

SEGUNDA EDIÇÃO

PATHFINDER®

GUIA AVANÇADO DO JOGADOR

LOGAN BONNER, LYZ LIDDELL E MARK SEIFTER







**GUIA AVANÇADO
DO JOGADOR**



AUTORES

Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL

Amirali Attar Olyae, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranca Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine e Andrew White

LÍDER DE DESIGN

Mark Seifter

DESIGNERS

Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter

LÍDERES DE EDIÇÃO

James Case e Leo Glass

EDIÇÃO

Judy Bauer, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton, Lu Pellazar e Josh Vogt

ARTE DA CAPA

Wayne Reynolds

ARTE INTERNA

Hazem Ameen, Marius Bota, Dominik Derow, Pedro Krüger Garcia, Alexander Gorbunov, Igor Grechanyi, Gunship Revolution (Oliver Morit, Marcus Reyno, Jen Santos), Jorge Jacinto, Raf Kayupov, Ksenia Kozhevnikova, Valeriya Lutfullina, Victor Manuel Leza Moreno, Stefano Moroni, Riccardo Moscatello, Vladislav Orłowski, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Henrik Rosenberg, Alex Stone e Warmics Mario Vazquez

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO

Emily Crowell, Kent Hamilton, Sonja Morris, and Sarah E. Robinson

DIRETOR DE CRIAÇÃO

James Jacobs

DIRETOR DE DESIGN DE JOGO

Jason Bulmahn

GERENTE DE PROJETO

Glenn Elliott

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORES

Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

EDITOR EXECUTIVO

Bruno Mares

TRADUÇÃO

Bruno Mares

REVISÃO

Caio Moraes

DIAGRAMAÇÃO

Rafael Tschope

LEITURA DE PROVA

Alexandre "Manjuba" Seba, Brício Mares e Rafael Machado

AGRADECIMENTOS

Aos D.A., à Legião de Quinta, e à reunião dos reptóides, eoxianos e cinzentos

INTRODUÇÃO

4

1 ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS 6

Kobold	8	Anão	42
Orc	12	Elfo	43
Povo-Felino	16	Gnomo	44
Povo-Rato	20	Goblin	45
Tengu	24	Halfling	46
Heranças Versáteis	28	Humano	47
Cambiante	30	Biografias Comuns	48
Dampiro	32	Biografias Raras	50
Herdeiros Planares	34		

2 CLASSES 52

Bruxo	54	Druida	124
Espadachim	66	Feiticeiro	126
Investigador	82	Guerreiro	128
Oráculo	94	Ladino	132
Alquimista	106	Mago	134
Bárbaro	108	Monge	138
Bardo	112	Patrulheiro	142
Campeão	116	Companheiros Animais	144
Clérigo	122	Familiares	146

3 ARQUÉTIPOS 148

Bruxo	151	Diletante Talismânico	194
Espadachim	152	Discípulo do Dragão	178
Investigador	153	Duelista	179
Oráculo	154	Escarafunchador	175
Abençoador	155	Gladiador	180
Acrobata	156	Herbalista	181
Andarilho do Horizonte	157	Improvisador de Armas	182
Arapuqueiro	158	Linguista	183
Arqueiro	159	Malhador	184
Arqueiro Místico	161	Marechal	186
Arqueólogo	162	Médico	187
Artista Marcial	163	Mestre das Bestas	189
Assassino	164	Mestre do Familiar	190
Bastião	165	Mestre do Saber	191
Batedor	166	Pirata	192
Caçador de Recompensas	167	Ritualista	193
Cavaleiro	169	Sentinela	195
Celebridade	170	Trapaceiro de Pergaminhos	176
Combatente de Duas Armas	171	Veneficista	196
Dançarino das Sombras	173	Vigilante	198
Dândi	174	Viking	199



EDITORA
NEWORDER

Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara - São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



4 TALENTOS

200

Tabelas de Talentos	201
Talentos Gerais e de Perícia	202

5 MAGIAS

210

Listas de Magia	212
Descrições das Magias	214
Magias de Foco	228
Rituais	240

6 ITENS

246

Armas e Equipamentos de Aventura	248
Tabela de Tesouros	250
Itens Alquímicos	252
Arapucas	256
Itens Mágicos	256

GLOSSÁRIO & ÍNDICE REMISSIVO 266



INTRODUÇÃO

Pathfinder é um jogo de imaginação onde você pode dar vida a quase qualquer ideia. O Livro Básico fornece opções clássicas para jogar com uma variedade incontável de personagens customizáveis. Este livro expande as opções básicas, fornecendo mais formas de jogar com o personagem que você deseja!

MAIS DE TUDO

O *Pathfinder Guia Avançado do Jogador* expande as opções para personagens jogadores fornecidas no *Pathfinder Livro Básico*. Junto das novas ancestralidades e classes resumidas na página seguinte, também há regras expandidas para as ancestralidades e classes já existentes. Após estas novas opções, há um capítulo inteiro de novos arquétipos, incluindo arquétipos de multiclasse para as quatro novas classes, assim como uma enorme seleção de arquétipos apropriados para qualquer personagem. Novas biografias, talentos gerais e de perícia adicionais, e um monte de magias, equipamentos e tesouros novos complementam o kit de aventureiro do seu personagem.

COMO USAR ESTE LIVRO

As opções neste livro expandem as regras contidas no *Livro Básico*, que é necessário para usar o *Guia Avançado do Jogador*. Algumas regras deste livro indicam outros materiais encontrados neste livro com referências de páginas. Outros produtos referenciando as

regras contidas neste livro podem fazê-lo com a citação sobrescrita “GAJ”.

