lado você deve seguir todas as regras normais para entrar e se manter numa postura.

Maldição da Pedra (Sob): A partir do 4º nível, você pode golpear um oponente e canalizar o peso de chumbo da terra em seus braços e pernas. Por um breve momento, eles trabalham em vão, incapazes de se mover sob o peso esmagador que você fixou.

Como uma ação imediata, você pode forçar um oponente que você atacou com um ataque corpo a corpo para fazer um teste bem-sucedido de Vontade (CD 10 + 1/2 de seu nível de personagem + seu modificador de For) ou tornará incapaz de se mover por 1 rodada. O deslocamento da criatura em todos os modos de movimento exceto de vôo baixam para 0 metro. O deslocamento de vôo da criatura permanece inalterado. Você deve escolher para usar essa habilidade depois do ataque bem-sucedido em um oponente, mas antes de jogar o dano.

Dente do Dragão (Sob): Do 4º nível em diante, como uma ação padrão, você pode usar um pilar de pedra para irromper da terra até 18 metros de você. O pilar ocupa um quadrado e é de 1,5 ou 3 metros de altura (a sua escolha). Você pode levantar um pilar de pedra apenas natural, em terra ou pedra bruta. A criatura de pé no quadrado deve ter sucesso em um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de For) ou será derrubada. Você pode dispensar um pilar criado como uma ação padrão, mas caso contrário o pilar permanece onde você o criou.

Despertar o Dragão de Pedra (Sob): No 5º nível, você pode causar um terremoto localizado para retumbar através do terreno a sua volta. Através do seu estudo das técnicas do Dragão de Pedra e sua forte ligação ao elemento da terra, você pode despertar a ira de pedra adormecida para enviar os seus inimigos terrenos abaixo. A terra faz barulho, rochas explodem em cacos cortantes, e o solo se rebela contra seus inimigos.

Uma vez por encontro como uma ação rápida, você faz com que a terra em volta trema e agite como se abalada por um terremoto. Todos os inimigos dentro de um raio de 18 metros devem fazer um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 10 + 1/2 do seu nível de personagem + seu modificador de For) ou tomarão 12d6 pontos de dano e cairão de bruços. Um teste bem sucedido permite que um oponente tome metade do dano e permaneça em pé. Estabilidade melhorada (como o traço racial de um anão) não ajuda uma criatura a evitar de ser derrubada por essa habilidade.

JOGANDO COM UM SENTINELA DA PEDRA PROFUNDA

O sentinela pedra profunda incorpora muitos traços clássicos dos anões. Como um sentinela, você fica calmo, vagamente furioso, taciturno e brusco. Você prefere deixar seus inimigos virem até você, ao invés de investir para frente e expor a sua posição. Constantemente, avanço seguro funciona muito melhor do que uma abertura arriscada selvagem. Com a terra sob seus pés, você é seguro, estável e resistente. Outros guerreiros podem com uma abertura chamativa e tática flexível, mas você tem pouco uso de tais estratégias. Você é a rocha que resiste, o muro impenetrável de defesa que resiste ao ataque do inimigo. Quando é hora de atacar, você solta a sua fúria em uma avalanche de aço. Até então, você deixa seus inimigos arruinados com seus esforços contra a sua armadura robusta e escudo compacto.

COMBATE

Um sentinela da pedra profunda é, em essência, uma posição defensiva móvel. Uma vez que você entre na postura forte da montanha, você forma uma barreira útil contra inimigos que procuram passar em torno de você e atacar seus aliados. Uma vez que você ganha à habilidade reduto indomável, você pode combinar postura forte da montanha com uma postura da disciplina Dragão de Pedra, tal como raízes da montanha, tornando-o quase impossível de se contornar ou superar em batalha.

De modo geral, como um sentinela da pedra profunda você deve se concentrar em ficar na frente de seus companheiros. Na maioria dos casos, os monstros mais lentos, como gigantes, e outros combatentes corpo a corpo devem ter de lutar com você antes que eles possam atacar os seus aliados. Sua capacidade de parar um inimigo morto em seu caminho com a maldição de pedra, especialmente se você empunhar uma arma de alcance, faz com que qualquer tentativa de escapar ao seu redor seja uma aposta arriscada na melhor das hipóteses. Você se sobressai em controlar o campo de batalha. Procure criar pontos de obstruções que force um inimigo a entrar e permanecer na área de suas habilidades.

PROGRESSÃO

Entrar para os sentinelas da pedra profunda é uma tarefa difícil, uma vez que um potencial candidato não deve apenas mostrar grande habilidade com armas, mas também dominar os difíceis segredos místicos da própria terra. Os sentinelas tendem a resistir treinar aventureiros e outras pessoas solitárias. Na batalha, os sentinelas são esperados para formar um poderoso reduto de defesa contra inimigos mais numerosos dos anões, como orcs, goblins e ogros. A intenção do sentinela em aprender os segredos desta ordem, risco por conta própria, é um mau investimento nos olhos da ordem. Um aventureiro anão que se torna um sentinela deve provar-se em batalha, geralmente fazendo um grande serviço a uma casa

de clã anã, ou mostrando que suas aventuras diretamente ajudam o povo anão.

Depois de se tornar um sentinela, você pode esperar mais anos para tratá-lo com respeito e admiração. No entanto, esses elogios vêm com expectativas de que você sempre vai lutar duro e verdadeiramente para o povo anão. Os sentinelas nunca interromperam e correram de uma batalha até que seus aliados tenham todos se retirados com segurança. Diz à lenda que o primeiro sentinela a quebrar essa tradição será fulminado pelo próprio Moradin. Se este conto é verdade ou não, a implicação é clara como o dia. Um sentinela morreria antes de abandonar seus aliados.

Conforme você ganhar níveis nessa classe de prestígio, procure talentos e habilidades que aumentam o seu alcance, tornando-se mais fácil para você lidar com uma multidão de adversários, e que aumente a sua CA. Você pode esperar que os seus inimigos o escolham para destruí-lo rapidamente, pois o tempo que você permanecer de pé, os impedirá de prejudicar seus amigos.

RECURSOS

Você pode esperar um lugar para dormir e mais do que o suficiente de alimento e bebida em qualquer casa de clã anã. Os sentinelas mantêm postos avançados na maioria das cidades importantes do reino anão e cidadelas construídas perto das hordas de orcs, goblins, e gigantes. Como um aventureiro, seus companheiros sentinelas são provavelmente ansiosos por notícias do mundo exterior e do resto da ordem quando você visita estes bastiões da resistência dos anões. Se os anões enfrentam uma ameaça de qualquer tipo, você vai ser esperado para contribuir com uma solução. Embora isso possa ser um fardo, a sua posição como uma figura respeitada também torna mais fácil para você convencer líderes anões e organizar o seu povo diante de uma ameaça. Se você aconselhar o rei anão para enviar um grupo de ataque ao escorregar em um reduto de orcs e matar o dragão vermelho que conduz as tribos; você pode esperar ferreiros para forjar armaduras resistentes e armas mortais para o grupo de ataque, enquanto magos e clérigos anões de Moradin criarão os pergaminhos e as poções que o grupo possa necessitar.

SENTINELAS DA PEDRA PROFUNDA NO MUNDO

"Quando os sentinelas vieram através da porta do leste, paramos nossos esforços para reforçar as paredes do norte. Nossas fortificações tinham chegado."

– General Rurik Arremessador de Machado, IX Legião Casa da Rocha

Sentinelas da Pedra Profunda tendem a permanecer dentro das guardas dos anões que eles juraram em defender. Normalmente, apenas uma grande ameaça para o povo anão, uma missão importante para a sua prosperidade contínua, ou uma ameaça de uma terra distante pode fazer alguém se tornar um aventureiro. Um anão PJ pode esforçar-se para entrar na ordem para provar a si mesmo para o seu povo, ou a natureza justa de sua busca pode obrigar os sentinelas a lhe oferecerem treinamento místico em seu estilo de luta.

ORGANIZAÇÃO

Os sentinelas da pedra profunda praticam a sua arte de combate em cavernas escondidas muito abaixo das fortalezas anãs. Sob a mais profunda das minas, seguindo as passagens sinuosas que levam aos redutos distantes e cavernas subterrâneas, os sentinelas têm pequenas e austeras academias onde eles treinam a próxima geração de sentinelas, a prática de seus estilos de luta, e enterram seus mortos. A tradição

afirma que muitos dos tesouros mais importantes de uma cidadela são armazenados aqui, tanto para mantê-los escondidos do mundo exterior e para colocá-los sob a proteção de confiança dos sentinelas.

Um sentinela da pedra profunda é um membro de uma unidade de elite de combate, que serve como a primeira e a última linha de defesa para os anões. Na batalha, eles são o núcleo destemido que os anões se reúnem em volta. Quando os orcs e gigantes ameaçam uma fortaleza anã, os sentinelas devem estar firmes para proteger a fenda das passagens, túneis e outras entradas. Se os sentinelas caírem, a fortaleza é muitas vezes perdida.



REAÇÕES DOS PDMs

Anões têm uma inclinação natural a respeitar e admirar sentinelas da pedra profunda, uma vez que eles são vistos como encarnações das três virtudes do anão: Coragem,

lealdade e sabedoria sobre o conhecimento da terra e pedra. Não-anões tendem a conhecer pouco dos sentinelas, pois raramente alardeiam seus talentos e mostram as suas capacidades fora do combate. Orcs e gigantes odeiam os sentinelas, mas eles são obrigados a respeitar a capacidade de combate de um sentinela.

CONHECIMENTO SOBRE OS SENTINELAS DA PEDRA PROFUNDA

Personagens com graduações em Conhecimento (história) podem investigar os sentinelas pedras profundas para aprenderem mais sobre eles. Quando um personagem faz um teste de perícia, leia ou parafraseie o seguinte, incluindo as informações das CDs inferiores.

CD 10: Os sentinelas da pedra profunda são guerreiros anões que são famosos por destruir investidas inimigas e por formar uma linha destemida na batalha.

CD 15: Os sentinelas têm a capacidade de controlar a terra. Ao seu comando, eles fazem o chão se quebrar e inclinar, tornando uma investida contra eles ser quase impossível.

CD 20: Sentinelas praticam uma estranha forma de magia marcial tocando no poder da terra. Eles fazem o chão tremer e romper a forma do terreno. Quando você luta com um sentinela, você luta contra a própria Terra.

Qualquer PJ que tem relações amigáveis com uma fortaleza anã pode provavelmente ganhar uma audiência com o comandante de um sentinela. Sentinelas tendem a evitar o contato com estranhos, por medo de se misturar com espíões e outros que procuram aprender seus pontos fracos ou conspirar contra eles.

SENTINELAS DA PEDRA PROFUNDA NO JOGO

Sentinelas da pedra profunda são relativamente fáceis de adicionar ao mundo do jogo, já que são secretos, em números reduzidos, e confinados em fortalezas anãs. Um PJ anão poderia nunca ter ouvido falar dessa ordem simplesmente porque a cidadela onde ele cresceu não tinha uma elite de unidade de combate. Os sentinelas também poderiam ser um desenvolvimento relativamente novo no seu mundo, especialmente se as habilidades descritas neste livro forem uma nova forma de arte marcial. Anões personagens que contam com armaduras pesadas são uma boa partida para esta classe. A armadura ajuda a transformar um anão em um obstáculo enorme para os inimigos sem penalizar a sua velocidade.

ADAPTAÇÃO

O conceito-chave do sentinela da pedra profunda é a manipulação do terreno em que o personagem está lutando. Essa classe fornece a mecânica de um adversário interessante, uma vez que dá acesso a personagens orientados a corpo a corpo para habilidades que normalmente seriam reservadas para conjuradores. Uma ordem de gigantes de pedra mal ou gigantes do fogo com acesso a essas habilidades fariam um oponente assustador. Você também pode alterar esta classe para um guerreiro elfo druida ou um elfo selvagem sentinela da floresta que criou um efeito de enredar, quando ele entra na posição de base da classe em uma área de vegetação natural, e redesenhar as habilidades de classe remanescentes, em conformidade com este novo conceito.

ENCONTRO PADRÃO

Os PJs são prováveis de encontrar os sentinelas da pedra profunda como aliados, especialmente se eles lutarem contra gigantes e orcs. Caso os PJs empreenderem uma busca pelos anões, um sentinela poderia acompanhá-los para ajudá-los na sua tarefa. Em qualquer grande batalha envolvendo anões, uma unidade de sentinelas pode estar presente.

NE 13: Karthak o Indomável é um raro sentinela da pedra profunda que vagueia na terra como um aventureiro. Sua casa foi destruída por um dragão furioso que agora mora dentro dos salões de sua antiga casa. Um salão de treinamento do sentinela, localizado muito abaixo da cidadela anã, contém uma série de itens mágicos poderosos que o dragão procura. Karthak necessita de aventureiros dispostos a ajudá-lo a aventurar-se nas ruínas para matar o dragão, junto com seus aliados demoníacos e draconicos e recuperar os artefatos antes que o dragão ponha suas garras sobre eles.

KARTHAK O INDOMÁVEL

ND 13

Anão masculino guerreiro 10/ sentinela da pedra profunda 3
Tend LN Humanóide médio

Inic +4; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Ouvir +1, Observar +1

Idiomas Comum, Anão

CA 21, toque 10, surpresa 21; +4 de CA contra gigantes (+11 armadura)

pv 115 (13 DV)

Resist. estável (+4 contra encontrão e imobilização)

Fort +14 (+16 contra veneno), **Refl** +7, **Vont** +8; +2 nos testes contra magias e efeitos similares à magia

Deslocamento 6 m

Corpo-a-corpo machado grande afiado +2 +21/+16/+11 (1d12+11/x3)

Distância besta leve obra-prima +13 (1d8/19-20)

Ataque Base +12; **Agarrar** +17

Opções de Ataque Ataque Poderoso, +1 nos ataques contra orcs e goblinóides, reduto indomável

Ações Especiais colisão da grande montanha, postura do forte da montanha, *criar passagens* 1/dia

Manobras e Posturas Conhecidas (NI 8°):

Posturas – postura da base de pedra (1°)

Golpes – encontrão do minotauro (1°), martelo da montanha (2°), artil de pedra (2°), quebra-ossos (3°), golpe da avalanche (4°)

Disciplinas: Dragão de Pedra

Cada uma das manobras de Karthak pode ser iniciada uma vez por encontro, sem possibilidade de recuperá-las.

Habilidades: For 20, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 13, Car 8

QE ligação com pedras (*LdJ* 14)

Talentos Foco em Arma Maior (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Estudo Marcial (encontrão do minotauro), Estudo Marcial (martelo da montanha), Postura Marcial (postura da base de pedra), Foco em Arma (machado grande), Especialização em Arma (machado grande), Ataque Poderoso

Perícias Equilíbrio +10

Pertences: *armadura de batalha* +3, *machado grande afiado* +2, besta leve obra-prima com 20 viotes, *manto da resistência* +1



As nove espadas – armas especificamente criadas para incorporar cada uma das disciplinas marciais - são mais do que simples lendas. Elas são relíquias que permanecem escondidas em algum lugar no mundo. Muitos adeptos marciais gastam uma grande parte de seu tempo procurando essas armas, porque cada uma delas concede ao seu portador um poder enorme e a maestria em seu estilo de combate escolhido.

ARMAS DO LEGADO

A arma do legado tem capacidade para aumentar o poder de seu portador com o avanço de nível. Idealmente, um personagem pode carregar e cuidar da mesma arma durante sua carreira inteira.

Inicialmente, a arma do legado pode parecer nada mais do que um item mágico comum. Só quando o portador descobre algo do seu passado é que ele começa a entender que a arma tem um potencial inexplorado. Descobrir a história da arma oferece-lhe as chaves que desbloqueiam o seu poder.

As informações sobre o legado das armas fornecidas aqui são breves, mas devem ser suficientes para que você use as armas apresentadas neste livro. Para obter mais detalhes sobre a incorporação de armas do legado em sua campanha, consulte *Weapons of Legacy*.

Nome e Descrição: Cada descrição da arma legado começa com as características físicas do item. Supondo que o personagem ainda não saiba o nome da arma, ele pode saber com um teste de Conhecimento em História (CD 15).

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: Cada arma do legado tem certas propriedades mágicas que são acessíveis a qualquer personagem. Informações sobre as competências podem ser adquiridas através dos métodos normais de identificar itens mágicos. O custo dado aqui é para um item mágico normal do tipo da arma do legado, assumindo que os seus verdadeiros poderes ainda são desconhecidos. De fato, entretanto, as armas do legado são inestimáveis.

Prenúncio: O legado de cada item tem um prenúncio, um poder menor que faz o item ser reconhecido como algo especial.

História: Cada arma do legado tem uma história, que pode ter sido esquecida pelo tempo. A sua história são sementes de oportunidades que um novo portador pode explorar. Através de pesquisa um personagem pode aprender os rituais específicos, procedimentos ou cerimônias que são necessários para se ligar com a arma e desbloquear seus poderes. Aprender um pouco do passado de uma arma exige um teste de Conhecimento em História, com a CD cada vez mais alta para

cada fato mais esotérico ou pertinente. Se alguém obtiver sucesso nos testes e revelar as informações relevantes para o portador, ele pode descobrir partes dos rituais associados dessa arma do legado.

A CD do teste de perícia e o ritual recolhido de um teste bem sucedido aparecem entre parênteses no final de cada parágrafo relevante na história de uma arma.

Rituais do Legado: Toda arma do legado nesse livro, tem três rituais associados com ela: um ritual mínimo, menor e maior. Além de quaisquer questões requeridas, toda arma do legado tem um custo de peças de ouro por materiais gastos durante seu desempenho. Executar esses rituais concede acesso para as habilidades da arma mínimo, menor e maior, respectivamente.

Um portador que preencher os pré-requisitos da arma (olhar abaixo) e completar o ritual mínimo pode usar as habilidades mínimas da arma do legado. A cada ritual adicional completado, um novo limite das habilidades do legado se torna disponíveis.

Cada habilidade do legado tem um nível mínimo de personagem associado com ela. Um personagem abaixo desse nível pode completar um ritual, mas não poderá usar a habilidade do legado correspondente até que ele alcance o nível exigido.

Pré-requisitos do Portador: Da mesma forma dos pré-requisitos exigidos para entrar em uma classe de prestígio, cada futuro portador de uma arma do legado deve preencher certamente os requerimentos para executar qualquer ritual do legado associado com ela, ou para usar qualquer uma de suas habilidades do legado. Esses requerimentos não necessitam ser preenchidos pelo personagem para usar as habilidades do item sem-legado.

Os talentos citados nos rituais do legado das armas descritas aqui são melhor detalhados na página 157.

Custos Pessoais: Além de executar os rituais e pagar seus custos em po, o portador deve voluntariamente pagar os custos pessoais indicados – tal como perda de pontos de vida ou penalidade nos testes de resistências – para usar as habilidades da arma do legado. Esses custos pessoais são permanentes e representa o esvaziamento da energia vital do portador da arma para abrir seu potencial completo.

O portador deve pagar os custos pessoais imediatamente ao alcançar o nível de personagem os quais eles são estimados, depois de todos os outros ajustes do nível relacionado. Se ele é incapaz de pagar o custo, ele não ganha qualquer habilidade do legado associada com aquele nível até que ele possa pagar. Os custos aplicam-se o personagem estando portando ativamente a arma do legado ou não.

A menos que esteja anotado o contrario, múltiplos valores na coluna não são cumulativos. Em todo caso, eles representam a penalidade total aplicada.

Penalidade em Ataque: Esse valor representa uma penalidade permanente em todas as jogadas de ataque do portador.

Penalidade em Teste de Resistência: Esse valor representa uma penalidade permanente nos testes de resistência do portador. A menos que o cabeçalho da coluna diga um teste em específico, a penalidade se aplica em todos os testes.

Pontos de Vida Perdidos: O portador permanentemente perde o numero indicados de pontos de vida. Esses valores são cumulativos.

Habilidades da Arma do Legado: A menos que esteja anotado de outra forma, um personagem deve estar segurando a arma para ativar uma habilidade, e ativar uma habilidade da arma do legado é uma ação padrão que não provoca ataques de

oportunidades. Habilidades contínuas ativadas duram enquanto o personagem carregar a arma consigo.

A CD do teste de resistência para qualquer habilidade do legado é igual a 10 + o nível da magia ou efeito + a habilidade mínima do atributo necessária para conjurar a magia daquele nível, exatamente como para os itens mágicos. O modificador de Carisma do portador pode ser substituído pelo modificador da habilidade normalmente usada por esse item, se a CD do teste resultar em um valor maior.

CLARIDADE CELESTE (MENTE DIAMANTINA)

Claridade Celeste é um sabre perfeitamente equilibrado feito de mithral reluzente. Sua empunhadura é coberta firmemente com um couro azul escuro.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: Sabre +1; Custo 2.820 po; Peso 0,5 kg

Prenúncio: Cada vez que *Claridade Celeste* é sacada, o tempo parece reduzir a velocidade durante uma fração de segundo. Este truque momentâneo de percepção não prevê qualquer benefício ou obstáculo ao portador.