SEÇÕES DE ACESSO

Às vezes, um bloco de estatísticas para um elemento de regra incomum inclui uma seção de Acesso que lista um critério específico. Um personagem que atender ao critério listado na seção Acesso, como se originar de um local em particular ou ser membro de uma organização específica, obtém acesso ao elemento de regra. Por exemplo, um feiticeiro de linhagem dracônica obtém acesso ao arquétipo discípulo do dragão (página 168) mesmo que o arquétipo seja incomum.

Como sempre, o MJ possui a palavra final sobre quem pode acessar opções incomuns ou raras, ou se opções específicas sequer estão disponíveis no jogo. Ele pode decidir que a criação ou habilidades de um personagem condizem com uma opção de regras específica e conceder acesso a ele mesmo que o personagem não se qualifique automaticamente, ou então decidir que essa mesma opção não pode ser selecionada por ninguém.

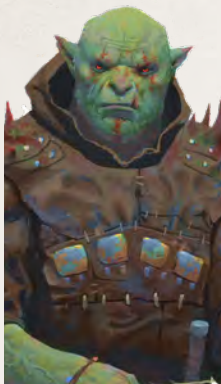
ANCESTRALIDADES

KOBOLO



Kobolds são pequenas criaturas reptilianas com personalidades descomunal e um amor por dragões.

ORC



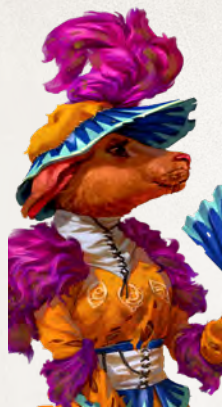
Orcs são um povo orgulhoso e forte com compleições endurecidas que valoriza o poder físico e glória em combate.

POVO-FELINO



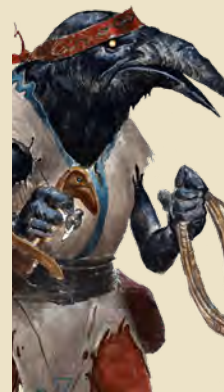
Povo-felinos são humanoides felinos bastante sociáveis e dispostos à curiosidade e peregrinação.

POVO-RATO



Povo-ratos são humanoides pequenos, astutos e adaptáveis com características de roedores e um amor pela comunidade.

TENGU



Tengus são humanoides aviários gregários e engenhosos que colecionam conhecimento e tesouros.

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Destreza, Carisma, livre

Força, livre

Destreza, Carisma, livre

Destreza, Inteligência, livre

Destreza, livre

DEFEITO DE ATRIBUTO

Constituição

—

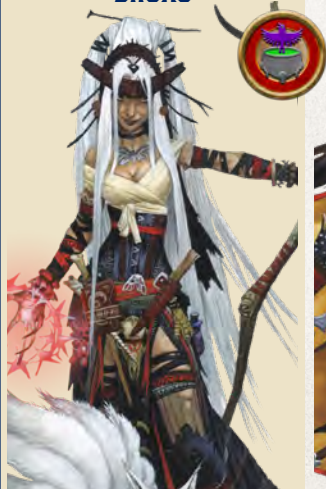
Sabedoria

Força

—

CLASSES

BRUXO



O bruxo conjura magias e bruxarias aprendidas através de um familiar poderoso de um patrono misterioso

ESPADACHIM



O espadachim ganha bravata através de atos vistosos e se aproveita desta aptidão para frustrar seus adversários.

INVESTIGADOR



O investigador usa conhecimento para descobrir mistérios e superar seus adversários.

ORÁCULO



O oráculo equilibra sua magia divina poderosa com uma maldição sobrenatural.

ATRIBUTO CHAVE*

Inteligência

Destreza

Inteligência

Carisma

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Destreza, Sabedoria

Força, Carisma

Destreza, Sabedoria

Destreza, Constituição

* Cada personagem recebe uma melhoria no atributo chave de sua classe.



CAPÍTULO I: ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

A ancestralidade e biografia de seu personagem contam a história de quem você era antes de se tornar um aventureiro, assim como quem você pode se tornar um dia. Mas nem todo mundo se enquadra bem entre as ancestralidades e biografias mais comuns. Você pode ser um aviário tengu, um escamado kobold ou um curioso povo-felino, com uma biografia única na sua história. Talvez sua ancestralidade tenha se misturado com o sangue de anjos ou demônios. E é você quem decide isso!

Este capítulo expande suas opções de personagem iniciais além do *Livro Básico*, incluindo cada uma das seções a seguir.

ANCESTRALIDADES

Expansão além das populosas ancestralidades encontradas no *Livro Básico*. O formato das seções de ancestralidade é descrito na página 33\$ do *Livro Básico*.

- **Kobolds** (página 8\$) são pequenos répteis conectados aos dragões e afeiçoados a armadilhas.
- **Orcs** (página 12\$) são um povo guerreiro e honesto que respeita a força, tenacidade e sobrevivência acima de tudo.
- **Povo-felinos** (página 16\$), ou amurruns, são humanoides felinos que acreditam ter sido criados para proteger regiões selvagens de grandes perigos.
- **Povo-ratos** (página 20\$), ou ysoki, se aglomeram em espaços apertados e são notadamente diligentes e meticolosos.
- **Tengus** (página 24\$) são humanoides que lembram corvos com uma afinidade por lâminas e que, segundo rumores, possuem a habilidade de absorver má sorte.

HERANÇAS VERSÁTEIS

Embora o *Livro Básico* tenha apresentado heranças como subgrupos de uma ancestralidade em particular, certas heranças podem ocorrer em todas as ancestralidades. Por exemplo, se sua mãe era uma estriga, você poderia ser um cambiante independentemente de ser um humano, orc ou povo-felino. Regras para heranças versáteis são apresentadas na página 28\$.

- **Cambiantes** (página 30\$) são filhos de estrigas, abandonados e sujeitos ao perigo do chamado tentador de sua mãe.
- **Dampiros** (página 32\$) são parte vampiros devido a uma conexão primitiva com o sangue vampírico.
- **Herdeiros Planares** (página 34\$) são descendentes de um ancestral planar distante ou estão fortemente ligados a outro plano. Este livro detalha os celestiais aasimares, os crepusculares ligados a psicopompos e os inferais tieflings.

OPÇÕES DE ANCESTRALIDADES

Novas heranças e talentos expandem as ancestralidades do *Livro Básico*.

- **Anões** (página 42\$)
- **Elfos** (página 43\$)
- **Gnomos** (página 44\$)
- **Goblins** (página 45\$)
- **Halfings** (página 46\$)
- **Humanos** (página 47\$)

BIOGRAFIAS

Este capítulo contém novas biografias para personagens de todas as origens, de bandidos a professores. Esta seção também inclui um conjunto de biografias raras e especiais que você e seu MJ podem concordar de usar em uma campanha.

- **Biografias Comuns** (página 48\$)
- **Biografias Raras** (página 50\$)

ANCESTRALIDADES E HERANÇAS INCOMUNS

Todas as novas ancestralidades neste livro são incomuns. Embora elementos incomuns normalmente sejam adquiridos durante o jogo, você escolhe sua ancestralidade e herança logo no início. Isto significa que você deve conversar com seu grupo e MJ sobre quais ancestralidades e heranças incomuns fazem sentido para a história. Nos piráticos Grilhões, Tengus são algo comum de se ver. Mas são ainda mais comuns no continente oriental de Tian Xia, onde anões e halfings são incomuns! Mesmo se a sua ancestralidade escolhida não for particularmente comum na área onde a história acontece, na maioria das vezes você pode trabalhar com seu MJ e com os outros jogadores para encontrar uma boa maneira de incorporar esse personagem na narrativa. Para estas opções, o traço incomum significa apenas que você deve realizar este passo extra de primeiro conversar com os outros membros da mesa. Em uma Trilha de Aventuras Pathfinder, o guia de personagem que a acompanha pode incluir informações sobre opções incomuns adicionais que façam sentido para aquela história e sua região, às vezes concedendo acesso automático para jogar com elas durante essas aventuras.

BIOGRAFIAS RARAS E ÚNICAS

Algumas biografias possuem tanto peso na história, que é necessário primeiro conversar com o resto do seu grupo para determinar se elas são adequadas para uma história, como ser o herdeiro de um trono. Você pode encontrar mais informações sobre estas biografias especiais na página 50\$.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

KOBOLD

Todo kobold sabe que sua estrutura fraca contradiz seu verdadeiro e grandioso poder dracônico. Eles são artesãos engenhosos e aliados devotados em suas tocas, mas aqueles que invadem seus territórios descobrem que eles também são escaramuçadores inspirados, especialmente quando possuem o amparo de um feiticeiro dracônico ou de um dragão verdadeiro suserano. Entretanto, estes oportunistas reptilianos se provam felizes em cooperar com outros humanoides quando é para seu próprio benefício, combinando cautela e astúcia para fazerem sua sorte no mundo.

Kobolds são sobreviventes cheios de recursos cujas tocas protegidas por arapucas e coletas oportunistas os tornaram vilões para a maioria dos outros humanoides, com sua reverência dracônica lhes garantindo uma reputação como meros lacaios e estorvos. Contudo, alguns kobolds emergiram de suas tocas isoladas buscando a relativa segurança de assentamentos da superfície, os prospectos lucrativos da vida de aventureiro ou o temor reverencial de seus próprios seguidores.

Se quiser um personagem com excesso de confiança, astúcia mortal e o poder ancião de dragões correndo em suas veias, você deve jogar com um kobold.

VOCÊ PODE...

- Orgulhar-se de suas conexões dracônicas, quer você acredite que dragões são seus ancestrais ou simplesmente patronos.
- Analisar os arredores, sempre buscando por formas de emboscar, terreno vantajoso e rotas de fuga.

- Naturalmente observar, adotar e respeitar dinâmicas de grupo, seja como líder, subordinado ou semelhante.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Assumem que você é um covarde e não se colocará na frente do perigo.
- Apreciam sua ingenuidade e engenhosidade, especialmente quando diz respeito a estabelecer defesas.
- Consideram suas reivindicações de poder dracônico exageradas, ilusórias ou cativantes.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Kobolds são baixos (cerca de 90 centímetros de altura) humanoides reptilianos com corpos esguios e caudas longas. Eles frequentemente ostentam uma distante ancestralidade dracônica, e todos exibem uma ou mais destas características, como chifres corpulentos, dentes afiados ou, mais raramente, asas vestigiais ou sopro dracônico.

A cor das escamas de um kobold podem variar bastante. Com frequência, elas imitam os tons de dragões cromáticos ou metálicos, com uma mescla de escamas mais escuras ou claras que criam um uma aparência sarapintada. As escamas de kobolds recém-chocados frequentemente refletem o exemplar dracônico da comunidade (veja página 13\$), seja esse o dragão a quem eles servem atualmente ou o tipo de dragão do qual descendem.