HISTÓRIA

A lâmina conhecida como *Claridade Celeste* foi trazida ao Templo das Nove Espadas por Reshar, o primeiro verdadeiro mestre do Caminho Sublime. Embora alguns adeptos marciais tenham amaldiçoado o nome da espada, reivindicando o desejo para que esta lâmina iniciasse a queda do templo, todos sabem em seus corações que uma arma é somente a extensão de seu portador e nunca pode ser culpada por seu uso - ou seu abuso (CD 15)

O roubo da *Claridade Celeste* por Kaziir-Thet provou ser o começo do fim da era dourada para o Templo das Nove Espadas. Por que o príncipe rakshasa roubou essa espada em particular foi discutido amplamente, mas a verdade nunca foi conhecida realmente porque o ladrão nunca foi trazido à justiça. Alguns dizem que o crime do rakshasa manchou o poder da espada para sempre, mas as mentes mais abertas admiram que a arma tenha sido reivindicada de tal maneira. Afinal de contas, ação sem hesitação não captura a essência desta lâmina? (CD 18; Ato de Audácia)

Nenhuma mão humana produziu a *Claridade Celeste*; ela foi criada no Plano Astral por uma ferreira githyanki chamada Veselka, enquanto usou uma forja abastecida com fogo de dragão. Embora ela já fizesse muitas lâminas mágicas finas, Veselka considerou esta aqui a criação mais elegante dela. Apesar de sua simplicidade de aspecto, a ferreira soube que esta lâmina – que não agüentou nenhum nome na ocasião - foi destinada para grandeza.

Só através de seu melhor portador, um famoso lâmina da guerra já conhecido da raça githyanki, feitos de Reshar provaram o mérito dele para tirar a lâmina de seu plano natal. Veselka nunca desistiu da esperança de ver a lâmina novamente, e enquanto ela lamentava diariamente por sua perda, ela sempre soube que não poderia alcançar seu potencial total a menos que ela renunciasse a isto. (CD 25; Forja do fogo de Dragão)

Muitos anos depois da batalha que espalhou as Nove Espadas pelo mundo, *Claridade Celeste* ficou na posse de um sábio da espada humilde nomeado Radigan. Embora a lâmina já fosse uma arma de grande poder, seu portador sempre sentiu que parte de suas forças estavam ocultas. Ao longo dos anos que ele caminhou as terras com ela, Radigan procurou duramente e por muito tempo o segredo que destrancaria este último

reservatório de poder, mas ele não achou nenhum sinal. Então, por um capricho, Radigan fez o caminho dele para o Plano Astral, enquanto esperava que algum descendente do criador da lâmina ainda pudesse estar vivo. Para sua grande surpresa, Veselka ainda estava trabalhando na sua forja eterna, trabalhando eternamente para repetir a sua maior realização. Apavorado por estar na presença de tal ferreira venerada, Radigan sem hesitação ofereceu a devolver *Claridade Celeste* a ela. "Eu provei-me incapaz de aprender seus segredos finais", ele disse, "assim eu devo ser desmerecedor para brandir esta grande lâmina." Veselka sorriu com as palavras do adepto ingênuo, e embora rasga-se seu coração fazer isso, ela recusou o grande presente que Radigan ofereceu. Ela soube que o tempo dela com a lâmina tinha terminado a muito tempo atrás, e que ela tinha desperdiçado todos os seus dias em um exercício fútil. Ao invés, ela pediu para acompanhar Radigan às ruínas do Templo das Nove Espadas para prestar homenagem a Reshar, o maior portador da lâmina. O sábio da espada concordou, enquanto não percebeu que ele era o acompanhante de Veselka na viagem final dela.

Quando a githyanki chegou ao templo e encontrou Reshar, o propósito de sua vida tinha sido cumprido. Um momento depois, ela caiu ao chão e morreu quietamente. A vida dela que em verdade tinha terminado quando Reshar tomou a lâmina, terminou agora justamente, e o espírito dela estava livre. **(CD 31; Um Fim para Desejar)**



RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são necessários para desbloquear todas as habilidades da *Claridade Celeste*.

Ato de Audácia: Você tem que roubar *Claridade Celeste* de um portador cujo Nível de Desafio excede seu nível de personagem. Se você achar a lâmina desprotegida você deve primeiro garantir que ela encontre mãos merecedoras antes que você possa destrancar seus poderes. Custo: 1.500 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Claridade Celeste*).

Forja do fogo de Dragão: Você tem que suportar a baforada de fogo de um dragão hostil cujo Nível de Desafio é pelo menos igual ao seu nível de personagem. (Entretanto a maioria dos portadores escolhe um dragão vermelho, mais qualquer dragão de verdade com uma baforada que causa dano de fogo satisfaz esta condição prévia). Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Normal (*Claridade Celeste*).

Um Fim para Desejar: Você tem que viajar a Forja de Veselka no Plano Astral. Lá você tem que passar 24 horas orando e meditando. Se a forja ainda está ocupada ou não (ou operando) é decidido pelo Mestre. Custo: 39.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Claridade Celeste*).

PRE-REQUISITOS DO PORTADOR

Claridade Celeste é usada melhor por um sábio da espada ou um lâmina da guerra, entretanto qualquer personagem pode satisfazer os requisitos durante o 5º ou 6º nível.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DA CLARIDADE CELESTE

- Bônus de Ataque +3
- Usar Arma (sabre)
- Concentração 4 graduações

HABILIDADES DA ARMA DE LEGADO

Todas as seguintes habilidades de legado são da *Claridade Celeste*.

Golpe Intimidante (Ext): Quando você destrancar o primeiro legado de *Claridade Celeste*, você ganha um fragmento do conhecimento da disciplina da Mente de Diamantina. No 5º nível, você pode usar a manobra lâmina safira do pesadelo (veja pagina 79) cinco vezes por dia, como se você a conhecesse. Se você já conhecer o golpe da safira do pesadelo, você ganha um bônus de +2 no seu teste de Concentração quando usando essa manobra.

Golpe Diamante (Sob): Iniciando no 7º nível, você ganha uma pequena fração da visão compartilhada por todos os portadores anteriores da *Claridade Celeste*. Você ganha um bônus de intuição de +1 em qualquer jogada de ataque feita como parte de um golpe da Mente Diamantina com a *Claridade Celeste*.

Equilíbrio Psíquico (Sob): *Claridade Celeste* afia sua claridade mental para tal uma extensão que pode guiar seus movimentos físicos de fato. No 8º nível, você pode escolher fazer um teste de concentração no lugar de um teste de Equilíbrio três vezes por dia. Você deve fazer esta escolha antes de tentar o teste.

Velocidade (Sob): A partir do 11º nível, você pode tocar na velocidade inerente do interior da *Claridade Celeste*. Você pode usar *velocidade* (somente em você) por 1 rodada como uma ação veloz. Essa habilidade pode ser usada cinco vezes por dia. 10º Nível

de conjurador.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Como um portador da *Claridade Celeste*, você aprende a estar preparado para a batalha todas às vezes. A partir do 13º nível, você não pode ser pego de surpresa, e você reage ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Veja a habilidade de classe do bárbaro (LdJ 23).

Movimentação Livre (SM): Perder o controle de seu próprio corpo é o pior pesadelo de todo guerreiro, mas *Claridade Celeste* garante a você suspender esse medo. A

TABELA 6-1: CLARIDADE CELESTE

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	
5º	—	—	—	Golpe intimidante
6º	-1	—	—	—
7º	—	-1	2	Golpe Diamante
8º	—	—	2	Equilíbrio Psíquico
9º	—	-2	—	—
10º	—	—	2	Sabre +2
11º	—	—	—	Velocidade
12º	—	—	—	Sabre afiado +2
13º	-2	—	—	Esquiva Sobrenatural
14º	—	—	2	—
15º	—	-3	—	Sabre afiado +3
16º	—	—	2	Movimentação livre
17º	—	—	—	Sabre afiado +4
18º	—	—	—	—
19º	—	—	—	Sabre afiado +5
20º	—	-4	2	Parar o tempo

partir do 16º nível, você pode conjurar *movimentação livre* em si mesmo uma vez por dia como uma ação imediata. Essa habilidade funciona como a magia, exceto que a duração é de 1 minuto. 10º Nível de conjurador.

Parar o Tempo (SM): Quando você destrancar o poder final do legado da *Clareza Celeste* no 20º nível, você ganha a habilidade de se mover tão rápido que o tempo parece parar no lugar. Uma vez por dia ao seu comando, você pode conjurar *parar o tempo* como a magia. 20º Nível de conjurador.

IRRESTRITA (DRAGÃO DE PEDRA)

Embora absolutamente funcional, essa espada larga parece estranhamente inacabada. Sua lâmina, apesar de afiada, carece de qualquer brilho ou polimento, e o cabo da espada revestido de couro parece bruto e maciço. Nenhuma gema ou ornamentação de qualquer tipo decora essa espada.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: *Espada larga* +1; Custo: 2.350 po.

Prenúncio: Até que a batalha se inicie, *Irrestrita* parece surpreendentemente pesada para qualquer um que a segurar. Entretanto, uma vez que o perigo se faz presente, a lâmina fica como se fosse uma extensão do portador da arma.

Nas mãos de um goliath ou outro personagem Médio com uma vigorosa constituição física, *Irrestrita* aumenta em tamanho, se tornando uma espada larga Grande. (Goliath são descritos em *Races of Stone*.)

HISTÓRIA

Depois de passar anos sendo escravo de um bando de gigantes do gelo, foi dado ao anão ancião armeiro de nome Thungrim um servo para fazer o trabalho pesado em sua forja. Esse servo, um goliath chamado de Kanithiak Amunugathua, pegou rapidamente a arte de construir espadas. Juntos, mestre e servo trabalharam em segredo por muitos meses para criar uma lâmina especial, a qual eles deram o nome de *Irrestrita*. (CD 15)

O ato de criar *Irrestrita* deu a Thungrim um sentimento de esperança que ele não tinha a muitos anos. Nenhum mestre de escravo o mandou fazer a arma; de fato, se sua existência fosse descoberta, uma grave punição certamente estaria por vir. Esse silencioso ato de desobediência – junto com o vigor exuberante do goliath Kanithiak – deu a Thungrim a vontade de sobreviver apesar do exaustivo trabalho e maus tratos nas mãos de seus captores gigantes. (CD 18; **Libertar a Mente**)

Conforme *Irrestrita* se aproximou de ser terminada, os gigantes de gelo começaram a suspeitar de que alguma coisa estava errada. O fiscal esteve observando a produção demasiadamente fraca de Thungrim na operação de sua forja, porém o anão aparentava mais vigoroso a cada dia. Uma investigação profunda na forja revelou a lâmina quase acabada escondida de baixo de uma pilha de sucatas. Tanto Thungrim quanto Kanithiak se colocaram próximos, exaustos demais para parar o gigante de encontrar seu tesouro. Porém da mesma forma que o cruel capataz balançou a arma para cima do goliath, Thungrim se lançou a frente da espada,

salvando seu amigo da morte certa. O anão morreu aos pés de Kanithiak, com a lâmina ainda cravada em seu corpo falecido. Enfurecido, o goliath puxou a arma e atacou o capataz. Inacreditavelmente, ele conseguiu matar o gigante, e depois fugiu do acampamento com a lâmina ensangüentada ainda segura em suas mãos. (CD 25; **Liberar a Mão**)

Anos mais tarde, Kanithiak se tornou um poderoso chefe de uma tribo de goliath, mas ele ainda se perguntava o que fazer com a arma guardada. Ele considerou entregá-la para um de seus capitães, mas temeu que a inveja da posse pudesse causar conflito dentro da tribo. Por outro lado ele sabia que seus dias de liderança na tribo estavam contados, então decidiu que preferia deixá-la por si mesmo ao invés de ser derrotado por um jovem ou (pior ainda) ser mandado embora por um enlutado. Então Kanithiak informou seus homens que ele empreenderia uma última jornada – ele gastaria três dias no deserto se comunicando com Kavaki o Ram-Lorde e com os outros deuses goliath.

Então o grande chefe se preparou para seu curso solitário. Mas para sua surpresa, a inspiração que ele procurava veio não dos deuses, e sim de um mortal – um humano guerreiro chamado Reshar, que estava ele próprio em uma jornada espiritual de esclarecimento. Os dois contaram cada um suas respectivas histórias, Kanithiak soube imediatamente que ele havia encontrado o herdeiro legítimo de *Irrestrita*. Em uma caverna desolada, o goliath presenteou Reshar com a arma, confiando a ele o seu futuro. Com sua última missão em vida completada, Kanithiak se sacrificou sobre a fria pedra. Agora ele poderia ver seu amigo Thungrim de novo. Agora sua alma, marcada irrevogavelmente por seu antigo cativo, seria verdadeiramente livre. (CD 31; **Libertar a Alma**)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são requeridos para abrir todas as habilidades de *Irrestrita*.

Liberar a Mente: Você deve sozinho fabricar uma arma no valor mínimo de 10 po sem pausas para dormir ou se alimentar, embora beber água seja permitido. Custo: 2.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Irrestrita*).

Liberar a Mão: Você deve matar um gigante cujo Nível de Desafio se iguale ou exceda seus níveis de personagem. Custo: 12.500 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Irrestrita*).

Liberar a Alma: Você deve visitar o último local de descanso do goliath Kanithiak, uma caverna situada no pico de uma montanha distante e traiçoeira. Uma vez lá, você deve meditar ininterruptamente por 24 horas. Custo: 45.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Irrestrita*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Adeptos marciais de todos os tipos podem aprender a usar *Irrestrita* com pouco esforço. Bárbaros e guerreiros também acham a arma de seu apreço, embora a aquisição de perícia que não é da classe seja requerida.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE IRRESTRITA

Bônus de Ataque +3
Usar Arma (espada larga)
Equilíbrio 4 graduações



HABILIDADES DA ARMA DO LEGADO

Tudo a seguir são habilidades do legado de *Irrestrita*.

Encontrão do Minotauro (Ex): No 5º nível, você pode usar a manobra encontrão do minotauro (ver página 60) cinco vezes por dia, como se você a conhecesse. Se você já tiver aprendido encontrão do minotauro, você ganha +2 de bônus nos testes de Força feitos para o encontrão contra seu oponente quando usar esta manobra.

Melhoria de Força (Sob): A partir do 9º nível, você ganha +2 de bônus de melhoria na sua Força enquanto você segurar *Irrestrita*. Esse bônus aumenta para +4 no 13º nível, e para +6 no 17º nível.

Aumentar (SM): Quando você atingir o 10º nível, você pode aumentar sua força como se você tivesse conjurado *aumentar pessoa* em si próprio. Esse efeito funciona sem levar em consideração o seu tipo de criatura e é utilizável uma vez por dia sob comando. 5º nível de conjurador.

Mesclar-se às Rochas (SM): A partir do 12º nível, você pode mesclar seu corpo e suas posses em um único bloco de pedra, como se você tivesse conjurado a magia *mesclar-se às rochas* em si próprio. Durante a primeira rodada após você sair da pedra, você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque feitas com qualquer golpe do Dragão de Pedra. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia. 10º nível de conjurador.

Fortificação Leve (Ex): Quando você atingir o 16º nível, qualquer acerto crítico ou ataque furtivo feitos sobre você enquanto segura *Irrestrita* tem 25º de chance de ser negado. Ao invés disso o dano é jogado normalmente nesse caso.

Pele Rochosa (SM): No 19º nível, você ganha a habilidade para usar *pele de pedra* sobre você mesmo uma vez por dia enquanto você estiver em uma postura de Dragão de Pedra. A redução de dano concedida por este efeito substitui qualquer redução de dano normalmente concedida pela postura. Esse efeito termina assim que você não estiver em uma postura de Dragão de Pedra, ou quando a duração normal da magia expirar, o que vier primeiro. 13º nível de conjurador.

TABELA 6-2: IRRESTRITA

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Ref	PVs Perdidos	
5º	—	—	—	Encontrão do Minotauro
6º	-1	—	—	—
7º	—	-1	2	<i>Espada larga</i> +2
8º	—	—	2	—
9º	—	-2	—	Melhoria de Força +2
10º	—	—	2	<i>Aumentar</i>
11º	—	—	—	<i>Espada larga</i> +3
12º	—	—	—	<i>Mesclar-se às rochas</i>
13º	-2	—	—	Melhoria de Força +4
14º	—	—	2	—
15º	—	-3	—	<i>Espada larga</i> +4
16º	—	—	2	Fortificação Leve
17º	—	—	—	Melhoria de Força +6
18º	—	—	—	<i>Espada larga</i> +5
19º	—	—	—	<i>Pele Rochosa</i>
20º	—	-4	2	Lâmina Desencarnada

Lâmina Desencarnada (Sob): No 20º nível, você pode transformar *Irrestrita* em uma lâmina cintilante de pura força que paira sobre o ar. Esse efeito é equivalente a *espada de Mordenkainen*, exceto que a lâmina usa seu bônus base de ataque + seu bônus de Força + seu próprio bônus de melhoria nas jogadas de ataque. Ela causa 4d6 + 5 pontos de dano e mais uma vez e meia seu bônus de força. *Irrestrita* permanece nessa forma erguida por 17 rodadas, apesar de que você possa desfazer o efeito previamente como uma ação rápida, depois disso a lâmina retorna para suas mãos, ou para seus pés se suas mãos estiverem ocupadas. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia. 17º nível de conjurador.

KAMATE (CORÇÃO DE FERRO)

Kamate é uma espada bastarda de simples, mas não rude, construção. Seu punho e sua bainha não são enfeitados com decoração ou bordado de qualquer tipo, e nenhuma runa ou imagem desfiguram o perfeito polimento, dessa lâmina afiada.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: *Espada bastarda* +1; Custo: 2.335 po; Peso: 3 kg.

Prenúncio: Toda vez que o portador sacar *Kamate*, ele ouve uma voz enfraquecida que parece como um goblin repetindo o nome da espada quatro vezes, a cada vez levemente mais sonoro do que a anterior.

HISTÓRIA

Robgoblins alegam que *Kamate* (que significa “É morte” em Goblin), foi a primeira espada a ser criada, forjada antes dos elfos ou anões terem aprendido os segredos do ofício das armas. Elfos e anões armeiros zombam de tais alegações, mas a antiguidade da arma é realmente aparente para qualquer observador. (CD 15)

Vários séculos atrás, quando humanóides ainda tinham uma existência primitiva nas terras, uma pequena tribo de hobgoblins procurou abrigo durante um forte temporal. Naquela noite, um poderoso relâmpago repartiu uma resistente árvore de carvalho do lado de fora da caverna que eles dormiam. Não só esse evento destruiu a árvore, mas ele também derreteu as muitas pedras em volta. O robgoblin chefe, cujo nome foi perdido na história, considerou que se o fogo rebatido transformou pedras, então também poderia dar forma a metais – um conceito ainda não conhecido por seu povo. Dessa forma, a destruição da árvore deu a origem (ou assim a lenda diz) à metalurgia primitiva. Ao ver a primeira lâmina então construída, o chefe perguntou em voz alta por que ele tinha criado. Os adeptos da tribo responderam simplesmente, “É morte”. Desde esse dia, a primeira lâmina, *Kamate*, foi passada pelas gerações dos hobgoblins. (CD 18; **A Primeira Forja**)

Um dos primeiros portadores de *Kamate*, um robgoblin chamado de Kuyibet, uma vez fugiu de uma horda de anões guerreiros furiosos determinados a destruí-lo. Perseguido dia e noite sob altos penhascos e contornando as montanhas pelo caminho, o exausto robgoblin eventualmente se encontrou encurralado no maior pico da terra. Sem nenhuma rota de fuga disponível, Kuyibet corajosamente se virou para encarar sua morte. Mas naquele instante, um relâmpago azul-branco explodiu dividindo o céu em dois, abrindo uma grande rachadura aos pés de seus perseguidores. Eles foram lançados para as profundezas escuras, deixando o robgoblin sozinho e ileso. (CD 25; **Se Mantendo aos Céus**)

Apesar dos robgoblins relutarem em admitir, *Kamate* nem sempre permaneceu em suas mãos. Histórias de obterem a espada de volta, através da força ou até mesmo com traição são bem recebidas pelos goblinóides, porém a mais importante história relativa a reivindicação da lâmina é conhecida somente pelos verdadeiros devotos da disciplina Coração de Ferro. Quando Reshar, que um dia foi conhecido como o primeiro Mestre dos Nove, foi ao monastério robgoblin de Ur-Thaldaar, nenhum dos mestres das espadas acreditou que ele tinha sobrevivido, muito menos que era mestre da disciplina Coração de Ferro. Mas Reshar terminou todos os testes e sobrepujou todos os desafios, eventualmente aprendendo os segredos dos selvagens e da mais difícil escola da lâmina criada no mundo. Muitos anos depois, ele retornou ao Ur-Thaldaar para pegar um aprendiz. Um jovem robgoblin chamado de Magya Ghor seguiu Reshar para as Montanhas do Sol Espiral e finalmente se tornou um dos Mestres dos Nove. Quando Reshar retornou depois de um século de ausência, ele veio sustentando nove armas. No meio delas estava *Kamate*, a qual Reshar tinha resgatado do tesouro de um dragão distante. Essa exibição de respeito pelas pessoas de Magya Ghor criou um laço de honra entre o Templo das Nove Espadas e todas as tribos de robgoblins na área. Tão forte era este laço que quando os mestres exilados retornaram com seus exércitos para destruir o templo, mais do que uma centena de robgoblins guerreiros marcharam em sua defesa. Quase tão trágico quanto à queda do próprio templo foi o fato que quando esses robgoblins morreram, também se foi qualquer chance de uma última paz entre os goblinóides e as outras raças da terra. (CD 31; De Pé Pronto para Morrer)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são requeridos para abrir todas as habilidades de *Kamate*.