SOCIEDADE

Kobolds possuem uma cautela arraigada que os mantém vivos. Eles são reservados ou subservientes perto de criaturas poderosas para evitar que se tornem vítimas. Esta mansidão desaparece quando eles garantem um patrono formidável (como um dragão) ou uma fonte potente de poder sobrenatural (como um artefato ou um líder feiticeiro). Eles frequentemente devotam fervor e lealdade inabaláveis à sua nova causa ou líder. Entretanto, kobolds são infames por presentirem um tradicional navio afundando, e quando sua fonte de poder falha ou parece condenada, sua moral se quebra rapidamente.

Sejam liderados por um dragão ou não, kobolds quase sempre se identificam com um tipo de dragão que serve como seu exemplar espiritual. Suas sociedades regularmente adotam leis e normas culturais inspiradas pela personalidade do exemplar.



TABELA 1-1: EXEMPLARES DRACÔNICOS

Dragão	Formato do Sopro	Tipo de Dano	Salvamento
Azul	Linha	Eletricidade	Reflexos
Branco	Cone	Frio	Reflexos
Negro	Linha	Ácido	Reflexos
Verde	Cone	Poison	Fortitude
Vermelho	Cone	Fogo	Reflexos
Bronze	Linha	Eletricidade	Reflexos
Cobre	Linha	Ácido	Reflexos
Latão	Linha	Fogo	Reflexos
Ouro	Cone	Fogo	Reflexos
Prata	Cone	Frio	Reflexos

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Todos, com exceção dos kobolds mais iconoclastas, possuem um respeito natural por hierarquias e regras, de modo que raramente são caóticos. Kobolds aventureiros tendem a ser ordeiros e neutros ou neutros, confiando em suas estratégias sociais ancestrais para sobrevivência.

Religião organizada parece natural para a maioria dos kobolds, especialmente quando uma divindade assume uma disposição tirânica ou de comando. Muitos gravitam em direção à ordem de Abadar ou veia artística de Shelyn. Comunidades mais sinistras defendem Asmodeus e outros arquidiabos como patronos comuns. As divindades dracônicas Apsu e Dahak também são objetos comuns de adoração (para mais sobre estas duas divindades, veja a página 130\$ do *Pathfinder Presságios Perdidos: Deuses e Magia*). Kobolds frequentemente também se veem atraídos por cultos, particularmente aqueles com dragões ou diabos como seres representativos.

NOMES

O nome dado a um jovem kobold raramente possui mais de uma ou duas sílabas. Frequentemente, conforme envelhecem, alcançam posições de destaque e realizam grandes feitos, kobolds adicionam mais sílabas a seus nomes, imitando uma prática dracônica comum. Kobolds raramente possuem sobrenomes, exceto em um esforço para se enquadrarem melhor em uma comunidade, caso em que eles tipicamente adotam o sobrenome de uma figura inspiradora nesse grupo.

EXEMPLOS DE NOMES

Azrnak, Draahzin, Enga, Fazgyn, Fazij, Jekkajak, Kib, Kirrok, Mirkol, Tarka, Urkak, Varshez, Vroklan, Zekstikah, Zgaz

HERANÇAS DE KOBOLD

Orgulhosos, oportunistas e engenhosos, kobolds manifestam poder dracônico e tenacidade diminuta. No 1º nível, escolha uma das heranças kobolds abaixo.

KOBOLD DE CAUDA VENENOSA

Um esporão vestigial em sua cauda secreta uma dose de veneno mortal a cada dia. Você recebe a ação Toxina de Cauda.

TOXINA DE CAUDA

KOBOLD **VENENO**

Frequência uma vez por dia

Requerimentos Você está empunhando uma arma cortante ou perfurante.

Você aplica o veneno de sua cauda a uma arma cortante ou perfurante. Se o seu próximo Golpe com essa arma antes do final do seu próximo turno acertar e causar dano, o alvo sofre uma quantidade de dano persistente de veneno igual ao seu nível.

KOBOLD DAS CAVERNAS

Você foi chocado em uma toca entre túneis estreitos e incontáveis parentes. Seu corpo é flexível. Quando Escalar paredes de rocha, estalactites e outras características naturais de pedra, você se move à metade de sua Velocidade em

RARIDADE

Incomum

PONTOS DE VIDA

6

TAMANHO

Pequeno

VELOCIDADE

7,5 metros

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Destreza

Carisma

Livre

DEFEITO DE ATRIBUTO

Constituição

IDIOMAS

Comum

Dracônico

Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha entre Aklo, Enânico, Gnômico, Infernal, Terran, Subterrâneo e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

Traços

Humanoide

Kobold

VISÃO NO ESCURO

Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

EXEMPLAR DRACÔNICO

Você retira poderes menores de seu exemplar dracônico. Escolha um tipo de dragão cromático ou metálico para ser seu exemplar. Isto determina a cor e aparência das suas escamas e, a critério do MJ, dragões às vezes olham mais favoravelmente para kobolds que se assemelham a eles. Seu exemplar também pode determinar detalhes de outras habilidades que você possua, utilizando a tabela Exemplos Dracônicos.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

um sucesso e à sua Velocidade total em um sucesso crítico (e se move à sua Velocidade total em um sucesso se possuir Escalada Rápida). Isto não o afeta se você estiver usando uma Velocidade de escalada. Se rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo para Espremer-se, trate o resultado como um sucesso crítico.

KOBOLD DE ESCAMAS DE DRAGÃO

Suas escamas são especialmente coloridas, possuindo alguma das mesmas resistências que um dragão possui. Você adquire resistência igual à metade de seu nível (mínimo 1) ao tipo de dano associado ao seu exemplar dracônico (veja Tabela 1-1\$). Dobre esta resistência contra o Sopro de dragões.

KOBOLD DE ESCAMAS DE MAGIA

Um traço de magia dracônica flui em suas veias. Escolha um truque mágico da lista de magias arcanas (*Livro Básico* 307\$). Você pode Conjurar esta Magia como uma magia arcana inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondada para cima. Você recebe a graduação de proficiência treinado em de ataques de magia e CDs de magia arcanas, e seu atributo de conjuração é Carisma.

KOBOLD DE MANDÍBULA FORTE

Sua linhagem é notável por suas mandíbulas poderosas e dentes afiados. Você adquire um ataque desarmado com mandíbulas que causa 1d6 de dano perfurante. Suas mandíbulas estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade e desarmado.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um kobold, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

ARMADOR DE ARAPUCA

TALENTO 1

KOBOLD

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você é perito na célebre arte kobold de criar armadilhas. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Manufatura. Se já for treinado em Manufatura, em vez disso você se torna treinado em uma perícia à sua escolha. Você obtém acesso a todas as arapucas kobolds incomuns. Você recebe o talento Manufatura de Arapuca, embora quando for escolher suas fórmulas por esse talento você possa escolher dentre as arapucas kobolds incomuns e arapucas comuns.

DESEMBESTAR

TALENTO 1

KOBOLD

Requerimentos Você está adjacente a pelo menos um inimigo.

Você instintivamente sabe como fugir do perigo. Você Anda até sua Velocidade, com +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade, e recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra reações acionadas por este movimento. Você deve encerrar este movimento em um espaço que não esteja adjacente a um inimigo.

ENCOLHER-SE

TALENTO 1

EMOÇÃO KOBOLD MENTAL VISUAL

Acionamento Uma criatura da qual você está ciente obtém um sucesso crítico em um Golpe contra você e iria lhe causar dano.

Com uma postura penosa, você faz seu adversário segurar um ataque mortal. A criatura atacante sofre uma penalidade de circunstância ao dano do Golpe acionador igual ao seu nível + 2. Esta penalidade se aplica após dobrar o dano de um acerto crítico. O atacando fica temporariamente imune ao seu Encolher-se por 24 horas.

PRESENÇA DE DRAGÃO

TALENTO 1

KOBOLD

Como membro da raça dos dragões, você projeta uma confiança imperturbável (que se desfaz catastróficamente contra os adversários mais mortais). Quando rolar um sucesso em um salvamento contra um efeito de medo, trate o resultado como um sucesso crítico. Quando rolar uma falha contra um efeito de medo, trate o resultado como uma falha crítica.

Além disso, quando tentar Desmoralizar um adversário do seu nível ou inferior, você recebe +1 de bônus de circunstância no teste de Intimidação.

SABER KOBOLD

TALENTO 1

KOBOLD

Você aprendeu meticulosamente as estratégias de sobrevivência e a mitologia kobold com seus anciões. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Furtividade e Ladragem. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Kobold.

SOPRO DE KOBOLD

TALENTO 1

ARCANO EVOCAÇÃO KOBOLD

Você canaliza o poder de seu exemplar dracônico em uma rajada de energia que se manifesta como uma linha de 9 metros ou um cone de 4,5 metros, causando 1d4 de dano. Cada criatura na área deve tentar um salvamento básico contra sua CD de classe ou CD de magia, o que for maior. Você não pode usar esta habilidade novamente por 1d4 rodadas.

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, o dano aumenta em 1d4. O formato, tipo de dano e salvamento do sopro condizem com o de seu exemplar dracônico (veja Tabela 1-1\$). Esta habilidade possui o traço associado ao tipo de dano que ela causa.

5º NÍVEL

ABRIGAR-SE EM ALIADO

TALENTO 5

FORTUNA KOBOLD

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você tenta um salvamento enquanto estiver adjacente a um ou mais aliados, mas ainda não efetuou a rolagem.

Em circunstâncias estressantes, você encontra forças no exemplo de seus aliados. Role o salvamento utilizando o modificador de um aliado adjacente para esse tipo de jogada de salvamento em vez do seu.

BAJULAR

TALENTO 5

AUDITIVO CONCENTRAÇÃO EMOÇÃO KOBOLD MENTAL

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Com palavras obsequiosas e gestos de súplica você convence seu adversário de que você não é uma ameaça. Você tenta Fintar contra uma criatura. Ao contrário de uma Finta normal, a criatura pode estar a até 9 metros em vez de ao seu alcance corpo a corpo, e você realiza seu teste contra a CD de Vontade dela em vez de contra a CD de Percepção.

GÊNIO DA ARAPUCA

TALENTO 5

KOBOLD

Pré-requisitos especialista em Manufatura, Manufatura de Arapuca

Sua especialidade torna suas arapucas mais poderosas e você pode colocá-las no lugar rápido e eficientemente. A cada dia, durante suas preparações diárias, você pode preparar três arapucas de seu livro de fórmulas para aprestá-las rapidamente; se a arapuca normalmente leva 1 minuto para Manufaturar, você pode Manufaturá-la com 3 ações de Interagir. Arapucas preparadas desta maneira não custam quaisquer recursos para Manufaturar. A quantidade de arapucas que você pode preparar desta maneira aumenta para quatro se você for mestre em Manufatura e para cinco se você for lendário.

Quando Manufaturar e plantar uma arapuca que causa dano, qualquer criatura que falhar criticamente na jogada de salvamento dela contra o efeito inicial da arapuca e sofrer dano fica desprevenida até o final do próximo turno dela.