A Primeira Forja: Você deve passar a noite do lado de fora durante uma tempestade, com nenhuma outra proteção a não ser uma vestimenta normal. Custo: 2.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Kamate*).

Se Mantendo aos Céus: Você deve escalar um pico de uma montanha de pelo menos 10000 pés de altura sem descansar por mais do que 4 horas em qualquer período de 24 horas do dia. Uma vez no topo, você deve meditar por 24 horas sem comer ou beber. Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Kamate*).

De Pé Pronto Para Morrer: Você deve sozinho derrotar pelo menos dez inimigos em uma batalha. O Nível de Desafio de cada inimigo não pode ser mais do que 4 pontos abaixo do seu. Custo: 41.000. Talento Adquirido: Legado Maior (*Kamate*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Lâminas da guerra mais frequentemente portam *Kamate*, apesar de guerreiros, paladinos e outros personagens marciais possam se qualificar sem muita dificuldade.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE KAMATE

Bônus de Ataque +4

Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Equilíbrio 4 graduações

HABILIDADES DA ARMA DO LEGADO

Tudo a seguir são as habilidades do legado de *Kamate*.

Ventania de Aço (Ext): No 5º nível, você pode usar a manobra ventania de aço (ver página 55) cinco vezes por dia, como se você já a conhecesse. Se já conhecer ventania de aço, você ganha +1 de bônus em qualquer jogada de ataque que você fizer quando iniciar a manobra.

Toque Chocante (Sob): Começando no 6º nível, você pode usar *Kamate* para soltar um efeito de toque chocante com um ataque normal ou ataque de toque uma vez por dia. Se você errar, a arma permanecer carregada (como o normal para magias de toque). Ativar esse poder é uma ação rápida. 5º nível de conjurador.

Ataque Preciso (Sob): No 9º nível, você pode usar *Kamate* para atacar com precisão um inimigo três vezes por dia. Uma vez ativado esse poder (como ação rápida), o próximo ataque da arma automaticamente ignora qualquer camuflagem que o alvo possa ter. Se o alvo estiver invisível, você ainda deve atacar no seu espaço. Se o alvo for incorpóreo, você ignora seus 50% de chance para não dar dano em seu ataque. Além disto, se suas jogadas de ataques ameaçarem um acerto crítico, você ganha +4 de bônus na jogada de ataque para confirmar.

Postura Ligeira (Sob): Começando no 10º nível, você ganha +2 de bônus de intuição nos testes de Reflexos enquanto você estiver em uma postura de Coração de Ferro. Quando você atingir o 15º nível, esse bônus aumenta para +4.

Relâmpago (SM): No 13º nível, você ganha à habilidade de usar relâmpago exatamente como a magia três vezes por dia, sob comando. A CD do teste é 14, ou 13 + modificador de seu Car, o que for maior. 10º nível de conjurador.

Corrente de Relâmpagos (SM): Começando no 17º nível, você pode usar *Kamate* para emitir uma rajada de relâmpagos que se move para outros alvos, como se produzido por uma magia de corrente de relâmpagos. Para produzir esse efeito, você deve falar a palavra de comando e gesticular com *Kamate*. A CD do teste é 19, ou 16 + modificador de seu Car, o que for maior. 15º nível de conjurador.

Ataque Perfeito (Sob): No 20º nível, enquanto você estiver segurando *Kamate*, você pode ganhar +20 de bônus de competência numa única jogada de ataque. Você deve escolher ativar essa habilidade (uma ação imediata) antes de você fazer a jogada de ataque com seu modificador. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia.

LÂMINA DA ÚLTIMA FORTALEZA (CORVO BRANCO)

A *Lâmina da Última Fortaleza* (ocasionalmente chamada simplesmente de *Lâmina da Fortaleza*) é uma espada longa de adamantina. O punho da espada é atado em couro branco, e a bainha lembra uma o relevo de uma muralha, com as ameias branco esmaltado adornando a lâmina.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: Espada longa de adamantite; Custo 3.315 po.

Prenúncio: Se usada para ferir conscientemente um ser inocente, *Lâmina da Fortaleza* chora sangue até o portador receber uma penitência ou abrir mão da lâmina para outro.

TABELA 6-3: KAMATE

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Resist.	PVs Perdidos	
5º	–	–	–	Ventania de aço
6º	–	–	4	Toque chocante
7º	–	–	–	–
8º	–	–1	–	Espada bastarda +2
9º	–1	–	2	Ataque Preciso
10º	–	–	–	Postura ligeira +2
11º	–	–	–	Espada bastarda +3
12º	–	–	2	–
13º	–	–2	–	Relâmpago
14º	–	–	–	Espada bastarda +4
15º	–	–	2	Postura ligeira +4
16º	–	–3	–	Espada bastarda +4 explosão elétrica
17º	–	–	–	Corrente de relâmpagos
18º	–	–4	2	Espada bastarda +5 explosão elétrica
19º	–	–	2	–
20º	–	–	2	Ataque Perfeito

HISTÓRIA

Nenhuma lenda relata a criação da *Lâmina da Última Fortaleza*. A primeira história da arma descreve como o grande cavaleiro Iulian a usou contra um pequeno exército de gigantes que atacava um posto avançado numa montanha desolada. Sabendo que suas humildes torres eram a última linha de defesa entre os gigantes e a população do vale abaixo, os protetores do posto avançado lutaram até os últimos homens. Entretanto, no final eles caíram contras os saqueadores. (CD 15)

Depois da liderança de Iulian cair contra a investida dos gigantes, seu escudeiro Terras pegou a *Lâmina da Última Fortaleza* para defender seu lorde arruinado. Derrotado, gravemente ferido, e deixado para morrer, o escudeiro despertou muito tempo depois da batalha e correu montanha abaixo para alcançar os gigantes. Mas ele chegou atrasado para salvar os habitantes indefesos da cidade abaixo. Quando um brigão local tentou intimidar o escudeiro para entregar sua primorosa lâmina, Terras sacou a espada e em uma fúria ébria, matou seu atormentador. Horrorizado, Terras fugiu da pousada, mas ele nunca poderia escapar de seu sentimento de culpa. (CD 18; Ritual de Arrependimento)

Anos depois, um solitário paladino cavalgou pela fronteira, e sua montaria ficou perturbada e respirando profundamente. Quando ele alcançou a entrada de uma pequena vila murada, ele bateu no portão com o punho de sua espada sangrenta. Com a entrada garantida, ele informou a todos que estavam ouvindo sobre uma horda de orcs sanguinários que se aproximavam de distantes colinas, destruindo tudo em seu caminho. Os habitantes zombaram das novidades – nenhum orc tinha sido visto em seus territórios em anos – e voltaram à seus negócios. Suspendendo seu falatório, o paladino pediu somente um novo cavalo, e então deixou a cidade pelo caminho do qual ele veio. Na manhã seguinte, seu corpo foi encontrado a algumas milhas distantes, cercado por uma dúzia de corpos de orcs. Seu escudo foi quebrado e sua armadura arrancada, mas suas mãos ainda agarravam com força a *Lâmina da Fortaleza*. Ninguém nunca soube seu nome. (CD 25; Ritual de Defesa Abnegada)

O paladino sem nome recebeu um funeral de

herói e os habitantes da vila colocaram a *Lâmina da Fortaleza* sobre seu túmulo. Ninguém ousou tocar a espada por temer que alguma maldição estranha pudesse se suceder por profanar o local do túmulo do cavaleiro. Mas numa certa noite, exatamente com a lua cheia erguida sobre o horizonte, um misterioso guerreiro de cabelos brancos visitou a vila em procura da arma. O homem explicou que o destino da arma era permanecer na defesa daqueles que, provavelmente aldeões, não poderiam se proteger por conta própria. Tão grande calma e clareza fez o homem descobrir que os habitantes não poderiam ajudá-lo, porém poderiam guiá-lo para o último local de descanso de seu herói. Lá, o guerreiro arqueou sua cabeça em tranqüila meditação e ficou imóvel por três noites inteiras. Quando amanheceu o quarto dia, tanto ele quanto a lâmina se foram. (CD 31; Ritual de Respeito)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são requeridos para abrir todas as habilidades da *Lâmina da Última Fortaleza*.

Ritual de Arrependimento: Você deve pedir clemência a alguém que você tenha prejudicado. Os detalhes da situação ficam entre o jogador e o Mestre, mas conquistar a clemência deve requisitar algum trabalho de sua parte. Custo: 2.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Lâmina da Última Fortaleza*).

Ritual de Defesa Abnegada: Você deve executar algum serviço em defesa de uma comunidade e não aceitar recompensas por suas ações. Exemplos incluem derrotar uma ameaça local (NE igual ou superando seu nível de personagem +1), recuperar uma relíquia escondida ou evitar uma significativa crise. Custo: 12.500 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Lâmina da Última Fortaleza*).

Ritual de Respeito: Você deve meditar 8 horas por noite sob três noites de lua cheia. Custo: 44.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Lâmina da Última Fortaleza*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Cruzados, paladinos, e cavaleiros (olhar *Player's Handbook II*) são os mais prováveis portadores de *Lâmina da Fortaleza*. Clérigos e privilegiados (*Livro Completo do Divino*) de Heironeous (ou divindades similares) também poderiam achar a lâmina de seu apreço. Ela também pode ser postada por bardos, guerreiros, marechais (olhar *Miniatures Handbook*), e muitos outros que colocam a defesa dos outros acima de suas próprias vidas.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE LÂMINA DA ÚLTIMA FORTALEZA

Qualquer tendência não-maligna
Bônus de Ataque +3
Usar Armas (espada longa)
Diplomacia 4 graduações

HABILIDADES DA ARMA DO LEGADO

Todas as seguintes habilidades do legado são da *Lâmina da Última Fortaleza*.

Liderando o Ataque (Ex): Quando você abrir a primeira habilidade do legado da *Lâmina da Última Fortaleza* no 5º nível, você pode usar a manobra liderando o ataque (ver página 57) cinco vezes por dia, como se você a conhecesse. Se você já conhecer liderando o ataque, você ganha +1 de bônus



na primeira jogada de ataque que você fizer durante uma rodada à qual você iniciar a manobra. 5º nível de conjurador.

Oração (SM): No 10º nível, você pode usar *oração* uma vez por dia. 7º nível de conjurador.

Remover Medo (SM): No 12º nível, você ganha a habilidade para usar *remover medo* como uma ação imediata, apesar de afetar somente uma única criatura a até 15 metros de distância, e você não poder usá-la sobre si mesmo. Essa habilidade pode ser usada três vezes por dia. 10º nível de conjurador.

Curar Ferimentos Críticos (SM): No 16º nível, você pode usar *curar ferimentos críticos* sobre si próprio uma vez por dia como uma ação rápida. 11º nível de conjurador.

Barreira de Lâminas (SM): Iniciando o 18º nível, você pode transformar *Lâmina da Última Fortaleza* em uma *barreira de lâminas* circular centralizado em você. Enquanto a espada estiver na forma de *barreira de lâminas*, você pode adicionar seu bônus de melhoria para sua CA como se estivesse usando a propriedade de arma defensora. A qualquer momento durante a duração, você pode desfazer o efeito como ação rápida, na qual *Lâmina da Última Fortaleza* retorna para suas mãos (ou para um ponto aos seus pés se suas mãos estiverem ocupadas). Essa habilidade pode ser usada três vezes por dia. 15º nível de conjurador.

Cura Completa (SM): No 20º nível, você pode usar *cura completa* em si próprio uma vez por dia como uma ação rápida. 17º nível de conjurador.

TABELA 6-4: LÂMINA DA ÚLTIMA FORTALEZA

Custo Pessoal				
Nível do Portador	Penal. Ataque	Penal. Resist.	PVs Perdidos	Habilidades do Legado
5º	—	—	—	Liderando o Ataque
6º	—	—	4	Espada longa +1
7º	—	—	—	—
8º	—	-1	—	Espada longa +2
9º	-1	—	2	—
10º	—	—	—	Oração
11º	—	—	—	Espada longa +3
12º	—	—	2	Remover medo
13º	-2	—	—	—
14º	—	—	—	Espada longa +4
15º	—	—	2	—
16º	—	-2	—	Curar ferimentos críticos
17º	—	—	—	Espada longa defensora +5
18º	-3	—	—	Barreira de lâminas
19º	—	—	2	—
20º	—	—	2	Cura completa

LÂMINA DO ENTARDECER (SOL POENTE)

A lâmina de mitral conhecido como *Lâmina do Entardecer* é multifacetada e altamente reflexiva – tanto que ela envia fragmentos de luz espalhando-se pelo espaço quando é balanceada no ar.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: espada curta de mitral +1; Custo 2.510 po; Peso 0,5 kg.

Prenúncio: Quando *Lâmina do Entardecer* esta desembainhada, uma resplandecente luz amarela brilha dentro da lâmina. Esse brilho enfraquece rapidamente para laranja,

depois para vermelho, antes de finalmente se extinguir. Esse processo leva cerca de 1 minuto. Inicialmente, a luz é tão brilhante quanto uma tocha, e um portador que tenha realizado o ritual pelo legado da lâmina pode suprimir seu brilho com um pensamento. Ao contrário da maioria das outras armas mágicas, *Lâmina do Entardecer* encolhe para caber nas mãos de uma criatura pequena.

HISTÓRIA

A lenda afirma que um navio cheio de noviços do Sol Poente uma vez partiu da Ilha da Aurora em busca do Templo das Nove Espadas. Mas esse navio se desviou da rota e entrou no território de um poderoso kraken, que quebrou navio, tabua por tabua. Todos a bordo foram perdidos exceto um jovem garoto, que flutuou durante dias na metade de um barril vazio antes de acordar na areia da praia de uma ilha misteriosa e inexplorada, com uma espada curta de mitral em suas mãos. Essa espada se tornou conhecida como *Lâmina do Entardecer*. (CD 15)

Durante todo esse dia, o menino comeu frutas e caças miúdas que encontrou perto da praia e desfrutou o seu novo lar, a ilha. No início da noite, a paz de seu refúgio foi quebrada quando um gigante da colina chegou através da floresta, ansioso para consumir este novo lanche de duas pernas. Assim que o gigante desceu sua clava, o rapaz levantou a espada de mitral em uma fraca defesa. Para surpresa de ambos os combatentes, a lâmina rebateu a clava maciça para o lado, e com apenas um rápido passo para o lado o menino deixou o gigante sem equilíbrio. O gigante desabou e pouco antes do menino encavar a espada no pescoço do seu oponente, os raios de Sol Poente brilharam momentaneamente fora da lâmina de mitral. (CD 20; Os Maiores Deles São)

Nos dias seguintes, o menino encontrou um ponto mais alto, no topo de uma falésia com vista para o céu ocidental. Ele acendeu uma fogueira na esperança de que um navio passando pudesse ver a fumaça e investigar. O que o menino atraiu, porém, não foi um navio, mas outro gigante. Tendo encontrado seu parente morto perto da praia, este foi ainda mais furioso, e provavelmente não subestimando o garoto com a espada mortal. Mas o gigante ficou realmente perplexo com estilo de luta do menino. Cada um dos golpes do gigante que deveriam ser certos parecia golpear somente o ar vazio. Quando o gigante finalmente caiu da falésia (graças a um bem colocado empurrão do menino), ele questionou rapidamente como ele poderia ter tantos pequenos cortes, e ser empurrado para fora de um penhasco, quando aquele homem franzino não tinha sequer um arranhão. (CD 25; O Mais Difícil deles cai)

Por meses, o menino seguiu uma existência espartana na ilha. Eventualmente ele percebeu que a única maneira de sair da ilha era convencendo os gigantes a ajudá-lo a passar pelo kraken. Ele sabia que eles tinham algum tipo de acordo com o monstro, porque ele tinha visto os brutos desmedidos levar suas grandes jangadas para pescar no seu território e colocar algum tipo de oferta em seus tentáculos poderosos. Então o menino se aproximou do cacique gigante, que ordenou a sua tribo para ficar longe desta criatura pequena, mas perigosa. O cacique concordou em deixar o menino passar com alguns gigantes pelo lar do kraken, mas, secretamente ele planejou trair o homem franzino e oferecê-lo como um sacrifício ao Senhor Kraken.

A jangada dos gigantes estava quase no extremo mais distante do domínio do kraken, quando o menino viu um navio a oeste, logo abaixo do sol poente. Quando o kraken surgiu, os gigantes deram uma olhada para o menino, mas ele pulou na água e partiu para o navio distante. Eles não podiam vê-lo nadar porque a luz do sol poente brilhava em seus olhos.

TABELA 6-5: LÂMINA DO ENTARDECER

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	
5°	—	—	—	Ponto de equilíbrio
6°	—	—	—	—
7°	—	—	2	<i>Espada curta de mitral defensora</i> +1
8°	—	-1	2	Picar como uma abelha +1d6
9°	-1	-2	—	—
10°	—	—	2	Bônus na CA
11°	—	—	—	Defesa desconcertante
12°	—	—	—	—
13°	-2	—	—	<i>Espada curta de mitral defensora</i> +2
14°	—	—	2	Defesa evasiva
15°	—	-3	—	—
16°	—	—	2	<i>Espada curta de mitral defensora</i> +3
17°	—	—	—	Picar como uma abelha +1d6
18°	-3	—	—	—
19°	—	—	—	<i>Espada curta de mitral defensora</i> +4
20°	—	-4	2	Dançando dentro do sol

Então o kraken tomou os gigantes como o tributo, e o menino fugiu de volta à civilização com sua lâmina. (CD 31; Capture o pôr do sol)

RITUAIS DE LEGADO

Três rituais são exigidos para liberar todas as habilidades de *Lâmina do Entardecer*.

Os Maiores Deles São: Dentro de 24 horas após derrotar um adversário, pelo menos, uma categoria de tamanho maior que a sua, você deve gastar uma hora meditando na luz multicolorida do entardecer. Custo: 1.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Lâmina do Entardecer*).

O Mais Difícil deles cai: Você precisa lutar contra um adversário de pelo menos uma categoria de tamanho maior do que a sua por 4 rodadas consecutivas sem sofrer dano. O oponente tem de atacá-lo corpo a corpo pelo menos uma vez por rodada, e você precisa atacar aquele oponente ao menos uma vez por rodada. Um curto período de meditação, durante o pôr do sol seguinte conclui o ritual. Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Lâmina do Entardecer*).

Capture o pôr do sol: Iniciando na hora antes do anoitecer, você deve fechar os olhos e visualizar em sua mente o sol poente, enquanto utiliza a lâmina da *Lâmina do Entardecer* para refletir a luz do sol em seu rosto. Custo: 39.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Lâmina do Entardecer*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Qualquer criatura que prefere a luz, armas perfurantes, mas espera enfrentar inimigos maiores poderia estar interessado em desbloquear o legado da *Lâmina do Entardecer*. Personagens que seguem a disciplina do Sol Poente (como um sábio da espada, ou mesmo um ladino ou ninja que obteve o talento Estudo Marciais) ganham o máximo de seus poderes.



PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DA LÂMINA DO ENTARDECER

Bônus de Ataque +3

Conhecimento de pelo menos uma manobra da disciplina do Sol Poente

Usar Arma (espada curta)

Tamanho Pequeno ou Médio

HABILIDADES DE ARMA DO LEGADO

Tudo a seguir são habilidades de legado da *Lâmina do Entardecer*.

Ponto de Equilíbrio (Ext): Quando você desbloquear as habilidades mínimas de legado da *Lâmina do Entardecer* no 5° nível, você tem uma facilidade para ajustar a sua posição e seu equilíbrio quando afetado por outra criatura. Você ganha um bônus de +4 nos testes para executar um Encontro, Atropelar, ou Imobilizar, e para resistir a essas manobras.