9º NÍVEL

DRACOMANTE

TALENTO 9

KOBOLD

Seu poder arcano inato se manifesta sob a forma das magias mais célebres do seu exemplar. Escolha uma magia de 1º nível e uma magia de 2º nível listadas para um dragão conjurador do tipo do seu exemplar dracônico, conforme apresentado nas páginas 104\$ a 126\$ do *Bestiário* (como *alarme*, *borrar*, *invisibilidade* e *golpe certo* para um exemplar dragão negro). Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia como magias arcanas inatas. Você recebe a graduação de proficiência treinado em ataques de magia e CDs de magia arcanas, e seu atributo de conjuração é Carisma.

ENTRE AS ESCAMAS

TALENTO 9

KOBOLD

Subestimá-lo é um erro grave, mas é algo que as pessoas continuam fazendo. Você aprendeu a tirar vantagem de brechas nas defesas de seus adversários. Quando Golpear uma criatura desprevenida usando uma arma corpo a corpo ou um ataque desarmado que possuam os traços acuidade e ágil, esse Golpe adquire o traço apunhalador.

SOPRO DE DRAGÃO

TALENTO 9

KOBOLD

Pré-requisitos Sopro de Kobold

Você pode empreender mais esforços no seu Sopro de Kobold para canalizar um poder dracônico maior, embora isso exija mais de você. Quando usar Sopro de Kobold, você pode aumentar os dados de dano para d8s e aumentar a área para uma linha de 18 metros ou cone de 9 metros. Se usar este talento, você não pode usar Sopro de Kobold novamente por 1 hora.

13º NÍVEL

DRACOMANTE DE ELITE

TALENTO 13

KOBOLD

Pré-requisitos Dracomante

Sua magia rivaliza a de dragões menores. Escolha uma magia de 3º nível e uma magia de 4º nível listadas para um dragão conjurador do tipo de seu exemplar dracônico, conforme apresentado nas páginas 104\$ a 126\$ do *Bestiário* (como *paralisar* e *nuvem fétida* para um exemplar dragão negro). Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia como magias arcanas inatas.

KOBOLDS AVENTUREIROS

Kobolds frequentemente se aventuram em busca de poder, saber e tesouros que eles acham adequados para seus egos desproporcionalmente grandes. Quando aventureiros, milicianos ou tiranos incautos destroem uma comunidade kobold, os sobreviventes frequentemente se unem a novas famílias, buscando consolo emocional – e, às vezes, vingança.

Biografias típicas do *Livro Básico* para um kobold incluem artesão, artista, batedor, caçador, criminoso, funileiro e mineiro, além de bandido, catador, cultista e servo deste livro. Kobolds se destacam como bardos, feiticeiros, ladinos e patrulheiros, embora eles frequentemente também canalizem sua ingenuidade como alquimistas ou magos.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE



ORC

Orcs são forjados nas chamas da violência e do conflito, usualmente a partir do momento em que nascem. Como vivem vidas que são frequentemente encurtadas de maneira brutal, orcs se regozijam em testar sua força contra adversários valiosos, seja desafiando um membro de maior patente da sua comunidade por dominância ou saqueando um assentamento vizinho. Muitos orcs buscam a glória tão logo são capazes de andar e carregar uma lâmina ou uma clava, domando bestas selvagens ou caçando monstros mortais.

Orcs frequentemente sofrem para serem aceitos entre outras comunidades, que normalmente os veem como brutos. Contudo, aqueles que ganham a lealdade de um amigo orc

rapidamente aprendem que a fidelidade e honestidade de um orc é inigualável. Orcs bárbaros, guerreiros e patrulheiros são estimados como gladiadores e mercenários. Embora alguns assentamentos humanos possam hesitar em aceitar uma comunidade órquica inteira entre os seus, um pequeno punhado de orcs mercenários pode fazer o trabalho de um esquadrão inteiro de recrutas humanos — conquanto os orcs sejam bem alimentados e bem pagos. Embora a crença de que orcs são adequados apenas para a batalha seja difundida entre outros humanoides, a severa mentalidade órquica descende de uma longa história de conflitos em vez da falta de habilidade em outras áreas.

Culturas órquicas ensinam que eles são moldados pelos desafios aos quais sobrevivem, e os mais valorosos sobrevivem às maiores dificuldades. Orcs que alcançam uma vida longa e grandes triunfos comandam um imenso respeito.

Se quiser um personagem que seja tenaz, temível e habilidoso em feitos de proeza física, você deve jogar com um orc.

VOCÊ PODE...

- Ansiar encontrar qualquer chance de provar sua força em uma disputa física.
- Acreditar que mentiras e traição são para aqueles que não possuem força para conseguir o que querem.
- Preferir uma gloriosa morte em combate a uma morte mundana por idade avançada ou algum padecimento.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- O veem como violento ou indisciplinado.
- Subestimam seu intelecto, astúcia e conhecimento.
- Admiram sua franqueza e honestidade.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Orcs são altos e possuem corpos poderosos, com braços longos e pernas robustas. Muitos orcs medem 2,1 metros de altura, embora tendam a manter posturas largas, com pernas quase arqueadas e ombros jogados para a frente. A combinação garante uma contradição visível, compartilhando a altura da visão com a maioria dos humanoides enquanto simultaneamente parecem sobressair-se a eles. Orcs possuem pele grossa, ossos largos e músculos rígidos como rochas, o que os torna adequados para a guerra e outras tarefas fisicamente exigentes. Apesar da aspereza de suas peles, orcs manifestam cicatrizes facilmente, e maioria deles se orgulha bastante das cicatrizes que acumulam. Normalmente suas peles são verdes e ocasionalmente cinzas, embora alguns orcs possuam peles com coloração diferente e que refletem sua adaptação ao ambiente onde estão inseridos.