Picar como uma Abelha (Ext): Começando no 8° nível, você causa 1d6 pontos de dano extra quando você usa a *Lâmina do Entardecer* para fazer um ataque corpo a corpo contra um inimigo de uma categoria de tamanho maior de que a sua. Quando você atingir 17° nível, esse dano extra aumenta para 2d6, desde que tenha realizado o ritual do legado maior da *Lâmina do Entardecer*.

Bônus na CA (Ex): Começando no 10° nível, você adiciona seu bônus de Sabedoria (se houver) na CA quando você está sem armadura, sem impedimentos, e empunhando a *Lâmina do Entardecer*. Este bônus se aplica mesmo contra ataques de toque ou quando você está desprevenido. Você perde esse bônus quando estiver imobilizado ou indefeso, ou se você usar qualquer armadura ou carregar um escudo. Se você já adicionou seu bônus de Sabedoria na sua CA (da característica de classe do monge de bônus na CA, por exemplo), você ao invés ganha um bônus de +1 na CA.

Defesa Desconcertante (Ext): No 11° nível, você pode usar a manobra arremesso cometa (ver página 83), como se você a conhecesse. Se você já conhece arremesso cometa, você ganha um bônus de +2 em ataques de toque corpo a corpo feitos ao iniciar a manobra.

Defesa Evasiva (Ext): No 14° nível, você pode automaticamente ter sucesso no seu teste de imobilizar quando se utiliza de defesa desconcertante contra um oponente de uma categoria de tamanho maior do que a sua. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Dançando dentro do Sol (Sob): Quando você estiver exatamente na posição certa, você pode se perder no brilho do sol poente. A habilidade final de legado da *Lâmina do Entardecer*, o qual você ganha no 20° nível, lhe permite desaparecer no brilho de sua espada com um lampejo de luz ofuscante. Essa habilidade funciona como *invisibilidade maior* e pode ser usada duas vezes por dia. 10° nível de conjurador.

MÃO UMBRAL (MÃO SOMBRIA)

Com um simples olhar *Mão Umbral* é uma adaga do tipo que um jovem adepto marcial pode pegar em sua primeira academia. Mas embora pareça relativamente simples, uma observação mais atenta releva que ela parece nunca refletir luz de qualquer espécie.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: Adaga +1, Custo 2.302 po; Peso 0,5 kg.

Prenúncio: Usar *Mão Umbral* causa uma sombra que cai por toda face do portador.

HISTÓRIA

Mão Umbral existe como um exemplo para outros que possam tentar dominar os segredos da disciplina mão sombria. Embora a adaga possa ser uma arma mortal em mãos treinadas, seu legado forjou um rastro de morte através de seus portadores. Aqueles que morreram fizeram porque tentaram obter o treinamento da disciplina mão sombria, sem compreender a verdade de seu poder. Reshar presenteou o mestre sombrio do templo das nove espadas dando a ele a *Mão Umbral* como presente, mas também como um aviso do que acontece com aqueles que desejam o poder desmedido. (CD 15)

O primeiro portador de *Mão Umbral* foi Yustek, um discípulo, confiante e arrogante da mão sombria. Ele acreditava que seu mestre estava atrasando a sua formação de propósito, não percebendo que era seu próprio excesso de confiança que o impedia de avançar. Frustrado com a estagnação em seu progresso, ele pensou muito sobre o significado da mão sombria. Sua mente não iluminada acomodou-se na idéia de que já que seu poder era tirado das sombras, a melhor forma de absorver esse poder seria canalizando a sombra em si. Essa linha de pensamento o levou a conclusão incorreta de que se unindo aos não-vivos chamados de sombras, ele ganharia um poder sem limite. Em vez disso, seu encontro com a sombra foi como seria de esperar, com a criatura drenando sua força e sua vida. Yustek então uniu-se com a sombra – de fato, ele tornou-se uma sombra de si mesmo – mas nunca alcançou o poder que ele esperava. (CD 20; **Toque da Sombra**)

A adaga foi passada depois para Maristev, outro estudante da mão sombria. O conto da morte de Yustek serviu como um aviso para ele e para outros que poderiam pensar que ganhariam o domínio desta uma das mais perigosas disciplinas sem o treinamento adequado. Mas Maristev tinha seus próprios conhecimentos confusos sobre a fonte do poder da disciplina. Ele havia notado que a escola Mão Sombria a energia negativa em muitas de suas mais desafiadoras manobras, e ele racionalizou que apenas se ele pudesse ganhar algum conhecimento de primeira mão sobre como a energia negativa funcionava, ele poderia analisá-lo para alcançar seu domínio próprio da disciplina. Já que viagem planar era bem além de seus recursos, ele estabeleceu a próxima opção para ele que parecia ser a melhor – tornar-se um vampiro. Com esse objetivo em mente, Maristev partiu em uma expedição para submeter-se a um lorde vampiro. Quando encontrou o vampiro e seus asseclas, ele proclamou seu desejo de sentir o poder da energia negativa. Disposto a forçá-lo, o lorde vampiro ordenou que suas crias atacassem. Maristev logo foi exaurido pelos vampiros asseclas, mas como nenhum vampiro verdadeiro havia desempenhado um papel na sua morte, ele não se levantou como um vampiro – ele simplesmente ficou morto. O lorde vampiro enviou os restos de Maristev de volta para o monastério da Mão Sombria para servir como um alerta para os outros que poderiam tentar repetir a pobre decisão dele. (CD 25; **Toque da Morte**)

Com a morte de Maristev, a adaga passou para outro estudante chamado Kunwar. Este aprendiz tinha certeza de que ele sabia o caminho da maestria, e que exigia simplesmente um pouco de meditação dentro do próprio Plano da Sombra. Ocasionalmente, quando longas jornadas eram requeridas, os mestres da Mão Sombria pediam aos aliados magos para levá-los magicamente até o Plano da Sombra.

Assim Kunwar bajulou um dos mestres para deixá-lo ir junto a uma excursão. Uma vez dentro do Plano da Sombra, Kunwar furtivamente foi para longe dos mestres e do mago, na esperança de encontrar um lugar tranquilo para meditar. Mas quando ele pisou fora do caminho, ele rapidamente se perdeu. O Plano da Sombra não é o mais seguro dos lugares, e eventualmente Kunwar foi preso e morto por uma sombra da noite. (CD 31; **Caminho da Sombra**)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são requeridos para despertar todas as habilidades da *Mão Umbral*.

Toque da Sombra: Você deve sofrer o toque de uma sombra, então realizar o ritual antes que o dano de Força seja recuperado. Custo: 1.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Mão Umbral*).

Toque da Morte: Você deve sentir a energia negativa fluindo através de você, ganhando um nível negativo. Você deve realizar o ritual antes que o nível negativo seja removido. Apenas níveis negativos que têm a chance de causar a perda permanente de nível podem ser usados para este ritual – *drenar Temporário* e outras magias similares não funcionam. Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Mão Umbral*).

Caminho da Sombra: Este ultimo ritual pode ser completado apenas no Plano da Sombra. Você tem que superar três encontros (elaborados a partir da lista de Encontros Aleatórios na página 152 do *Livro do Mestre* ou na página 64 no *Manual dos Planos*) em um período de 4 horas, então concentrar as energias do plano para a lâmina utilizando o ritual que leva 1 hora. Custo: 39.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Mão Umbral*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Portadores da *Mão Umbral* vêm poder se escondendo nas sombras. A maioria dos candidatos a esta lâmina sombria são ladinos, assassinos, ou sábios da espada, mas quase todos têm o mesmo objetivo – matar sem ser visto.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DA MÃO UMBRAL

Bônus de Ataque +3
Usar Arma (adaga)
Esconder-se 4 graduações

HABILIDADES DA ARMA DE LEGADO

Todas as seguintes habilidades são de legado da *Mão Umbral*.

Manto Sombrio (Ext): Quando você destravar o primeiro ritual de legado da *Mão Umbral*, a arma aprimora sua furtividade. Na primeira rodada de um encontro, você pode usar a perícia Esconder-se para se esconder contra qualquer criatura surpreendida com uma ação imediata, desde que haja cobertura ou camuflagem disponível a até 3 metros de você. Você não pode usar esta habilidade para se esconder de criaturas que não são surpreendidas a menos que você possua alguma habilidade de se esconder em plena vista.

Ataque Furtivo (Ext): No 8º nível, você causa um dano extra de 1d6 com a *Mão Umbral* quando você esta flanqueando um oponente ou em qualquer momento que o



TABELA 6-6: MÃO UMBRAL

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	
5º	—	—	—	Manto Sombrio
6º	-1	—	—	—
7º	—	-1	2	Adaga +1 toque espectral
8º	—	—	2	Ataque Furtivo +1d6
9º	—	-2	—	—
10º	—	—	2	Mão Sombria
11º	—	—	—	Ataque Sombrio
12º	—	—	—	Ataque Furtivo +2d6
13º	-2	—	—	—
14º	—	—	2	Adaga +2 toque espectral
15º	—	-3	—	—
16º	—	—	2	Invisibilidade
17º	—	—	—	Ataque Furtivo +3d6
18º	—	—	—	—
19º	—	—	—	Adaga +2 toque espectral da velocidade
20º	—	-4	2	Passo Sombrio

alvo perder seu bônus de Destreza. Veja a habilidade de classe do ladino (LdJ 44). Este dano extra desta habilidade se acumula com o ataque furtivo de outras fontes. Quando você atingir o 12º nível, o dano do ataque furtivo concedido pela *Mão Umbral* aumenta para +2d6, e quando você atingir o 17º nível, ele aumenta novamente para +3d6.

Mão Sombria (Ext): No 10º nível, você é um inimigo mortal mesmo quando a *Mão Umbral* não esta em sua mão. Se você estiver desarmado e um oponente provocar um ataque de oportunidade, você pode sacar *Mão Umbral* com uma ação imediata e realizar o ataque. O oponente que provocou o ataque é considerado surpreso contra ele.

Ataque Sombrio (Ext): Quando você atingir o 11º nível, sua conexão com a *Mão Umbral* e a sua maestria com a disciplina Mão Sombria permite que você leve grande vantagem em posições de flanqueamento. Se você estiver mantendo uma postura da Mão Sombria quando você flanqueia um alvo com um aliado seu, você ganha +4 de bônus em suas rolagens de ataque contra este alvo, ao invés do usual +2.

Invisibilidade (SM): Quando você atingir o 16º nível, *Mão Umbral* permite fundir-se com sua própria sombra. Você pode usar *invisibilidade* sem limite, como a magia. Nível de conjurador: 10º.

Passo Sombrio (Sob): No 20º nível, você destrava o poder do legado final da *Mão Umbral*, que concede a você a habilidade de se mover nas sombras. Três vezes por dia, como uma ação rápida, você pode se tornar incorpóreo até o começo do seu próximo turno (veja a caixa de texto Subtipo Incorpóreo no final do livro para mais detalhes). Por que *Mão Umbral* é uma arma de ataque fantasma, você ainda pode atacar inimigos corpóreos.



PRESA DE TIGRE (GARRA DE TIGRE)

A lâmina de aço *Presa de Tigre* tem gravado um estilizado tigre cujas garras e dentes sinalizam sua lâmina afiada. O punho desse kukri de lâmina afiada é envolta em cores alternadas de couro – preto e marrom – para simular as listras do tigre.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: Kukri +1; Custo 2.308 po; Peso 1 kg.

Prénúncio: Quando *Presa de Tigre* é balançada no ar, um fraco rugido acompanha sua passagem ao invés do usual som de assobio que uma arma faz.

HISTÓRIA

No seu leito de morte, um velho guerreiro desejou passar *Presa de Tigre* para seu único filho, Khasparat, que prometeu usá-la para se mostrar um poderoso guerreiro em honra de seu pai. Mas o rajá que governa a vila não poderia agüentar ter que mandar seu único filho para batalha, então ele recusou permitir que Khasparat entrasse no exército. Apesar disso, Khasparat sabia que um dia ele encontraria uma maneira de demonstrar sua capacidade. (CD 15)

A primeira chance de Khasparat para exibir sua grande bravura chegou quando uma tribo do povo lagarto invadiu sua vila. Enquanto o exército se ocupou com a principal força do ataque dos povos lagartos, Khasparat notou outro esquadrão de humanóides escamosos movendo para uma parte da cidade desprotegida. Descuidando de sua própria segurança, ele correu para o núcleo do bando de répteis, cortando-os com o kukri de seu pai até que o esquadrão inteiro tivesse recuado. Mas ao invés do reconhecimento e respeito que ele esperava por sua ação abnegada, Khasparat recebeu uma repreensão do rajá por se colocar em risco no combate. (CD 20; **Grandes Quantidades**)

Khasparat ainda não poderia honrar seu pai com sua grande habilidade em batalha porque a ele ainda não era permitido entrar no exército. Então um dia, um grande tigre atacou a vila enquanto o exército estava fora. Com *Presa de Tigre* em suas mãos e seu pai em seu coração, Khasparat investiu adiante, cortando a grande besta até ela finalmente cair morta. O rajá ficou impressionado; mas ainda se desapontou por que Khasparat pôs em risco sua vida dessa forma. (CD 25; **Mano-a-Mano**)

Khasparat esteve perto de desistir de se provar porque ele não via nenhuma maneira para honrar seu pai com ações valorosas. Então ele partiu uma ultima vez para requisitar permissão ao rajá para entrar no exército. Na hora em que ele colocou essa questão, um velho inimigo feiticeiro do rajá que entrou na vila em segredo apareceu do lado do chefe. Os guardas do rajá foram colocados para dormir em um instante, e o feiticeiro invocou quatro demônios para liquidar o rajá e quaisquer outros desafortunados que estavam suficientemente perto. Mas o malicioso portador de magia não contou com o fogo que queimava dentro de Khasparat, não com ele desejando se provar. Agarrando a chance para mostrar ao rajá, pessoalmente, o quão efetivo ele poderia ser, Khasparat saltou no meio dos demônios, retalhando-os brutalmente com o kukri de seu pai até que todos os quatro fossem destruídos. Infelizmente, antes que o feiticeiro fosse superado pelas forças do rajá, ele conseguiu desferir um golpe mortal em

Khasparat. Com a morte próxima do jovem homem, o rajá assegurou que ele não poderia ter dado a seu pai uma honra maior. (CD 31; **Batalha Frenética**)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais são exigidos para abrir todas as habilidades de *Presa de Tigre*.

Grande Quantidade: Você deve primeiramente atuar em um combate contra uma grande quantidade de indivíduos e imediatamente investir no mais poderoso oponente. Você deve aceitar não se curar durante a luta, apesar de seus aliados poderem auxiliar você. Depois da batalha você deve se concentrar e meditar por 1 hora. Custo: 1.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Presa de Tigre*).

Mano-a-Mano: Você deve derrotar um inimigo com o Nível de Desafio igual ou maior que seu nível de personagem -1 em um combate de dois, usando somente as habilidades de *Presa de Tigre*, manobras de Garra de Tigre, ou ataques corpo-a-corpo. Você pode usar uma arma na mão inábil enquanto *Presa de Tigre* permanecer como sua arma primária. Depois da batalha você deve gastar uma noite em meditação. Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Presa de Tigre*).

Batalha Frenética: Em um único encontro, você deve ser bem-sucedido em acertar ataques críticos em quatro oponentes diferentes, o qual cada um deles deve ter um Nível de Desafio igual ou maior que seu nível de personagem -3. Depois da batalha, você deve gastar um dia em meditação com *Presa de Tigre*. Custo: 39.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Presa de Tigre*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

O portador de *Presa de Tigre* geralmente prefere combater corpo-a-corpo, e a arma tem uma afinidade com bárbaros e semelhantes. Um adepto marcial focado na escola Garra de Tigre faria melhor uso de *Presa de Tigre* como uma de suas duas armas.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE PRESA DE TIGRE

- Bônus de Ataque +3
- Usar Arma (kukri)
- Saltar 5 graduações

HABILIDADES DA ARMA DO LEGADO

Todas as seguintes habilidades do legado são de *Presa de Tigre*.

Investida Frenética (Ex): Atacar rápido, atacar duro e rachar seus inimigos para despedaçá-los. A primeira habilidade do legado de *Presa de Tigre*, a qual você ganha no 5º nível, concede a você o poder para fazer um ataque adicional com *Presa de Tigre* no fim de uma investida. Esse ataque adicional é feito com o seu maior bônus de ataque e deve ser feito contra o alvo de sua investida. Investida Frenética pode ser usada uma vez por dia.

Garras do Tigre (Sob): Ao atingir o 6º nível, *Presa de Tigre* se torna uma extensão de suas próprias mãos quando você a estiver usando. Durante todo o tempo que você estiver consciente, você não pode ser desarmado de *Presa de Tigre* a menos que você deseje. Você automaticamente é bem-sucedido nos testes feitos para resistir às tentativas de desarme, e você não solta *Presa de Tigre* se você ficar apavorado ou atordoado.

Salto do Tigre (Ex): No 7º nível, você encontra mais elasticidade em seu passo, ganhando +5 de bônus nos testes de Saltar enquanto você portar *Presa de Tigre*.

TABELA 6-7: PRESA DE TIGRE

Nível do Portador	Custo Pessoal			Habilidades do Legado
	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	
5º	—	—	—	Investida Frenética
6º	-1	—	—	Garras do Tigre
7º	—	-1	2	Salto do Tigre
8º	—	—	2	—
9º	—	-2	—	Kukri afiado +1
10º	—	—	2	Batalha Calorosa 1d8
11º	—	—	—	Garras Afiadas
12º	—	—	—	Velocidade
13º	-2	—	—	—
14º	—	—	2	Ataque Vicioso
15º	—	-3	—	—
16º	—	—	2	Batalha Calorosa 2d8
17º	—	—	—	Crítico Poderoso
18º	—	—	—	—
19º	—	—	—	—
20º	—	-4	2	Ataque Devastador

Batalha Calorosa (Sob): No 10º nível, você é estimulado enquanto usar *Presa de Tigre* em combate corpo-a-corpo. Três vezes por dia, você pode usar uma ação rápida para curar a si próprio de 1d8 pontos de dano, desde que você tenha usado *Presa de Tigre* para fazer um ataque contra um inimigo vivo durante aquela mesma rodada. Usar essa habilidade não provoca ataques de oportunidade. No 16º nível, você pode usar batalha calorosa cinco vezes por dia, e se curar 2d8 pontos de dano a cada vez.

Garras Afiadas (Ex): Uma vez que você tenha feito o ritual do legado menor no 11º nível, você descobre que *Presa de Tigre* é perfeitamente balanceada para usar com as manobras de Garra de Tigre. Enquanto você ter uma postura Garra de Tigre ativa, você causa 1 pontos de dano adicional em todos os seus ataques corpo-a-corpo, incluindo golpes, feitos com *Presa de Tigre*.

Velocidade (SM): Quando você chegar no 12º nível, *Presa de Tigre* aumenta sua percepção do tempo, garantindo a você muitos sinais. Enquanto você segurar, usar ou portar a lamina, você pode usar *velocidade* por 1 rodada como uma ação rápida, como se você estiver usando as *botas da velocidade*. Essa habilidade pode ser usada por até 5 vezes por dia.

Ataque Vicioso (Ex): O gume afiado do kukri encontra o local mais suave para cortar, e *Presa de Tigre* pode cortar muito mais profundo. Quando você chegar no 14º nível, o multiplicador do crítico de *Presa de Tigre* aumenta para x3.

Crítico Poderoso (Ex): Quando você abrir o legado maior de *Presa de Tigre* no 17º nível, você recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque feitas para confirmar um ataque crítico com *Presa de Tigre*.

Ataque Devastador (Ex): *Presa de Tigre* finalmente se torna uma arma devastadora, capaz de derrubar um inimigo com um único ataque bem colocado. Quando você atingir o 20º nível, o multiplicador do crítico de *Presa de Tigre* aumenta para x4.

VENTO DESÉRTICO (VENTO DESÉRTICO)

Vento Desértico é uma cimitarra fina e graciosa produzida de aço brilhante, marfim lustroso, e ouro polido. Seu cabo é

marcado com safiras azuis brilhantes e rubis vermelhos ardentes.

Nota: A descrição original dessa arma aparece no suplemento *Weapons of Legacy*. Aqui, ela foi levemente modificada para fazê-la adequar às características das espadas fundidas das outras oito disciplinas. Mesmo que você tenha *Weapons of Legacy*, a versão descrita a seguir é recomendada se você estiver usando quaisquer outras regras desse livro.

Estatísticas de Jogo Sem-Legado: *cimitarra* +1; Custo: 2.315 po; Peso 2 kg. Sobre um ataque bem-sucedido, *Vento Desértico* causa 1 ponto de dano por fogo em adição ao seu dano normal.

Prenúncio: Um suave e quente vento cerca o personagem quando ele segura o cabo do *Vento Desértico*. A lâmina torna-se muito quente quando usada em batalha, ficando vermelha ou até mesmo branca.