Orcs consideram corpos poderosos e peles com muitas cicatrizes atraente, independentemente do gênero. Um orc poderoso é ainda mais cobiçado, pois cicatrizes são sinais de vitórias obtidas ou dificuldades superadas. Similarmente, muitos orcs consideram presas grandes e protuberantes mais atrativos do que dentes menores, já que os maiores são armas mais efetivas. Muitos orcs também são atraídos por tatuagens, particularmente aquelas grandes e dolorosas de tatuar que cobrem porções significativas de pele.

SOCIEDADE

A maioria das comunidades órquicas se definem através de duas coisas: dor e glória. Cada uma garante respeito em igual medida, desde que a dor seja suportada com estoicismo. Um orc com muitas cicatrizes que anda com uma perna quebrada sem reclamar atrai tanta admiração quanto um que conquista uma grande vitória no campo de batalha.

O poder em um domínio órquico vem da força ou da linhagem familiar. A estrutura tende a ser feudal, com orcs mais fracos trabalhando a favor dos mais fortes. O Domínio de Belkzen é a maior dessas sociedades, e lá o poder troca de mãos rapidamente. A morte de um orc poderoso em batalha pode abalar toda uma estrutura de poder, levando a disputas e duelos para definir o controle. Muitos orcs que se cansam da subserviência desertam para formarem seus próprios bandos de guerra, viajando para novos territórios.

Orcs jovens normalmente são criados por toda a comunidade. Na verdade, seria praticamente impossível educar as crianças de qualquer outra maneira, já que gêmeos, trigêmeos e até mesmo quadrigêmeos são bastante comuns em famílias órquicas, tanto quanto a morte na tenra idade. Muitos domínios orcs conduzem cerimônias quando um orc jovem alcança uma determinada idade, normalmente por volta do seu décimo ou décimo primeiro aniversário, durante o qual os novos adultos são imbuídos de seu papel na sociedade. Para comunidades que praticam rituais de escarificação ou tatuagens, é geralmente neste momento que os jovens orcs recebem sua primeira cicatriz ou tatuagem.

Orcs temem poucas coisas, mas a maioria desconfia da magia. A magia é vista como uma ferramenta que ultrapassa a física e permite os fracos rivalizarem com os fortes, uma crença que existe em desacordo com os valores órquicos. Embora respeitem o poderio físico de capelães da guerra gorumitas e até mesmo de druidas que assumem as formas de grandes bestas, no melhor dos casos eles acham a magia arcana e ocultista totalmente questionável e antiética. Exceto pelas comunidades órquicas mais depravadas, eles veem a necromancia como uma arte temível que rouba a glória dos mortos, e suas lutas cada vez mais frequentes contra os mortos-vivos têm lhes garantido uma recém-descoberta afinidade com seus vizinhos humanoides.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Um ditado órquico comum é: “Suas cicatrizes fazem quem você é”. Vidas violentas e caóticas em terras violentas e caóticas significam que a maioria dos orcs está fortemente propensa a assumir tendências caóticas. Gorum, Lamashtu e Rovagug são comumente adorados entre comunidades órquicas, embora domínios menos violentos adorem divindades da natureza como Gozreh ou deuses como Sarenrae, cujos princípios do fogo, redenção e glória são apelativos às sensibilidades órquicas.

Embora haja divindades órquicas, sua adoração é surpreendentemente incomum entre os membros desta ancestralidade. Orcs acreditam que, se alguém possui um nome e um rosto, pode ser morto, portanto, suas próprias divindades são alvos em vez de objeto de reverência. Alguns domínios órquicos ensinam que os membros mais grandiosos do domínio podem ganhar uma chance de desafiar as divindades órquicas por um lugar no panteão. A maioria dos orcs não desperdiça seus momentos finais orando ao divino ou por um lugar no pós-vida, mas sim vociferando advertências sanguinolentas contra suas divindades, prometendo um novo desafiante em um rilhar de dentes.

NOMES

Orcs possuem um idioma rude e gutural, e suas convenções para nomes não são exceção. Muitos nomes de orcs são simplesmente a palavra em Órquico para um traço particularmente desejável, como grande força, altura ou ferocidade. Orcs comumente usam o nome de seu domínio ou um nome referenciando um feito particularmente memorável como seus sobrenomes.

RARIDADE

Incomum

PONTOS DE VIDA

10

TAMANHO

Médio

VELOCIDADE

7,5 metros

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Força

Livre

IDIOMAS

Comum

Órquico

Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo).

Escolha entre Goblin, Jotun, Terran, Subterrâneo e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

TRAÇOS

Humanoide

Orc

VISÃO NO ESCURO

Você enxerga na escuridão e sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, embora sua visão na escuridão seja em preto e branco.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

EXEMPLOS DE NOMES

Arkus, Ausk, Durra, Grask, Grillgiss, Krugga, Mahja, Murdut, Ollak, Onyat, Thurk, Uirch, Unach

HERANÇAS DE ORC

Orcs possuem uma longa história na superfície do mundo, e uma história ainda maior no subterrâneo. Suas compleições vigorosas e estilos de vida exigentes os conduziram a várias adaptações. No 1º nível, escolha uma das heranças órquicas abaixo.

ORC CHUVANO

Você nasceu em uma floresta tropical com apenas as árvores emaranhadas fornecendo proteção contra as tempestades torrenciais e inundações repentinas. Você aprendeu a se mover habilmente por terreno de selva e a resistir aos vários padecimentos comuns em ambientes úmidos. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Escalar ou Nadar e +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra doenças.