HISTÓRIA

O objetivo geral do *Vento Desértico* menciona que seu criador abençoou uma das maiores cidades semi-místicas do deserto do sul. Nessas metrópoles, todos os cidadãos conhecem mágicas poderosas, e espíritos caminham ao lado dos mortais. As comunidades são dirigidas por califas e emir poderosos, que regem com punhos de ferro escondidos dentro de luvas sedosas de intrigas elegantes e duplicidades. *Vento Desértico* foi designada certamente para tais nobres ricos, porque meros soldados não poderiam dispor da elegância de uma lâmina como esta. O fato da cimitarra ser funcional e linda mostra que seu proprietário foi um guerreiro perspicaz, e não um que carrega a espada apenas para se exibir. Os dois elementos fogo e ar, refletidos nas jóias cravadas e o ouro embutido sobre a lâmina, dá a pista de uma possível origem sobrenatural para a espada, talvez amarrada nas histórias dos espíritos que residem nas cidades do deserto. (CD 15)

Vento Desértico foi encarregada pelo emir Rashid ben Daoud, um lorde mercador rico e poderoso dos desertos ao sul. Rashid formou seu reinado não sobre bens mundanos desprezíveis como ouro e prata ou sedas e temperos exóticos, mas sobre magias de componentes raros e preciosos e artefatos mágicos de outros planos. Rashid acha que compensa se aventurar entre os planos, pois pode recuperar partes de corpos de criaturas extra-planares exóticas, materiais de locais planares distantes, e outras coisas diversas raras as quais magos aceitam pagar um alto preço, mas que recusam a arriscar seus próprios pescoços. Dado a natureza de seus negócios, não surpreende que Rashid seja marcado por vários inimigos poderosos que teriam prazer em torturar e matar o emir lentamente. Por isso Rashid contrata os serviços de excelentes guarda-costas que o dinheiro pode comprar e recheia seus lares com bastante proteções mágicas e armadilhas para proteger uma cidade perdida inteira. Além dessas preocupações, em caso de todas suas defesas falharem e sua pessoa for diretamente ameaçada, Rashid encarregou a produção de *Vento Desértico* por um armeiro chamado Haqim. Com aço extraído do Plano Elemental da Terra e uma fornalha de chamas criada sobre o Plano Elemental do Fogo, Haqim criou uma magnífica cimitarra, à qual Rashid pagou generosamente. (CD 18; **Ritual das Chamas**)

Rashid recebeu sua espada, se maravilhando com sua sutil lâmina, balanço perfeito, e quase sem peso, porém ele ainda teme a vinda de seus inimigos. Então ele levou a cimitarra

para um
djinni de

seu conhecimento, um feiticeiro de nome Malaq, a quem Rashid vendeu muitos artefatos raros e valiosos. Rashid pediu a Malaq para colocar magias de proteção e segurança em batalha na lâmina. Ele pediu que a arma o defendesse de todas as agressões, que o protegesse contra a presença daqueles de além desse mundo, e que ela fosse capaz de abater seus inimigos, cortando-os como os pássaros partem o ar com as suas asas. Malaq tomou a espada e a examinou, e apesar dele observar que sua construção foi trabalho de um odiado efreeti, ele aceitou o pedido do emir. Com uma criação feita da pedra, uma melodia roubada do lodo, e uma lâmina sob a encosta, Malaq teceu suas mais poderosas magias na espada. O aço praticamente zumbia com o poder, mal era capaz de conter os feitiços postos sobre ele. Quando a ultima magia conjurada se foi, Malaq prestou juramento de que ele nunca tivesse lançado tais magias poderosas e que Rashid estava tão protegido como qualquer homem poderia estar, com suas proteções de defesas, seus guarda-costas competentes, e sua espada feita e enfeitada por gênios. Rashid pegou a espada e sentiu temeroso o poder cantando dentro dela. Ele pagou generosamente por ela. (CD 25; **Ritual das Nuvens**)

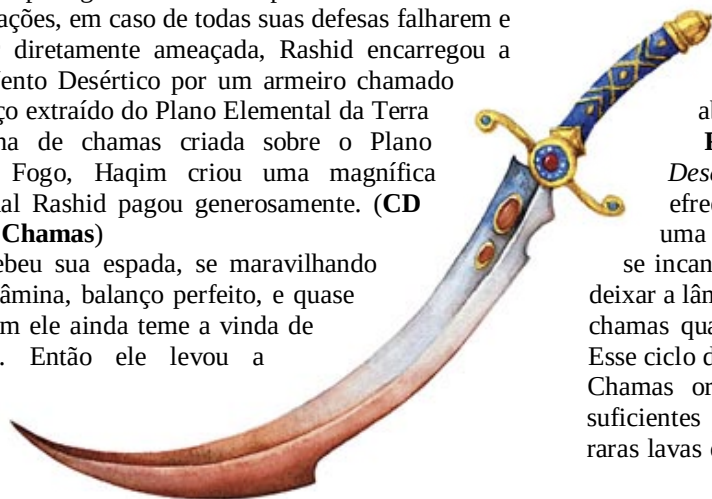
Apesar de Rashid possuir agora a mais magnífica espada entre todos os lordes do deserto, essa fantástica arma também foi a sua maior tolice. Tanto de sua fortuna Rashid gastou com *Vento Desértico* que ele não ficou com mais nenhum dinheiro para pagar os seus aventureiros pelas suas descobertas. Sem nenhuma remuneração, os fornecedores de Rashid foram para outro lugar vender suas mercadorias. Sem nenhum componente mágico raro e poderoso para comercializar, Rashid não ficou com dinheiro para pagar seus guardas e servos. Todos eles o deixaram. Com nenhum servo para mantê-lo, as proteções mágicas de Rashid vacilaram e expiraram e suas armadilhas enferrujaram-se e apodreceram, se tornando imprestáveis. Em pouco tempo, nada restou entre Rashid e seus inimigos.

Com nada para mantê-los acuada, os extra-planares com quem Rashid lucrou no começo se aproximaram dele. *Vento Desértico*, que uma vez foi a ultima linha de defesa de Rashid, é agora sua única proteção. Apesar da cimitarra ser poderosa, e hábil como Rashid era com uma lâmina, ele não poderia combater sozinho contra seus adversários. Ele fugiu. A vida de um miserável não combinava com Rashid, entretanto, e ele achou que estava incapaz de obter dinheiro para pagar seu sustento. Finalmente, ele foi encurralado pelos agentes do príncipe demônio Glornoth o Maléfico e arrastado sob gritos para os Nove Infernos. Histórias populares relatam seu destino – ser diariamente despedido por demônios que ceifaram sua carne, somente para ser rejuvenescido a cada manhã para sofrer o mesmo destino de novo. Sobre o destino do *Vento Desértico*, nenhuma fábula relata. (CD 31; **Ritual do Miserável**)

RITUAIS DO LEGADO

Três rituais do legado são pré-requisitos para abrir todas as habilidades do *Vento Desértico*.

Ritual das Chamas: Desde que *Vento Desértico* foi forjado nas chamas do plano natal do efreeti Haqim, você deve empurrar a lâmina em uma fonte de intenso calor, deixando o metal tornar-se incandescente antes de removê-lo. Você deve então deixar a lâmina no frio, colocando ela de volta nas mesmas chamas quando a lâmina escurecer para sua cor normal. Esse ciclo deve ser repetido sem interrupções por 24 horas. Chamas originadas do Plano Elemental do Fogo são suficientes para essa tarefa, mas sobre o Plano Material, raras lavas derretidas são quentes o bastante para servir. A



cimitarra não é danificada por esse tratamento. Custo: 2.000 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Vento Desértico*).

Ritual das Nuvens: É solicitado que você escale o cume de uma alta montanha (pelo menos 1.400 metros) com a espada. No cume, você deve acender uma grande fogueira e queimar incensos agradáveis para as criaturas do ar. Custo: 12.700 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Vento Desértico*).

Ritual do Miserável: Você deve corrigir os erros de Rashid Ben Daoud feitos na criação da espada. Isso requer que você deixe de lado um quarto de todas as moedas e coisas de valor que você coletar por um mês, prometendo nunca gastar tal soma futuramente. Você deve então viajar para qualquer cidade grande e dividir a quarta parte com os mendigos. Custo: 40.500 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Vento Desértico*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

Qualquer personagem inclinado marcialmente que goste de calor, rapidamente adquire os benefícios de *Vento Desértico*, mas um sábio da espada ou outro iniciado da disciplina Vento Desértico busca refletir as habilidades da lâmina em si próprio.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE VENTO DESÉRTICO

Bônus de Ataque +3
Foco em Arma (cimitarra)

HABILIDADES DA ARMA DO LEGADO

Todas as habilidades do legado a seguir são de *Vento Desértico*.

Filho do Deserto (Sob): No 5º nível, você recebe o calor dos dias do deserto e o amargo frio das noites do deserto como se você tivesse nascido naquele ambiente. Iniciando no 5º nível, você constantemente se beneficia do efeito de uma magia *suportar elementos*. 5º nível de conjurador.

Corte Ardente (SM): No 6º nível ou maior, você pode causar vento de chamas com *Vento Desértico* (semelhante ao que produz a magia *mãos flamejantes*) pelos cortes da lâmina em um arco completo. Essa habilidade é usável três vezes por dia. O CD do teste de resistência é 11, ou 11 + seu modificador de Carisma, o que for maior. 5º nível de conjurador.

Danças de Chamas e Vento (Sob): No 7º nível, você ganha +2 de bônus de melhoria em Destreza. Esse bônus aumenta para +4 no 14º nível e para +6 no 17º nível.

Saque Desértico (Ex): Começando no 8º nível, você é tratado como se possuísse o talento Saque Rápido quando desembainhar *Vento Desértico*.

Lâmina Flamejante (Sob): No 12º nível ou maior, você pode iniciar a manobra lâmina incandescente (ver página 90) três vezes por dia. Se você já conhecer lâmina incandescente, ao invés disso você ganha à habilidade para iniciá-la como uma ação imediata uma vez por encontro, até mesmo no turno de outra criatura.

Leque de Chamas (Sob): Inicialmente no 15º nível, você pode usar a manobra leque de chamas (ver página 91) sem limite de vezes, como se você a conhecesse. Se você já conhecia leque de chamas, ao invés disso você causa 1 ponto de dano de fogo adicional por dado em sua jogada de ataque com esta manobra. 10º nível de conjurador.

TABELA 6-8: VENTO DESÉRTICO

Custo Pessoal				
Nível do Portador	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	Habilidades do Legado
5º	–	–	–	Filho do deserto
6º	–1	–	–	Corte ardente 3/dia
7º	–	–1	2	Dança de chamas e vento +2
8º	–	–	2	Saque desértico
9º	–	–2	–	Cimitarra flamejante +1
10º	–	–	2	–
11º	–	–	–	Cimitarra flamejante +2
12º	–	–	–	Lâmina flamejante
13º	–2	–	–	–
14º	–	–	2	Dança de chamas e vento +4
15º	–	–3	–	Leque de chamas
16º	–	–	2	Cimitarra flamejante explosiva +2
17º	–	–	–	Dança de chamas e vento +6
18º	–	–	–	Cimitarra flamejante explosiva +3
19º	–	–	–	Chamas do deserto 3/dia
20º	–	–4	2	Cimitarra flamejante explosiva +4

Chamas do Deserto (Sob): No 19º nível e além, você pode usar a manobra chamas o dragão ancião (ver página 88) três vezes por dia, como se você a conhecesse. Se você já conhecia a explosão de chamas, ao invés disso você causa 1 ponto de dano de fogo adicional por dado em sua jogada de ataque com esta manobra.

VINGADORA FERVOROSA (ESPIRITO DEVOTADO)

Vingadora Fervorosa é uma falcione de ferro frio com uma lâmina de aço maçante.

Seu cabo é de marfim e ônix.

Estatísticas de Jogo Sem-legado: Falcione +1 de ferro-frio; Custo 4.330 PO; Peso 2 Kg.

Preânúncio: Sempre que a *Vingadora Fervorosa* acertar um sucesso decisivo enquanto manuseada por uma criatura de tendência boa, ela pisca com uma luz branca-amarelada. Se o portador é mal, a luz é uma cor verde doentia.

HISTÓRIA

A falcione conhecida como a *Vingadora Fervorosa* é uma poderosa arma que se torna uma extensão da vontade de seu portador. Seu propósito é mais fazer cumprir uma causa – qualquer causa – do que representar o esforço a causa. A *Vingadora Fervorosa* já foi usada tanto para escravizar milhares quanto para libertar nações amarradas a escravidão, porque é a devoção do seu portador que alimenta a espada. (CD 15)

Vingadora Fervorosa segue o coração e a mente de seu usuário. Detentores anteriores incluíram Jurrik, um nobre paladino que a usou para defender uma aldeia do dragão negro saqueador, e Lorissta, uma campeã virtuosa que lutou contra a tirania do Barão Águia Negra. Quando Lorissta caiu, a espada foi passada para um dos tenentes do Águia Negra, que é ferozmente utilizada em uma série de ataques brutais contra vilas próximas. (CD 20; Despertar)

Aqueles que antes de sustentarem *Vingadora Fervorosa* por longos períodos de tempo viam-se em aventuras para provarem a devoção a seus princípios. Henrikel o Justo aniquilou um nodo elemental maligno, e Karryn o Vigoroso destruiu uma filacteria de um lich. Norbrand o Corajoso, por outro lado, derrotou um dragão dourado que ameaçava expor suas operações escravistas de mineração. (CD 25; Amparar)

As ações dos maiores detentores da *Vingadora Fervorosa* têm sido escritas nos anais da história. Acererak foi jogado no abismo, a varinha de Orcus foi destruída, nações foram levadas a ruínas – tudo através de feitos e da devoção dos portadores da *Vingadora Fervorosa*. (CD 31; Comandar).

RITUAIS DO LEGADO

A seguir os três rituais que são necessários para destravar todas as habilidades da *Vingadora Fervorosa*.

Despertar: Você deve gastar 24 horas em contemplação, ponderando as ações boas e más em que a espada tem desempenhado um papel. No final deste dia, você pode desbloquear tanto o seu legado bom quanto o mal. Uma vez que esta escolha é feita, ela não pode ser mudada até a espada ser passada para um novo dono. Custo: 1.500 po. Talento Adquirido: Legado Mínimo (*Vingadora Fervorosa*).

Amparar: Quando você matar um oponente com o nível de desafio igual ao seu nível de personagem, cuja tendência se opõe a sua, você pode meditar novamente para desbloquear o legado menor da *Vingadora Fervorosa* e determinar qual o grande inimigo você eventualmente derrotará. Custo: 13.000 po. Talento Adquirido: Legado Menor (*Vingadora Fervorosa*).

Comandar: Para realizar o ritual final, você deve encontrar um santuário que é sagrado para uma tendência oposta a sua e trancar-se dentro dele durante 24 horas. Durante esse tempo, você será desafiado. Se você é de tendência bondosa, você deve enfrentar um diabo de chifres; se você é de tendência maligna, você deve enfrentar um planetário. Custo: 39.000 po. Talento Adquirido: Legado Maior (*Vingadora Fervorosa*).

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR

O portador da *Vingadora Fervorosa* deve estar em uma ou em outra parte final do eixo da tendência bom/mal. Paladinos e cruzados são os candidatos mais prováveis, uma vez que podem satisfazer os pré-requisitos facilmente pelo tempo que o primeiro ritual do legado se torna disponível.

PRÉ-REQUISITOS DO PORTADOR DE VINGADORA FERVOROSA

- Bônus de Ataque +5
- Usar Arma (falcione)
- Tendência boa ou maligna

HABILIDADES DA ARMA DE LEGADO

Todas as seguintes habilidades são de legado da *Vingadora Fervorosa*.

Propriedades Duplas de Legado: *Vingadora Fervorosa* carrega dois legados, um do mal e um do bem. Ao completar o primeiro ritual de legado, você deve realizar o legado que destravar. Se você escolheu o legado do bem, a falcione

eventualmente lhe concederá a habilidade de *detectar o mal*, e se tornará uma arma sagrada. Se você escolheu o legado do mal, você pode ao invés *detectar o bem*, e a arma eventualmente se tornará profana.

Golpe Fervoroso (Ext): Despertando o legado da *Vingadora Fervorosa*, você ganha conhecimento da disciplina Espírito Devotado. No 5º nível, você ganha um bônus em rolagens de ataque e rolagens de dano igual a +1 para cada três níveis de personagem contra oponentes de tendências diametralmente opostas. Por exemplo, se você é um lâmina de guerra leal e bom de 6º nível portador da *Vingadora Fervorosa* contra um inimigo caótico e mal, você ganha um bônus de +2 em rolagens de ataque e em rolagens de dano contra este adversário.

Seu bônus dessa habilidade é reduzido para metade contra um inimigo com apenas um componente de tendência diametralmente oposto ao seu, arredondado para baixo (mínimo +1). No exemplo acima, se você estava lutando com um inimigo neutro e mal, você deve ganhar um bônus de +1 em rolagens de ataque e dano.

Benção da Fé (Sob): Sua relação com o legado da *Vingadora Fervorosa* fez você mais resistente. No 9º nível, você ganha +2 de bônus de encantamento em seu valor Constituição. Este bônus aumenta para +4 no 15º nível e para +6 no 19º nível.

Detectar o Mal (SM): No 10º nível e acima, você pode usar *detectar o mal*, como a magia, sem limite (10º NC).

Restauração Menor (SM): No 11º nível, você pode usar *restauração menor*, como a magia, três vezes por dia (10º NC).

Determinação Ilimitada (Ext): Quando você atingir o 16º nível, você ganha a habilidade de assumir a postura fortitude imortal. Se você já possui esta característica de classe, a sua postura Fortitude Imortal lhe concede pontos de vida temporários em cada rodada igual o seu nível de cruzado.

Restauração (SM): No 17º nível, você pode usar *restauração* em você mesmo uma vez por dia com uma ação rápida (15º NC).

Resiliência (Ext): No 20º nível, você ganha a habilidade de ignorar o dano de uma única fonte uma vez por dia.

TABELA 6-9: VINGADORA FERVOROSA

Custo Pessoal				
Nível do Portador	Penal. Ataque	Penal. Fort	PVs Perdidos	Habilidades do Legado
5º	–	–	–	Golpe Fervoroso
6º	–1	–	–	–
7º	–	–1	2	Falcione +2 ferro-frio
8º	–	–	2	–
9º	–	–2	–	Benção da Fé +2
10º	–	–	2	Detectar o Bem ou Detectar o Mal
11º	–	–	–	Restauração Menor
12º	–	–	–	–
13º	–2	–	–	Falcione +2 ferro-frio sagrada ou profana
14º	–	–	2	–
15º	–	–3	–	Benção da Fé +4
16º	–	–	2	Determinação Ilimitada
17º	–	–	–	Restauração
18º	–	–	–	Falcione +3 ferro-frio sagrada ou profana
19º	–	–	–	Benção da Fé +6
20º	–	–4	2	Resiliência



O uso das disciplinas das Nove Espadas levou a criação de diversos itens mágicos, a partir de manuscritos marciais até itens maravilhosos. Este capítulo descreve apenas alguns desses itens.

MANUSCRITOS MARCIAIS

Um manuscrito marcial é um pequeno pedaço de papel ou pano marcado com uma escrita delicada que detém o segredo para uma manobra marcial. Qualquer dado manuscrito concede o uso de uma manobra gravada em um encontro. Uma vez que é ativado, o manuscrito desaparece em uma nuvem de fumaça branca.

Descrição Física: O manuscrito típico é longo, um pedaço fino de papel ou de tecido com 15 a 30 centímetros e de 2,5 a 5 centímetros de largura, tipicamente enrolado ao redor de um pequeno eixo ou haste de madeira. Pequeno, a inscrição precisa cobrir a maior parte da superfície. O manuscrito tem CA 13, 1 PV, e o CD para quebrar é 8.

Identificando Manuscritos: Manuscritos marciais são itens mágicos. Eles irradiam magia da escola de Adivinhação (fraca para iniciador de 5º nível ou menor, moderada para

iniciador de 6º nível a 11º, forte para iniciador de 12º a 20º, e avassalador para iniciador de 22º nível ou maior).

Qualquer um que poder ler o idioma do manuscrito pode determinar o que ele faz, e ele pode além disso ser identificado por qualquer método padrão de identificar itens mágicos. Além disso, personagens com graduações em Conhecimento Marcial podem identificar a função do manuscrito sem conhecer a língua em que está escrito (Conhecimento Marcial CD 15 + o nível do adepto marcial associado com o manuscrito). Fazer este teste não garante ao personagem a habilidade de usar o manuscrito – apenas de identificá-lo.

Ativação: Para ativar o manuscrito, você deve ler suas palavras em voz alta. Tipicamente, este requerimento significa que você deve ser capaz de ler o alfabeto usado no manuscrito, mas você não necessariamente deve conhecer o idioma. Por exemplo, se você souber Anão, você pode usar um manuscrito escrito em Gigante porque esses idiomas usam o alfabeto Anão. Um personagem analfabeto não pode ativar um manuscrito.

Se você não conhecer o alfabeto em que o manuscrito está escrito, você pode usar o Conhecimento Marcial para ativá-lo. Para fazer isso, você precisa ser bem sucedido em um teste de Conhecimento Marcial (CD 20 + o nível do adepto marcial

associado com o manuscrito). Sucesso a você a opção de usar o manuscrito imediatamente ou prepará-lo para uso posterior.

Ler o manuscrito é uma ação padrão que provoca um ataque de oportunidade.

Uso: Quando você lê um manuscrito, você ganha à habilidade de usar uma única manobra marcial gravada nele em um encontro. Se a manobra pode ser usada uma vez por encontro ou tem outras restrições de uso, todas essas limitações se aplicam a sua utilização. Usar um manuscrito não permite que você quebre as regras normais de uso das manobras. Por exemplo, se você seria normalmente limitado a usar uma postura por vez, esta restrição ainda se aplica.

Você não precisa usar a manobra de imediato, você pode manter ela pronta para ser usada por até 1 hora. Em qualquer ponto durante esta hora, você pode usar a manobra simplesmente iniciando ela. Se você já leu vários manuscritos e iniciou a sua utilização, você terá acesso a todas as manobras concedidas pela duração das mesmas, mas você pode manter apenas uma manobra concedida por um manuscrito preparada por vez. Se você ler um segundo manuscrito antes de usar a manobra concedida pelo primeiro, você perde a primeira manobra e agora têm a manobra do segundo manuscrito preparada.

Criando

Manuscritos Marciais:

Para criar um manuscrito marcial, você deve conhecer o talento Escrever Manuscrito Marcial e a manobra que você está gravando. O preço de mercado do manuscrito marcial é igual ao nível do iniciador x nível da manobra x 50 po. Você precisa gastar 1/25 deste preço de mercado em XP e usar materiais custando 1/2 do preço de mercado. Escrever um manuscrito marcial leva um dia para cada 1.000 po de seu preço de mercado.

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS

Uma arma com uma habilidade especial deve ter pelo menos +1 de bônus de melhoria.

APTIDÃO

A propriedade aptidão deixa o portador aplicar sua experiência com outro tipo de arma na arma de aptidão. Dessa forma, um mestre de uma espada larga também será mestre de qualquer arma de aptidão.

Descrição: Armas de aptidão não tem nenhuma aparência especial.

Pré-requisitos: Qualquer um pode portar uma arma de aptidão, mas para ganhar quaisquer benefícios dela, um portador deve ter talentos que sejam ligados ao uso de um tipo de arma particular.

Ativação: Uma arma mágica de aptidão é inútil nas mãos de alguém sem os talentos apropriados, mas qualquer um com os talentos certos recebe os benefícios da arma simplesmente por portá-la.

Efeito: Um portador que tenha talentos que afetam o uso de um particular tipo de arma, tal como Foco em Arma, Foco em Arma Maior, Especialização em Arma, ou semelhantes, poderá aplicar os benefícios desses talentos para qualquer arma que tiver a qualidade aptidão. Além disso, se qualquer um dos talentos de arma do portador for apropriado ao tipo da arma de aptidão, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

Aura/ Nível de Conjurador:
Evocação fraca.

Construção: Criar Armaduras e Armas Mágicas, Foco em Arma (arma a ser encantada).

Peso: Igual ao peso normal da arma.

Preço: +1 bônus.



DISCIPLINA MARCIAL

Uma disciplina marcial aprimorada parece sem valor nas mãos de um portador não iniciado no uso das manobras das disciplinas, até mesmo para alguém com treinamento apropriado, seu poder se mostra ser um substituto fraco para melhorias mais tradicionais. Todavia, quando usada em conjunção com uma manobra de certa disciplina, a arma aparenta estar viva nas mãos do portador, procurando o sangue de seu alvo como um predador.

Descrição: Armas disciplinas marciais não precisam possuir qualquer aparência especial, mas muitos criadores de itens mágicos as decoram com emblemas e

efeitos especiais que tenham relação com suas disciplinas associadas. Por exemplo, uma *siangham Mão Sombria* +1 pode ter emblemas da mão negra que aparecem em sua lâmina quando seu portador a balançar. Ou uma *espada bastarda elétrica Coração de Ferro* +2 poderia estalar eletricidade com um pequeno movimento e disparar um rastro de fagulhas com um movimento mais completo.

Pré-requisitos: Qualquer um pode portar uma arma disciplina marcial, porém seus maiores benefícios são reservados para um usuário que conheça e use as manobras das disciplinas para qual a arma é criada.

Ativação: Um portador que conheça uma manobra da disciplina apropriada ganha um pequeno bônus nas jogadas de ataque, mas para ganhar o verdadeiro benefício de uma de disciplina marcial, o usuário deve usar uma manobra da disciplina correta enquanto ataca.

Efeito: Cada arma disciplina marcial é associada a uma disciplina marcial particular. Para alguém que não conheça qualquer manobra daquela disciplina, sua propriedade não fornece benefícios. Mas quando a arma é portada por um adepto marcial que conheça pelo menos uma manobra da disciplina associada, a propriedade lhe concede +1 de bônus nas jogadas de ataque. E quando o portador estiver usando de fato uma manobra da disciplina apropriada, o bônus nas jogadas de ataque aumentam para +3.

Uma arma disciplina marcial pode sustentar múltiplas habilidade especiais de disciplina marcial, contanto que cada uma seja associada a uma disciplina diferente. Dessa forma, um adepto marcial poderia ter uma *espada larga Mão Sombria Dragão de Pedra* +1. Nas mãos de alguém que conheça manobras de ambas disciplinas, tal arma forneceria +3 de bônus nas jogadas de ataque. Se o portador estiver usando de fato manobras de ambas a escolas – por exemplo, uma postura Dragão de Pedra com um golpe Mão Sombria – ela forneceria +7 de bônus nas jogadas de ataque. Muitos adeptos marciais usam esse bônus adicional em conjunção com talentos como Especialização em Combate e Ataque Poderoso, ou com manobras que diminuem suas chances de acertar um inimigo em troca por algum outro benefício.

Aura/ Nível de Conjurador: Evocação fraca.

Construção: Criar Armaduras e Armas Mágicas, conhecer uma manobra da disciplina a qual a arma foi associada.

Peso: Igual ao peso normal da arma.

Preço: +1 bônus.

NOVOS ITENS MARAVILHOSOS

Os itens maravilhosos apresentados aqui podem ser usados por ambos, adeptos marciais e aqueles que não têm conhecimento das disciplinas marciais.

COROA DOS CORVOS BRANCOS

Uma *coroa dos Corvos Brancos* é um dos vários itens que garantem ao usuário o uso de uma manobra. O usuário da coroa não precisa ser um adepto marcial, mas o conhecimento de outras manobras e graduações na perícia chave da disciplina dá acesso ao usuário a manobras mais poderosas.

Conhecimento: Estudantes elfos insistem que membros de sua raça foram os primeiros a criar a *coroa dos Corvos Brancos*, e todos os outros itens similares, como o *manto do Vento Desértico* e as *sandálias do Sol Poente*, são cópias dos conceitos criados por adeptos marciais de outras raças. Esta avaliação parece plausível não só porque todas as *coroas dos Corvos Brancos* parecem ser formadas no estilo dos elfos, mas também porque as coroas têm a mais longa história registrada.

Descrição: Três tipos de *coroas dos Corvos Brancos* existem: noviço, estudante, e mestre. Cada coroa tem a aparência de um alabastro branco, esculpidas com delicadas ranhuras e eixos que se elevam como torres de um castelo. *Coroas noviças dos Corvos Brancos* têm aparência mais simples e menos espiral, enquanto uma *coroa mestre dos Corvos Brancos* suporta mais de uma dúzia de torres e algumas esculturas altamente ornamentadas.

Pré-Requisito: Qualquer um pode usar uma *coroa dos Corvos Brancos*, mas para ganhar qualquer benefício dela, um usuário tem de preencher o pré-requisito da manobra desejada.

Ativação: Uma *coroa dos Corvos Brancos* necessita de um dia para sintonizar a seu usuário uma vez que é vestida. Depois de usá-la continuamente por 24 horas, o usuário ganha a utilização de uma única manobra do Corvo Branco em que ele atenda aos pré-requisitos. Ele então ganha conhecimento daquela manobra e pode usá-la enquanto a coroa for usada. Caso a coroa seja removida e então recolocada, requer outro dia para se sintonizar ao usuário antes de poder conceder o conhecimento de qualquer manobra.

Efeito: Uma pessoa que tenha usado a *coroa dos Corvos Brancos* por 24 horas ganha o uso de uma única manobra do Corvo Branco para qual ele atenda o pré-requisito. A manobra pode ser do nível mais alto que o item garante. Uma *coroa noviça dos Corvos Brancos* garante uma manobra de até 3º nível, uma *coroa estudante dos Corvos Brancos* garante uma manobra de até 6º nível, e uma *coroa mestre dos Corvos Brancos* garante uma manobra de até 9º nível.

Aura/Nível de Conjurador: Adivinhação tênue (noviço), adivinhação moderada (estudante), ou adivinhação forte (mestre). NC 5º (noviço), 10º (estudante), ou 15º (mestre).

Construção (Noviço): Criar Item Maravilhoso, conhecimento de uma manobra da disciplina Corvo Branco; 1.500 po, 120 XP, 3 dias.

Construção (Estudante): Criar Item Maravilhoso, conhecimento de uma manobra da disciplina Corvo Branco; 7.500 po, 600 XP, 15 dias.

Construção (Mestre): Criar Item Maravilhoso, conhecimento de uma manobra da disciplina Corvo Branco; 22.500 po, 1800 XP, 45 dias.

Variantes: Existem oito variantes da *coroa dos Corvos Brancos*, uma para todas as outras disciplinas marciais. Como a *coroa dos Corvos Brancos*, cada tem uma versão noviça, estudante e mestre. Em todos os aspectos, eles funcionam da mesma maneira que a *coroa dos Corvos Brancos*, exceto que cada um garante acesso a uma manobra de uma disciplina diferente e ocupa um lugar diferente no corpo do usuário.

Amuleto do Espírito Devotado: As aparências desses amuletos variam consideravelmente, desde que cada um é construído para servir a um eixo de alinhamento: bom, caos, mau, leal. Alguns funcionam até mesmo como símbolos



sagrados. Um *amuleto do Espírito Devotado* não funciona para alguém que não compartilhe sua tendência.

Anel da Mente Diamantina: Diferente dos itens similares dos devotados das diferentes disciplinas, um *anel da Mente Diamantina* necessita que seu criador tenha o talento Forjar Anel ao invés de Criar Item Maravilhoso. Um anel da Mente Diamantina parece com uma faixa de ouro simples fixado com um diamante, mas qualquer um que investigar de perto a pedra poderá ver dentro o semblante do usuário, ou da última pessoa que usou o anel caso ninguém o use atualmente.

Braçadeiras da Garra de Tigre: Essas braçadeiras ostentam as listras de um tigre, mas tudo em metal, com cobre para laranja, ferro para preto, e prata pra branco. Ao vestir as braçadeiras, o usuário ouve o rugido de um tigre e sente a dor de garras afiadas nas suas costas por um rápido momento.

Cinto do Dragão de Pedra: Um *cinto do Dragão de Pedra* parece com um cinto largo feito de blocos habilmente quebrados de ardósia. Surpreendentemente, seu peso é de quase nada e não inibe nenhum movimento.

Colete do Coração de Ferro: Estes pesados coletes de couro são costurados através de pequenas tiras de ferro que lhes dá um brilho sombrio. O ferro resiste à ferrugem, mas o *colete do Coração de Ferro* pode eventualmente tornar-se da cor laranja por causa das tiras de ferro que se degradam e mancham o material do colete.

Manto do Vento Desértico: Mantos do Vento Desértico são da cor dos sopros de vento de areia, e eles sempre se deslocam e tremulam-se como se agitado por uma brisa, mesmo em locais fechados e em dias tranquilos. A maioria suporta

bordados decorativos ao redor das extremidades em ouro e linha vermelha que descrevem cimitarras flamejantes, picos que deixam rastro de fumaça, e maçãs que brilham como sol.

Mãos Sombrias: Mão Sombria parecem com mãos esculpidas a jato. As esculturas são inacreditavelmente detalhadas, enquanto descreve toda marca de uma mão humanóide, até impressões digitais e toda racha na palma e junta. Quando alguém colocar ambas as mãos sobre as *Mãos Sombrias* de forma que a sombra das mãos cai em cima delas, as mãos esculpidas desaparecem, e um par de luvas de seda preta aparece nas mãos da pessoa. Essas luvas podem ser removidas normalmente, ao que elas se tornam mãos esculpidas a jato que parecem precisamente como as mãos do usuário.

Sandálias do Sol Poente: Cada uma dessas sandálias feitas graciosamente de seda vermelha e decorada com o emblema do sol poente no dedo do pé. O sol é bordado com fios de ouro, e seus raios são de bronze e cobre.

Peso: 0,5 kg (*Braçadeiras da Garra de Tigre*, *Cinto do Dragão de Pedra*, *Colete do Coração de Ferro*, *Coroa dos Corvos Brancos*, *Manto do Vento Desértico*); 0,25 kg (*Sandálias do Sol Poente*), ou – (*Amuleto do Espírito Devotado*, *Anel da Mente Diamantina*, *Mãos Sombrias*).

Preço: 3.000 po (Noviço), 15.000 po (Estudante), ou 45.000 po (Mestre).



ITENS MÁGICOS E INTRODUÇÃO A MANOBRAS MARCIAIS

A coroa do Corvo Branco e suas variantes oferecem uma grande oportunidade para a introdução das disciplinas das Nove Espadas e sua mecânica aos seus jogadores. Ao colocar esses itens como parte de um tesouro, você dá aos jogadores acesso tangível ao sistema das nove espadas sem exigir qualquer gasto com talento ou a necessidade de adquirir um nível em uma das novas classes descritas neste livro.

Dado a vasta opção de habilidades que as disciplinas dispõem você pode personalizar um item para um membro

específico do grupo, com bastante facilidade. Por exemplo, se o mago do grupo é o único com graduações em concentração, é provável que ele use o anel da Mente de Diamante encontrado pelo grupo.

Se você quer realmente despertar o interesse dos jogadores para as Manobras Marciais, coloque um desses itens nas mãos de um vilão NPC. Quando os Personagens estiverem confrontando seu primeiro inimigo com táticas e habilidades estranhas, os seus jogadores ficarão curiosos com a forma com que foram atingidos. Então quando encontrarem o item, eles terão uma resposta que levantará mais perguntas.

Capítulo Oito

MONSTROS DAS NOVE ESPADAS

A influência das Nove Espadas se estende muito além do Plano Material, e criaturas de todo o multiverso utilizam as técnicas simbolizadas pelas espadas. Os mais notáveis, githzerai e githyanki aprenderam as manobras das nove disciplinas, e muitos deles se tornaram mestres. Esse capítulo descreve algumas outras criaturas associadas com as disciplinas. Alguns, como os rakshasa naityan, são adeptos marciais natos, exatamente como algumas criaturas que nascem com poderes arcanos.

RAKSHASA NAITYAN

“O indivíduo muda subitamente antes de você notar, sua pele se desenvolve como a de um animal e suas mãos se abrem como ossos deformados e mexidos. Você tem breve impressão de uma pele escura semelhante a um tigre, mas seu sumiço é substituído pela pele preto claro e rosto ameaçador de algo semelhante a uma enguia gigante em forma humanóide.”

Rakshasas naityan existem como um mal encarnado. Inextricavelmente vinculados aos humanóides, alguns dizem que eles são a personificação perversa da natureza dos humanóides e existem no Plano Material como uma punição pelas divindades furiosas. Diferente de outros rakshasas, rakshasas naityan carecem da habilidade inata de conjuração e ao invés disso possuem o poder para tomar formas

monstruosas específicas que concedem a eles manobras marciais e outras habilidades.

RAKSHASA NAITYAN

ND 7

Sempre NM, extra-planar médio (nativo)

Inic +5; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Ouvir +6, Observar +6

Idiomas Comum, Infernal, Subterrâneo

CA 20, toque 11, surpresa 19

(+1 Des, +9 armadura natural)

pv 67 (9 DV); **RD** 15/bem e perfurante

RM 17

Imunidades frio, eletricidade, medo, sônico

Fort +9, **Refl** +9, **Vont** +9

Desloc 12 m (8 quadrados)

Corpo-a-corpo espada larga obra-prima +13/+8 (2d6+4) e mordida +10 (1d6+1) ou

Corpo-a-corpo 2 garras +12 cada (1d4+3) e mordida +10 (1d6+1)

Ataque Base +9; **Agarrar** +12

Ações Especiais alterar forma, tipos de forma

Habilidades For 16, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 18

Talentos Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida)

Perícias Equilíbrio +10, Blefar +13, Concentração +8, Diplomacia +8, Disfarces +13 (+15 atuando), Obter

Informações +6, Esconder-se +11, Intimidar +14, Saltar +21, Ouvir +6, Conhecimento Marcial +5, Furtividade +11, Sentir Motivação +12, Observar +6, Acrobacia +15

Progressão de acordo com a classe do personagem; **Classe Favorecida** sábio da espada

Pertences espada larga obra-prima

Detectar Pensamentos (Sob): Um rakshasa naityan pode usar continuamente *detectar pensamentos* exatamente como a magia (18º nível de conjurador; Vontade CD 18 nega). Ele pode suprimir ou reiniciar a habilidade como uma ação livre. A CD do teste é baseado em Carisma.

Alterar Forma (Sob): Um rakshasa naityan pode assumir a forma de qualquer humanóide Médio.

Tipos de Forma (Sob): Um rakshasa naityan ganha as manobras de uma disciplina marcial especial e outras habilidades por adotar uma forma específica usando sua habilidade de alterar forma. Quando trocar para uma dessas formas, o rakshasa conserva seus ataques de garra e mordida e automaticamente adota a postura listada pela forma. Se o rakshasa não puder manter a postura por alguma razão, ele reverte à sua forma natural e perde acesso às manobras marciais que o tipo da forma conceda. Um rakshasa naityan pode usar somente uma manobra por turno. Dessa forma, se ele usar uma manobra de golpe em seu turno, então não poderá usar um manobra contra-ataque contra um oponente até que espere por seu turno vir de novo. Em qualquer uma dessas formas, um rakshasa naityan tem as mãos invertidas típicas da raça de um rakshasa.

Serpente da Terra: Nessa forma, um rakshasa naityan tem uma cabeça semelhante a uma cobra, uma cauda de cobra no lugar das pernas, e escamas duras acinzentadas. Enquanto estiver na forma de serpente da terra, ele ganha +2 de bônus na armadura natural e pode usar a postura força das rochas e as manobras martelo da montanha (golpe) e encontrão do minotauro (golpe).

Cão Infernal: Nessa forma, um rakshasa naityan se parece com um cão infernal na forma de humanóide. Enquanto estiver nessa forma de cão infernal, ele ganha faro e pode usar a postura benção das chamas e as manobras carma ígneo (contra-ataque) e lampejo solar (golpe).

Rastejador da Noite: Nessa forma, um rakshasa naityan se parece com uma enguia na forma de humanóide. Enquanto estiver nessa forma de rastejador da noite, ele ganha deslocamento de natação de 9 m, ataque furtivo +1d6, e pode usar a postura ilha de lâminas e as manobras lâmina fantasma (golpe) e garrote de sombras (golpe).

Adversário Elusivo: Nessa forma, um rakshasa naityan tem uma cabeça e pele semelhante a uma pantera deslocadora, e suas armas tomam a forma dos tentáculos da pantera deslocadora com patas revestidas de farpas. Enquanto estiver nessa forma de adversário elusivo, ele ganha um deslocamento de 18 m e pode usar a postura defesa audaciosa e as manobras defesa desconcertante (contra-ataque) e abertura dissimulada (contra-ataque).

Perícias: Um rakshasa tem +4 de bônus racial em testes Blefar e Disfarces. Quando estiver usando alterar forma, um rakshasa ganha um bônus de circunstância adicional de +10 nos testes de Disfarces. Se ler a mente de um oponente, esse bônus de circunstância sobre os testes de Blefar e Disfarces aumentam para +4.

TÁTICAS E ESTRATÉGIAS

Um rakshasa naityan mantém seu disfarce todo o tempo possível, mas quando ataca no impulso, ele adota um tipo de



CONHECIMENTO SOBRE O RAKSHASA NAITYAN

Personagens com graduações em Conhecimento (planos) podem aprender mais sobre os rakshasas. Quando um personagem fizer um teste bem-sucedido da perícia, os conhecimentos a seguir são revelados, incluindo as informações das CDs anteriores.

Conhecimento (planos)

CD Resultado

- | | |
|----|--|
| 17 | Essa criatura é um rakshasa, uma encarnação do mal que importuna as raças pacíficas do mundo por viverem secretamente em seus meios. Esse resultado revela todos os traços de extra-planar. |
| 22 | Essa criatura é um rakshasa naityan, um membro da raça rakshasa com a habilidade para tomar formas monstruosas específicas que concedem acesso às manobras marciais. As mãos invertidas que você pode notar na forma verdadeira do rakshasa são visíveis em suas formas alternadas. |
| 27 | Rakshasas naityan possuem quatro tipos de forma: um cão infernal na forma humanóide com habilidades baseadas em fogo e faro, uma forma semelhante a cobra que tem uma armadura natural rígida, uma forma de enguia que o permite nadar e fazer ataques furtivos devastadores, e uma forma um pouco semelhante a uma pantera deslocadora humanóide que eles podem tomar para se defenderem. |
| 32 | Rakshasas naityan adoram o gosto de sangue humanóide, e alguns se tornam tão obcecados com isso que eles reúnem coleções de humanóide ou simplesmente colecionam seus sangues. |



forma para confrontar os inimigos. Um rakshasa naityan adota o tipo de forma mais útil para o momento. Em perseguição de inimigos ou confrontando inimigos invisíveis ou usuários de fogo, ele usualmente toma a forma de cão infernal. Quando trabalha com aliados para flanquear inimigos ou usar um caminho de água para acessar um acampamento inimigo, um rakshasa normalmente adota a forma de rastejador da noite. Se confrontar sozinho os inimigos, a forma serpente da terra muitas vezes demonstra ser mais útil. Finalmente, a forma de adversário elusivo entra em cena quando um rakshasa naityan necessitar de se esquivar dos ataques inimigos ou quando ele desejar escapar da batalha.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Rakshasas naityan raramente se reúnem em grandes números. Parecido com outros tipos de rakshasas, cada um se esforça para reunir influência e poder para si mesmo. Ainda assim, rakshasas naityan nunca trabalham sozinhos. Ao invés disso eles usam detectar pensamentos, alterar forma, e sua fala convincente para enganar os outros para servi-los ou inconscientemente fazerem sua vontade. Rakshasas naityan também trabalham em pequenos grupos, normalmente servindo um rakshasa naityan mais poderoso, algumas vezes um rakshasa de outro tipo.

Clube da Luta (NE 11): Três rakshasas naityan lideram um grupo de robgoblins guerreiros como escravos numa cidade, e cada rakshasa toma a forma de um diferente robgoblin. Os rakshasas ameaçam matar seus escravos cativos se confrontados. Eles mantêm suas farsas de serem robgoblins

durante todo o tempo possível, mas quando se tornar aparente que os robgoblins não são compatíveis para os PJs, dois deles adotam a forma de rastejador da noite para atacar furtivamente os inimigos, e o ultimo remanescente pega a forma de serpente da terra para apoiar as manobras inimigas em posições vulneráveis. Quando o rakshasa naityan alterar sua forma, os robgoblins fogem.

ECOLOGIA

Rakshasas naityan não necessitam comer, mas eles acham o gosto de sangue humanóide, em todas as suas variações, excelentes. Esse vício pode se tornar uma obsessão para um rakshasa que cede ao seu desejo de sangue muito freqüentemente. Alguns rakshasas naityan se encontram induzidos a juntar escravos humanóides de várias raças ou até mesmo engarrafar e armazenar sangues como vinho – um defeito crítico que muitas vezes o guiam para sua destruição.

Rakshasas naityan podem se acasalar com humanóides quando estiverem em forma compatível com a raça humanóide do parceiro. Essas uniões raramente resultam em crianças vivas. Muitas são anormais e fadadas a morrer ou tão

deformados que elas não vivem por muito tempo. Ainda que resultem poucas crianças bonitas, sua única deformidade será as mãos invertidas. Rakshasas naityan fogem com essas crianças, sabendo que os humanóides em volta deles inevitavelmente descobrirão suas almas malignas por natureza. Esses imaturos rakshasas naityan não podem alterar forma, mas aprendem com o pai ou com a mãe que suas mãos são sinais de sua verdadeira natureza.

Ambiente: Praticamente todos rakshasas naityan nascem e vivem no Plano Material, fazendo-os extra-planares nativos. Eles vivem em qualquer ambiente onde humanóides possam ser encontrados vivos.

Típicas Características Físicas: Um rakshasa naityan de pé tem aproximadamente de altura como um humano normal e pesa levemente mais devido a uma força maior que a média.

Em suas formas naturais raramente vistas, eles aparentam ser um tigre humanóide com mãos invertidas. Diferente de um tigre ou rakshasa normal, a pele de um rakshasa naityan é preta e sustenta listras vermelhas claras. Quando jovem, um naityan primeiro aprende a guiar sua forma natural, se tornando capaz de adotar outras aparências e tipos de forma conforme ele aprende melhor a controlar sua habilidade de alterar forma. Muitos rakshasas naityan podem ser vistos em sua forma natural somente na juventude, sob a morte, ou com *visão da verdade*.

Tendência: Rakshasas naityan são sempre neutro e mal.

SOCIEDADE

Embora sua habilidade de alterar forma se faça impossível saber seu número exato, sábios especulam que poucos rakshasas existem

comparados ao número de humanos ou até mesmo de anões.

Rakshasas naityan representam uma pequena porção da população. Isso faz viver entre os humanóides uma necessidade para procriação e continuidade de sua raça. Encontrar um rakshasa naityan pode ser tão raro que um indivíduo

pode considerá-lo único da sua espécie, mas a necessidade para suportar outro pode atrair aqueles que o procuram para ficarem juntos ou pelo menos se manterem em contato. Grupos de rakshasas naityan muitas vezes se criam devido a uma ligação familiar, e esses irmãos podem trabalhar em acordo por anos até os descobrirem ou se dividirem em competição.

Um rakshasa naityan trabalha para estabelecer uma base de poder e seguidores. Esse poder os faz assassinos e representantes de uma importante figura, ou seu poder cria uma organização de apoio. Rakshasas naityan não possuem o poder de conjuração de outros tipos de rakshasas e dessa forma contam com o engano e sua habilidade de luta para alcançar seus alvos. Muitas dessas criaturas lideram guilda de ladrões, clãs de assassinos, ou ordens marciais, ou seguram altas posições em forças militares ou políticas.



OUTRO RAKSHASA?

O rakshasa original é suficiente para o seu jogo? Se você estiver familiarizado com o rakshasa apresentado no suplemento *Monster Manual III*, você se recusa ter três? Em ambos os casos, considere usar o rakshasa naityan mantendo fixo um estilo de forma como a forma natural da criatura e removendo a habilidade de alterar forma. (Perder alterar forma

não significa afetar o ND do rakshasa naityan). Nesse caso você pode usar o cão infernal, serpente da terra, rastejador da noite, e adversário elusivo, cada um como um novo monstro. Se você fizer isso, você poderia trocar a redução de dano da criatura para de certa forma os jogadores não se lembrarem dos rakshasas, mas isso é evidentemente incomum.

TESOURO TÍPICO

Rakshasas naityan possuem um tesouro típico para uma criatura de seu ND. Se possível, rakshasas naityan preferem portar armas mágicas e itens de apoio que melhoram suas habilidades de combate. Poucos rakshasas naityan vestem armaduras a menos que seja leve o suficiente para não interferir em suas perícias.

RAKSHASAS NAITYAN COM NÍVEIS DE CLASSE

Rakshasas naityan avançam conforme a classe, e sua classe favorita é sábio da espada. Rakshasas naityan progridem normalmente como sábios da espada, mas eles têm o benefício adicional de serem capazes para simultaneamente manterem uma postura do tipo da forma e uma postura concedida pela classe sábio da espada.

Nível de Ajuste: +6.

RETH DEKALA

Uma terrível figura de armadura te confronta. Grande parte do seu corpo é composta por um fogo mágico verde, deixando apenas o tórax, braços, pernas e a cabeça com elmo flutuando no ar. Ele usa uma couraça ornamentada e carrega uma alabarda cruel em suas mãos com garras.

Há muito tempo, uma raça de guerreiros mortais conhecidos como os reth dekala venderam suas almas para um poder infernal em troca de poder para destruir todos aqueles que se opuseram a eles. Durante um tempo, eles foram o flagelo de seu mundo, mestres incontestáveis sobre as vastas terras que conquistaram – e quando morreram, o débito veio à tona e eles foram escravizados pelo arquediabo que os ajudou. Os reth dekala serviram seu mestre como ferozes guerreiros, lutando nas guerras sem fim dos planos inferiores, mas quando o arquediabo os voltou contra seus próprios descendentes mortais, os reth dekala se rebelaram contra seu lorde infernal. O arquediabo amaldiçoou seus desleais guerreiros, colocando na sua própria carne o tormento perpétuo de suas chamas corrompidas – mas os reth dekala destruíram seu antigo mestre e tomaram sua cidadela vermelha nas colinas de ferro de Aqueronte.

Os reth dekala existem agora como guerreiros infernais amaldiçoados, atormentados eternamente pelas chamas mágicas que os consomem, porém não os destroem. Para o seu tormento acabar eles precisam cumprir a aliança que eles quebraram há muito tempo, e destruir cada um dos seus próprios descendentes vivos. Mas suas vidas mortais se foram há muito tempo, e muitas gerações já passaram, então centenas estão espalhadas através do mundo carregando agora traços do sangue reth dekala. Os guerreiros amaldiçoados procuram estes descendentes vivos de sua própria raça, e os assassinam sempre que são encontrados. Enquanto procuram, eles prestam serviços como mercenários competentes, guardiões e superintendentes para aqueles que apreciam força e honra desprovida de misericórdia.

RETH DEKALA

ND 4

Normalmente LM Médio extra-planar (mal, planar, leal)

Inic: +2; **Sentidos:** visão no escuro 18m; Ouvir +6, Observar +6

Idiomas: Comum, Infernal

Aura: fogo vil (1d6, doença, CD 15)

CA: 19, toque 12, surpresa 17

(+2 Des, +5 armadura, +2 natural)

PV: 37 (5d10)

Resistência: ácido 15, fogo 15, fortificação 50%

Fort +7, **Ref** +6, **Von** +6

Desloc: 9m. (6 quadrados); andar no ar

Corpo a corpo: alabarda obra-prima +11 (1d10+6/x3) ou

Corpo a corpo: manopla +9 (1d6+4)

À distância: explosão vil +7 toque á distancia (1d8 ácido/fogo mais doença)

Ataque Base/Agarrar: +5/ +9

Opções de Ataque: Reflexos de Combate, Golpe Tendencial (mal, leal);

Posturas e Manobras conhecidas (IL 5°):

Posturas – espírito marcial (1°), moita de lâminas (3°)

Golpes – golpe apavorante (5°), morte descendente (4°), golpe desarmante (2°), lâmina enroscadora (4°)

Contra-ataques – muralha de lâminas (2°)

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 11, Sab 14, Car 15

Talentos: Reflexos de Combate, Foco em Arma (alabarda)

Perícias: Equilíbrio +11, Concentração +11, Diplomacia +4, Intimidação +10, Saltar +13, Ouvir +6, Conhecimento Marcial +8, Sentir Motivação +10, Identificar Magia +8, Observar +6

Progressão: Conforme a classe de personagem

Classe Favorecida: Feiticeiro

Pertences: Couraça obra-prima, alabarda obra-prima

Andar no Ar (Ext): Um reth dekala não pode realmente voar, mas ele flutua naturalmente. Ele se move como se estivesse sob o efeito da magia *Andar no ar*.

Tendência em Ataque (Sob): As armas naturais de um reth dekala, bem como qualquer outra arma que ele empunha, são consideradas como leais e más para redução de dano.

Fortificação (Ext): Devido a sua composição corporal incomum, um reth dekala tem 50% de chance de ignorar o dano extra de um sucesso decisivo ou ataque furtivo.

Manobras Marciais: Um reth dekala sabe diversas manobras e posturas marciais (iniciador 5° nível). Ele recupera manobras já usadas descansando e meditando por 5 minutos. Ele pode usar cada manobra apenas uma vez por encontro.

Aura do fogo Vil (Sob): O fogo corrompido que abrange o corpo de um reth dekala queima e adoece aqueles que se aproximam do mesmo. A cada rodada no início do turno de um reth dekala, criaturas adjacentes a ele sofrem 1d6 pontos de dano; criaturas vivas também ficam doentes por 1 rodada. Um teste de fortitude CD 15 nega ambos os efeitos. Metade do dano é tratado como dano por ácido e metade como dano por fogo.

Explosão Vil (Sob): Um reth dekala pode atacar inimigos próximos atingindo com faíscas de seu corpo corrompido. Este é um ataque de toque a distância com um alcance de 18 metros que causa 1d8 pontos de dano. Metade do dano é tratado como dano por ácido e metade como dano por fogo. Criaturas vivas golpeadas pela explosão vil precisam passar por um teste de Fortitude (CD 15) ou ficarão adoecidas por 1 rodada.

Um reth dekala tem um bônus racial de +4 em equilíbrio e saltar.

TÁTICAS E ESTRATÉGIAS

Um único reth dekala é um bom companheiro ou guarda para um conjurador ou comandante maligno. Ele é extremamente leal e preferiria morrer a se desonrar não mantendo sua palavra. Grupos de reth dekala procurarão por descendentes

sobreviventes de sua raça – possivelmente um PJ que nem sabe que há um reth entre seus antepassados, ou mais provável, um PdM que os PJ precisam proteger.

Independente de sua tarefa, um reth dekala se destaca em combate corpo a corpo, e trabalha melhor com uma criatura que depende de magias ou ataques a distância. Dois ou três reth dekala trabalhando juntos podem ser realmente formidáveis, desde que eles sejam altamente disciplinados e cooperem vantajosamente, mesclando ataques a distância e corpo a corpo para derrotar seus inimigos.

Em batalha, um reth dekala frequentemente usa sua habilidade de andar no ar ou sua manobra “morte descendente”, para evitar batalhas contra inimigos “desonrados” (ladinos, escaramuçadores, lacaios) e procurar por inimigos mais adequados como um capitão, campeão ou comandante para duelar corpo a corpo. Ele normalmente paira a 1,5m do chão, dando a ele o bônus de +1 por atacar de cima. A criatura usa sua explosão vil apenas quando está enfrentando conjuradores ou arqueiros que evitam combate próximo. O monstro normalmente começa a batalha com sua manobra “moita de lâminas” ativada, e troca para “espírito marcial” uma vez que ele ou seus aliados estiverem feridos.

Os reth dekala frequentemente tem níveis de Cruzado, Sábio da Espada ou Lâmina de Guerra, e muitos deles são feiticeiros habilidosos. Estes grandes inimigos podem servir como comandantes, tiranos ou opressores, fazendo a triagem das forças do mal para subjugar os fracos.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Os reth dekala são altamente disciplinados e hierárquicos. Eles fazem pouco pelo ganho individual, e seguem ordens de seus superiores com fidelidade inabalável. Apesar de poderem escolher servir outros como campeões mercenários, eles não farão isto sem um explícito e longo juramento que claramente especifica o que o reth dekala vai fazer pelo seu empregador – e o que seu empregador precisa fazer em troca.

Um mercenário reth dekala pode ser um simples guarda-costas, ou de um grupo de elite de campeões numerados nas dezenas. Eles normalmente escolhem serviços em grupos de dois a cinco deles chamados de “punhos”.

Além de seu trabalho mercenário, os reth dekala estão frequentemente envolvidos em várias missões, incursões ou buscas pelos líderes da sua raça na Cidadela Vermelha. Um punho de reth dekala pode ser ordenado a recuperar um item de valor, procurar novos empregadores ou caçar e exterminar qualquer mortal que carrega a linhagem reth.

Nome Marcado (NE 7): Três reth dekala visitam uma pequena cidade na procura de um descendente reth escondido. Eles procuram e matam o herói local chamado Hereth Sannaford, apenas para descobrir que Hereth teve um irmão

mais novo. Enquanto os reth dekala montam uma brutal e implacável procura pelo sobrevivente Sannaford, os anciões procuram pelos PJ e imploram para eles pararem essa impiedosa violência. Os heróis chegam bem a tempo de impedir os reth dekala de assassinar Teren Sannaford também.

ECOLOGIA

Reth dekala outrora foram mortais humanóides, mas sua longa servidão nos planos infernais e a maldição do arquediabo que eles se rebelaram contra os transformaram em verdadeiros extra-planares. Eles não precisam de alimentação ou descanso, e eles não morrem a menos que sejam assassinados em Aqueronte.

A característica mais incomum do reth dekala é sua abominável chama que consome seus corpos perpetuamente – a maldição jogada em sua raça por seu antigo mestre. Seus membros inferiores simplesmente somem dentro de um doentio vapor incandescente. Chamas verde-amareladas são expelidas por todo o seu corpo, como se a própria carne

estivesse congelada em meio a uma horrível desintegração, mas as próprias chamas são parte dos corpos dos guerreiros e vagamente demonstram a silhueta do tronco e pernas perdidos. Este “fogo vil”

combina algumas das propriedades do ácido e fogo, adoecendo mortais que entram em contato.

Ambiente: Os reth dekala são nativos de Tuldakin, segunda camada do Campo de Batalha Infernal do Aqueronte. Alguns

rondam os inférteis campos de detritos da camada, ou ficam vigiando, solitários em isoladas torres de vigia espalhadas pelo plano, mais a maioria dos reth dekala permanece dentro ou perto da grande

fortaleza-monastério conhecida como a Cidadela Vermelha.

Uma vez que foi o lar do arquediabo sem nome que originalmente corrompeu os reth, a Cidadela é agora o lar desta raça amaldiçoada.

No plano material, os reth dekala podem ser encontrados em praticamente qualquer terreno ou clima. Eles ficam mais confortáveis em climas quentes, mas eles prosseguem suas missões e buscas onde quer que estas possam levá-los.

Características físicas típicas: Se seus membros inferiores tivessem forma humanóide e não desaparecessem chamas verdes mágicas, os reth dekala seriam altos, imponentes guerreiros de 2,10 m de altura. Um reth dekala normalmente paira a 1,5m do chão e portanto estão perto dos 3m de altura. Seu torso e armadura pesam cerca de 54 kg.



Pode ser que cada um tenha ornamentos, estilo e dispositivos completamente diferente dos outros em seus braços e armadura, mas todos preferem elmos completos que ocultam seus rostos. Por trás dos elmos, os reth dekala tem costuras, estranhamente achatadas, semelhante a couro e bocas largas cravejadas com numerosos pequenos e afiados dentes.

Reth dekala não possuem sexo e são efetivamente eternos. Para criar mais da sua espécie, eles realizam um rito especial onde infundem o corpo de um prisioneiro humanóide com o corrompido fogo vil – um processo agonizante que os reth dekala vêem como uma grande honra outorgada sobre um adversário valoroso.

SOCIEDADE

Os reth dekala se vêem como uma ordem de guerreiros estritamente governada. Eles não se consideram um exercito; eles são uma fraternidade de cavaleiros, e mesmo um reth dekala comum espera ser tratado como um suserano e conquistador por qualquer outro ser menor. Os reth dekala estão limitados a seguir ordens dos seus superiores, e eles empreendem poucas missões ou tarefas no plano material exceto se for ordenado. Por exemplo, um reth dekala pode ser ordenado a conseguir riqueza ou prestígio para a Cidadela Vermelha cumprindo um contrato mercenário adequado, “limpando” uma zona rural de um reinado no plano material na procura por descendentes, ou para procurar e destruir membros de uma ordem nobre oposta a atividade reth dekala.

A maior parte dos reth dekala é conhecida como dekarchs, acima destes estão os ur-dekarchs, os thaumakarchs, e os thaumakarchs superiores. Para ganhar o título de thaumakarch, o reth dekala precisa aprender a complementar suas habilidades marciais com conjuração e feitiçaria, logo os reth dekala de alto nível são perigosos feiticeiros, tão quanto são bons lutadores. Juramentos exigentes de fidelidade e conduta ditam seu comportamento uns com os outros, criando um complexo hierárquico de lealdade e dever desde o comum dekarch até chegar ao topo no Grande Lorde Thaumakarch da Cidadela Vermelha.

Acima de tudo, os reth dekala buscam ser livres da maldição horrível lançada sobre eles pelo arquediabo que eles se rebelaram. Para quebrar a maldição do fogo vil, eles precisam cumprir a aliança de obediência que eles quebraram – cada sobrevivente reth mortal deve morrer, como o suserano da Cidadela Vermelha ordenou há muito tempo. O reino dos reth não existe mais, mas em todo o mundo centenas, talvez milhares de pessoas (maioria humana) ainda carrega traços da linhagem reth. Os reth foram uma raça heróica na sua época, e mais alguns destes descendentes sobreviventes são heróis por direito próprio. Alguns sabem da sua antiga herança e o perigo representado pelos reth dekala, mas a maioria é ignorante sobre seu perigo.

Tendência: Os reth dekala são rígidos e inflexíveis. Eles se importam pouco com os problemas de outras criaturas, tendo em vista o fato de que são uma raça de elite de senhores marciais para quem seres menores devem tributo. Alguns reth dekala não possui a crueldade e senso de conquista dos seus companheiros, e usam seu estrito código de honra como seu guia base para sua existência; estes se inclinam para uma tendência Neutra e Leal. Raros reth dekala abandonam ou desvirtuam suas alianças e se tornam nada além de bandidos maliciosos de tendência Neutra e Mau ou Caótica e Mau.

TESOURO TÍPICO

O tesouro tem pouco uso para os reth dekala além de um símbolo de status. Em seus intrigantes códigos de obediência e honra, o direito de cobrar impostos de seres inferiores é um

dever fundamental e privilégio daqueles que possuem poder. Os reth dekala persistem em regimes de tributos escrupulosamente, e os guerreiros amaldiçoados não causam dano a aqueles que atendem suas demandas, embora estas possam ser absurdamente pesadas algumas vezes.

Além de gemas, objetos de arte e moedas, os reth dekala valorizam altamente itens mágicos – especialmente armaduras e armas. A maioria dos reth dekala empunham as melhores armas mágicas que eles encontram. Reth dekala com níveis de feiticeiro também fazem uso de pergaminhos e varinhas.

RETH DEKALA COM NÍVEIS DE CLASSE

Os antigos reth eram guerreiros-feiticeiros formidáveis, e os reth dekala ainda possuem um talento inato para feitiçaria. Feiticeiro é a classe favorecida para esta raça. Os reth dekala que possuem níveis em classes de adepto marcial podem adicionar seus dados de vida em seu nível de classe de adepto marcial para determinar seu nível de iniciador e seu maior nível de manobras conhecidas. Suas manobras marciais inatas permanecem além das novas manobras que eles ganham conforme adquirem níveis de classe, além delas contarem como pré-requisitos das manobras marciais ganhas conforme o nível de classe. Eles não podem recuperar manobras já usadas das suas habilidades marciais de reth dekala durante um encontro (mas eles podem recuperar manobras adquiridas de uma classe de adepto marcial normalmente).

Os reth dekala destruíram o único ser que eles poderiam ter considerado como patrono, portanto não adoram nenhum outro



CONHECIMENTO SOBRE O RETH DEKALA

Personagens com perícias como Conhecimento (planos) ou Conhecimento Marcial podem aprender mais sobre os reth dekala. Quando um personagem obtiver sucesso no teste de perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo a informação das menores CD.

Conhecimento (planos) ou Conhecimento Marcial

DC	Resultado
14	Os reth dekala são uma raça de guerreiros misteriosos de algum plano infernal. Eles são mercenários cruéis e impiedosos. Seus corpos são parcialmente compostos de um misterioso vapor esverdeado.
19	Os reth dekala são extra-planares nativos do Campo de Batalha Infernal do Aqueronte. Eles são habilidosos adeptos marciais e possuem habilidades inatas similares a aquelas encontradas nas disciplinas: espírito devotado, coração de ferro e garra de tigre. A névoa amarelo-esverdeada que forma seu membros inferiores é uma mistura nauseante de fogo e ácido.
24	Os reth dekala são resistente a ácido, fogo, sucessos decisivos e ataques furtivos. Eles são cruéis e impiedosos, mas eles sustentam um estrito código de honra e nunca se desviam dele. Eles caçam e matam mortais pertencentes a uma misteriosa linhagem antiga, aparentemente acreditando que sua maldição ou tormento vai acabar se forem sucedidos em exterminar cada pessoa que divide esta velha linhagem.



deus. Durante sua revolta contra seu suserano, eles mataram alguns dos seus companheiros que eram clérigos de seu mestre infernal. Os clérigos reth dekala ainda são bastante raros e é mais provável que eles venerem Hextor ou os princípios da lei, tirania e guerra.

Os reth dekala possuem um bônus racial de +4 em equilíbrio e saltar. Classes de adeptos marciais e classes combatentes (qualquer classe com progressão máxima de ataque) são consideradas classes relacionadas para determinar o NE de um reth dekala.

Ajuste de Nível: +5. Os reth dekala podem andar pelo ar com facilidade e possuem um bom número de defesa e resistências especiais.

VALQUÍRIA

Com um estrondo de trovões, uma visão de fúria aparece diante de você. Com asas semelhante a uma tempestade nublada e olhos que refletem relâmpagos, essa feroz criatura parecida com uma mulher pisa com pés de cascos e agita duas espadas em sua direção, cada uma crepitando eletricidade.

Valquírias, freqüentemente chamadas de anjos da tempestade pelos ignorantes, voam através dos céus de Ysgard procurando batalha com os muitos guerreiros valiosos dos planos. Protótipos destemidos de proezas marciais, valquírias vibram no combate e enfrentam inimigos respeitáveis em toda oportunidade. Embora inclinadas à desobediência, valquírias muitas vezes servem divindades da guerra como mensageiras e fiscais.

VALQUÍRIA

ND 9

Sempre CN, extra-planar Grande (caótica, planar)

Inic +8; **Sentidos** visão no escuro 18 m; Ouvir +10, Observar +10

Idiomas Abissal, Celestial, Comum

CA 25, toque 17, surpresa 25; esquiva sobrenatural (-1 tamanho, +8 Des, +1 armadura, +7 natural)

pv 115 (11 DV); **RD** 10/ferro frio

RM 17

Imunidades frio, eletricidade, medo, sônico

Fort +13, **Refl** +15, **Vont** +8

Desloc 12 m (8 quadrados); vôo 18 m (perfeito)

Corpo-a-corpo *espada curta* +1 +17/+12/+7 (1d8+7/19-20 mais 1d6 de eletricidade) e

espada curta +1 +17/+12 (1d8+3/19-20 mais 1d6 de eletricidade) ou

Corpo-a-corpo 2 pancadas +16 cada (1d6+7 mais 1d6 de eletricidade)

Espaço 3 m; **Alcance** 3 m

Ataque Base +11; **Agarrar** +22

Opções de Ataque Especialização em Combate, Desarme Aprimorado, Ataque Poderoso, tendência em ataque (caótico), ataques de eletricidade, manobras

Ações Especiais olhar brilhante (CD 18), explosão sônica (CD 18)

Manobras e Posturas Conhecidas (10° NI):

Posturas - caçar aos fracos (7°)

Golpes - golpe da presa do lobo (1°), encontrão do minotauro (1°), posicionamento do cutelo (CD 20) (2°), arremesso devastador (3°), avalanche da montanha (CD 22) (5°), investida de garras (5°)

Incrementos - rolar da grande rocha (4°)

Contra-ataques - defesa desconcertante (2°), contra-investida (1°)

Disciplinas: Sol Poente, Dragão de Pedra, Garra de Tigre

Cada uma das manobras da valquíria podem ser iniciadas uma vez por encontro, e não podem ser recuperadas

Habilidades For 25, Des 27, Con 22, Int 14, Sab 13, Car 16

Talentos Especialização em Combate, Desarme Aprimorado, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Acuidade com Arma

Perícias Equilíbrio +23, Concentração +19, Diplomacia +18, Esconder-se +17, Intimidar +16, Saltar +26, Conhecimento (planos) +10, Ouvir +10, Conhecimento Marcial +12, Sentir Motivação +14, Observar +10, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos), Acrobacia +23

Progressão de acordo com a classe do personagem; **Classe Favorecida** sábio da espada

Pertences armadura acolchoada, duas *espadas curtas* +1

Tendência em Ataque (Sob): Armas naturais de uma valquíria, assim como qualquer arma que ela usar, são tratadas de tendência caótica para o propósito de ultrapassar a redução de dano.

Ataques de Eletricidade (Sob): Uma valquíria causa 1d6 pontos de dano de eletricidade com seus ataques naturais e qualquer arma que ela usar.

Olhar Brilhante (Sob): Uma valquíria pode disparar ataques de relâmpagos naqueles que cruzam com seus olhos. 4d6 de eletricidade, alcance 9 m, CD 18 Reflexos nega. A CD do teste é baseada em Carisma.

Manobras Marciais: Uma valquíria conhece várias manobras e posturas marciais (10° nível de iniciador). Ela recupera manobras gastas descansando e meditando por 5 minutos. Ela pode usar todas as manobras uma vez por encontro.

Explosão Sônica (Sob): Como uma ação rápida, uma valquíria pode bater suas asas ao mesmo tempo para criar uma trovoadas. Criaturas à 9 metros da valquíria levam 4d6 pontos de dano sônicos. Um teste bem-sucedido de Reflexos, CD 18, resulta em metade do dano. Valquírias devem esperar 1d4 rodadas a cada uso dessa habilidade. A CD do teste é baseada em Carisma.

TÁTICAS E ESTRATÉGIAS

Uma valquíria tipicamente inicia o combate no ar, usando a manobra investida de garras para fazer um ataque total no fim da investida. Quando lutar não for prático, uma valquíria usa o golpe da presa do lobo contra os inimigos, com uma trovoadas como uma ação rápida.

Em corpo-a-corpo, uma valquíria prefere lutar um contra um. E mais, uma valquíria pode usar encontrão do minotauro e posicionamento do cutelo para se mover para perto de seu inimigo escolhido, e arremesso devastador e rolar da grande rocha para dividir os outros. Para defesa, a valquíria conta com a contra-investida e defesa desconcertante.

Uma valquíria quase nunca ativa o olhar no inimigo, preferindo usar seus ataques corporais. Certamente, o ataque passivo de seu olhar brilhante pode colocar inimigos em uma significativa desvantagem.

Se uma valquíria encontrar um adversário superior, ela pode fugir, se render, ou lutar até a morte, dependendo da natureza dessas guerreiras. Uma valquíria que enfrentar um inimigo de habilidades marciais superiores freqüentemente se renderá e oferecerá serviços e respeito em troca de sua vida e aprenderá alguma coisa do dom do lutador. Raramente, uma valquíria batalha até seu último suspiro - basta experimentar a honra de lutar com um formidável inimigo. Todo o tempo, uma valquíria enaltece suas habilidades ao oponente, nunca aceitando se render ou cessar-fogo. Uma valquíria que se aproxima da derrota contra um inimigo primariamente usuário de magias ou outros ataques não marciais geralmente fugirá, algumas vezes retornando com reforços e outras vezes saindo

para procurar enfrentar um oponente mais orientado as artes marciais.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Valquírias viajam sozinhas ou em pequenos grupos. Levantando vôo através de neblinas, valquírias desafiam qualquer criatura inteligente portando o armamento de um guerreiro que pareça respeitável. Frequentemente, valquírias aparecem no meio de uma batalha, e observam os combatentes do ar ou de um esconderijo. As valquírias então se lançam para baixo “resgatando” oponentes aptos em combate corpo-a-corpo, levando-os para um lugar seguro onde eles possam se recuperar e se preparar para a batalha com suas salvadoras.

Clube da Luta (NE 14): Duas valquírias pegaram um paladino ferido de uma batalha na qual ele sozinho enfrentou um grupo de trolls saqueadores. Agora uma valquíria vigia o paladino enquanto ele descansa numa caverna próxima, ao mesmo tempo que a outra valquíria procura outro oponente para lutar. A valquíria guardiã recusa a abrir mão do paladino a menos que um PJ deseje entrar em um único combate com ela. A valquíria retorna a atacar imediatamente quando ver uma batalha, liberando sua captura – um líder dos trolls – para combater um PJ. A valquíria ataca o PJ usando as táticas descritas acima, enquanto o líder troll tem a oportunidade para liquidar o paladino antes de se voltar aos PJs. Use as estatísticas do troll caçador (*LdM* 245) para o troll líder. Para o paladino, use as estatísticas do meio-celestial/paladino humano 9º nível (*LdM* 195). O paladino está sem magias e usou sua habilidade cura pelas mãos pelo dia, deixando-o com 70 pontos de vida.

ECOLOGIA

Como extra-planar, valquírias não precisam comer ou dormir, e dessa forma não influência normalmente a ecologia de uma área. Ainda assim elas voam incansavelmente pelas neblinas em procura de batalhas, desafiando e matando os melhores guerreiros de uma sociedade, e elas podem também pegar os melhores caçadores daquela sociedade. Isso raramente tem um efeito direto na ecologia do local, mas em terras áspers pode ter um significativo efeito sobre as comunidades deixando-as sem seus melhores procuradores de comida. A dissolução dessas comunidades podem então espalhar caos em regiões próximas.

Ambiente: Valquírias vivem em todas as camadas dos Domínios Heróicos de Ysgard, e esse plano de batalha constante, morte, e ressurreição é seu lar favorito. Em Ysgard, valquírias testam suas habilidades de luta contra qualquer criatura, sem levar em consideração seu poder, e elas até mesmo estão dispostas a combater inimigos menos merecedores, assegurando o conhecimento que tanto elas como seus oponentes se levantarão da morte para lutar de novo.

Valquírias preferem permanecer em vôo acima do solo em qualquer ambiente. Imunes à frio, eletricidade, e efeitos sônicos, valquírias sobrevoam seu caminho através de fortes tempestades, alegremente cavalcando os ventos para o próximo campo de batalha.

Típicas Características Físicas: Valquírias têm cerca de 3 metros de altura e pesam 160 kg. Embora tenham sexo, valquírias não dão luz para sua própria espécie. Em vez disso, valquírias nascem do sangue das divindades que foram derrotadas em combate e caíram sobre o solo de Ysgard.



Valquírias raramente têm lugar em seus corações para outras emoções além do calor da batalha, mas quando elas têm, uma união resulta em uma criança celestial ou meio-celestial. Como elas nascem do sangue dos deuses, não têm idade.

Tendência: Valquírias são sempre caóticos e neutros. Embora elas não vejam nenhuma razão para serem cruéis, tampouco vêem motivo para serem misericordiosas. Testam suas habilidades marciais em batalha contra qualquer forma digna com base na sua percepção de praticamente tudo, uma visão de mundo que não se permite legitimar ideais tais como respeito por autoridade ou pelas regras da lei.

SOCIEDADE

Valquírias instintivamente reconhecem uma à outra como irmã de uma espécie, e sua irmandade as motiva para sentir um tipo de camaradagem com uma à outra. Sob seus planos natais de Ysgard, essa camaradagem se torna manchada pois as valquírias lutam uma contra outra regularmente e muitas vezes participam de celebrações no Salão dos Valentes. Já em outros planos, valquírias raramente lutam uma contra outra, preferindo trabalhar juntas para encontrar bravos oponentes ou para servir um grande combatente.

Valquírias vêm a nascer quando o sangue de uma divindade de batalha cai sobre os santificados campos de uma das camadas de Ysgard. Se a divindade viveu através de combates, o sangue desaparece na terra germinando flores glorificadas na próxima manhã, tapando a paisagem com flores ardentes vermelhas-de-sangue. A vida curta glorificada das flores é um componente super valorizado para itens mágicos, e quando propriamente misturados podem ser usadas para fazer *poções de heroísmo*. Se as flores glorificadas forem deixadas



CONHECIMENTO SOBRE VALQUÍRIAS

Personagens com graduações em Conhecimento (planos) pode aprender mais sobre valquírias. Quando o personagem fizer um teste bem-sucedido da perícia, os conhecimentos a seguir são revelados, incluindo as informações das CDs anteriores.

Conhecimento (planos)

CD Resultado

- | | |
|----|--|
| 19 | Essa criatura é uma valquíria, um extra-planar do plano de Ysgard conhecidas por pegar homens destemidos do campo de batalha. Esse resultado revela todos os traços de extra-planar. |
| 24 | Valquírias são imunes ao frio, eletricidade, e efeito sonoros. Elas têm impressionantes habilidades marciais, e seu olhar é capaz de eletrocutar seus inimigos. |
| 29 | Criadas do sangue das divindades mortas em batalha, valquírias freqüentemente servem deuses da batalha e guerra. Muitas servem Kord. |
| 34 | Valquírias muitas vezes oferecem serviços a alguém que possa derrotá-las em um combate individual usando perícias marciais. |



imperturbadas até a próxima manhã, o calor que elas emitem constrói um quase carmesim de luz brilhante quando elas morrem, e uma valquíria surge quando a luz é mais intensa. A recém-nascida valquíria procura seus parentes divinos para

servir. Muitas valquírias em serviço para uma divindade servem um deus ou deusa que vive sobre o plano, tal como Kord ou Olidammara, mas tais serviços raramente duram mais do que uma centena de anos de uma vida imortal da valquíria devido suas naturezas independentes.

TESOURO TÍPICO

Valquírias tipicamente não possuem moedas ou bens e carregam o valor total de seu tesouro em itens. Elas viajam no dia e tem pouca necessidade por ouro ou outras coisas valiosas. Muitas carregam armas mágicas de algum tipo e investem todas as pilhagens que elas ganham para aprimorar suas ferramentas de batalha. O único tesouro da valquíria que elas carregam são suas *espadas curtas +1* e armadura acolchoada. Se uma valquíria escolher usar armadura, ela raramente será mais pesada do que um acolchoado porque outros tipos de armaduras reduzem seu bônus de Destreza na CA.

VALQUÍRIAS COM NÍVEIS DE CLASSE

Valquírias progridem de acordo com a classe, e sua classe favorecida é sábio da espada. Valquírias que pegam níveis de sábio da espada podem adicionar seus Dados de Vida ao seu nível efetivo de sábio da espada (10º) para determinar seu nível de iniciador e a manobra de maior nível conhecida.

Nível de Ajuste: +5.



TALENTOS PARA USAR ARMAS DO LEGADO

Aqui está a descrição de três talentos: Legado Mínimo, Legado Menor e Legado Maior, que inicialmente foram descritos no livro *Weapons of Legacy*.

LEGADO MÍNIMO [LEGADO]

Você desperta as habilidades básicas de um item específico do legado.

Pré-requisitos: 5º nível de personagem, descobrir e executar o ritual do legado mínimo associado ao item escolhido.

Benefícios: Escolha um item do legado (se você tiver criado um legado). Se você preencher os outros pré-requisitos por portar aquele item, você poderá usar qualquer uma das habilidades do legado mínimo do item que são disponíveis a um personagem de seu nível.

LEGADO MENOR [LEGADO]

Você desperta habilidades mais poderosas de um item específico do legado.

Pré-requisitos: Legado Mínimo, 11º

nível de personagem, descobrir e executar o ritual do legado mínimo associado ao item escolhido. **Benefícios:** Escolha um item do legado (ou item pretendente, se você tiver criado um legado). Se você preencher os outros pré-requisitos por portar aquele item, você poderá usar qualquer uma das habilidades do legado menor do item que são disponíveis a um personagem de seu nível.

LEGADO MAIOR [LEGADO]

Você desperta habilidades mais poderosas de um item específico do legado.

Pré-requisitos: Legado Mínimo, Legado Menor, 17º nível de personagem, descobrir e executar o ritual do legado mínimo associado ao item escolhido.

Benefícios: Escolha um item do legado (ou item pretendente, se você tiver criado um legado). Se você preencher os outros pré-requisitos por portar aquele item, você poderá usar qualquer uma das habilidades do legado maior do item que são disponíveis a um personagem de seu nível.

DOMINE A MAGIA SECRETA DO AÇO

Nove são as disciplinas do Caminho Sublime – o caminho da supremacia marcial em perfeita combinação de devoção, conhecimento, e prática, permite um guerreiro alcançar feitos de proeza sobre-humana. Os mestres do Vento Desértico atacam com a velocidade e fúria de um incêndio.

Os mestres da Garra de Tigre rasgam seus inimigos em pedaços com a primordial fúria de uma besta. Os mestres da Mente Diamantina agem em fatias de tempo tão pequenas que os outros não podem nem mesmo percebê-los. Cada uma das disciplinas desperta novas opções estimulantes para um personagem direcionado ao combate.

Esse suplemento para o jogo D&D descreve um novo sistema de manobras de combates que combina técnicas fantásticas de armas com religiosa devoção e lâminas mágicas místicas. Dentro das nove disciplinas do Caminho Sublime são mais do que 120 ousadas manobras marciais. Além disso, esse livro apresenta três novas classes básicas que executam manobras marciais, assim como novos talentos e classes de prestígio.

Para uso com estes livros básicos de Dungeons & Dragons:
Livro do Jogador™, Livro do Mestre™ e
Livro dos Monstros™



Visit our website at www.wizards.com/dnd

ISBN 10: 0-7869-3922-2
ISBN 13: 978-0-7869-3922-0



9 780786 939220

Sug. Retail: U.S. \$29.95 CAN \$39.95
953787200

5 2 9 9 5



EAN

Printed in the U.S.A.