ORC DOS ERMOS

Você vem de terras ermas causticadas pelo sol, onde pernas longas e a habilidade de tolerar os elementos lhe ajudaram a sobreviver. Você pode Trotar o dobro do tempo antes de precisar parar de fazê-lo, e trata efeitos ambientais de calor como se fossem um passo menos extremo (calor incrível se torna extremo, calor extremo se torna severo e assim por diante).

ORC DAS PROFUNDEZAS

Suas mãos calejadas e olhos vermelhos exprimem uma vida passada na escuridão profunda de cavernas montanhosas onde você aprendeu a batalhar em penhascos rochosos e a sobreviver com o mínimo de recursos. Você recebe os talentos de perícia Escalador de Combate e Especialidade em Terreno para terreno subterrâneo.

ORC SARJADO

Você é parte de uma comunidade órquica que participa de rituais de escarificação ou tatuagens. As marcas em sua pele mostram sua robustez e vitalidade excepcionais. Você recebe 12 Pontos de Vida de sua ancestralidade em vez de 10. Você também recebe o talento Duro de Matar.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um orc, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir, além dos talentos com o traço orc listados na seção Talentos de Ancestralidade de Meio-Orc da página 59\$ do *Livro Básico*.

1º NÍVEL

PRESAS

TALENTO 1

ORC

Você possui presas particularmente longas e afiadas, perfeitas para rasgar a carne dos ossos. Você adquire um ataque desarmado com presas que causa 1d6 de dano perfurante. Suas presas estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade e desarmado.

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retreinar para selecioná-lo. Você pode retreinar para remover este talento somente através de medidas drásticas, como quebrar ou limar suas presas.

PUNHOS DE FERRO

TALENTO 1

ORC

Seus punhos foram forjados pela batalha, sua pele naturalmente espessa e ossos densos foram enrijecidos ainda mais pelo conflito. Seus ataques desarmados de punho não possuem mais o traço não-letal e adquirem o traço empurrar.

TREINADOR DE BESTAS

TALENTO 1

ORC

Você possui uma impressionante habilidade inata para domar e comandar bestas ferozes. Você se torna treinado na perícia Natureza e recebe o talento de perícia Treinar Animal.

SABER ÓRQUICO

TALENTO 1

ORC

Os anciões do domínio lhe ensinaram as histórias de seu povo e contos antigos de grandes feitos atléticos, além de compartilharem com você as dificuldades que seus ancestrais superaram para que você possa passar esta sabedoria adiante para futuras gerações. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Atletismo e Sobrevivência. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Órquico.

5º NÍVEL

GOLPES SANGRENTOS

TALENTO 5

ORC

Seus ataques desarmados letais deixam chagas sangrentas ou causam hemorragias internas severas. Quando obtiver sucesso crítico com um Golpe usando um ataque desarmado que não seja não-letal, o alvo sofre 1d4 de dano persistente de sangramento. Este efeito pode surgir por você estar sofrendo a penalidade para usar um punho para desferir um ataque letal ou porque você possui um ataque desarmado sem o traço não-letal devido a Punhos de Ferro, Presas ou outra habilidade similar.

MARCA DO DOMÍNIO

TALENTO 5

ORC

Você ostenta cicatrizes ou tatuagens aperfeiçoadas pela marca da proeza de sua comunidade. Quando selecionar este talento, escolha uma das opções a seguir. Quando obtiver um sucesso crítico usando uma arma do grupo listado, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma. Você recebe uma grande marca ou tatuagem no formato do emblema escolhido ou uma imagem similar (por exemplo, o machado poderia ser um urso ou outro símbolo de força feroz, enquanto o escudo poderia ser uma tartaruga ou outro símbolo associado a uma defesa forte) e recebe o benefício listado abaixo.

- **Machado** machado ou picareta
- **Escudo** escudo ou martelo
- **Tocha** bomba ou faca

PODERIO ATLÉTICO**TALENTO 5****ORC**

Sobreviver em terreno hostil lhe deu um grande talento para mobilidade. Sempre que rolar um sucesso em um teste de Atletismo para Escalar ou Nadar, trate o resultado como um sucesso crítico.

9º NÍVEL**FEROCIDADE IMORTA****TALENTO 9****ORC**

Pré-requisitos Ferocidade Órquica (*Livro Básico* 59\$)

Você resiste ao arrebatamento da morte com um vigor sobrenatural. Quando usar Ferocidade Órquica, você recebe Pontos de Vida temporários igual ao seu nível.

TAMBORES DA MORTE**TALENTO 9****ORC**

Você passou sua vida desafiando a própria morte, e a proximidade a essa adversária implacável faz seu coração bater mais forte. Quando estiver sofrendo dano persistente ou seu valor de ferido for 1 ou maior, você recebe +2 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento de Fortitude.

13º NÍVEL**BESTAS FERIZES****TALENTO 13****ORC**

Pré-requisitos Treinador de Bestas ou companheiro animal, Ferocidade Órquica (*Livro Básico* 59\$)

Desde tempos antigos, os mais poderosos orcs domadores de bestas conseguiam ativar o verdadeiro espírito de luta de suas bestas companheiras ao alimentá-las com líquidos que incorporavam sangue do próprio orc. Companheiros animais ou animais ligados que você possui recebem o talento Ferocidade Órquica (e uma reação que podem usar somente para esse talento). Se você possuir o talento de ancestralidade Ferocidade Imortal, todos seus companheiros animais ou animais ligados recebem os benefícios desse talento quando usarem a reação Ferocidade Órquica.

DEVORADOR DE MAGIA**TALENTO 13****ORC**

Pré-requisitos Superstição Pervasiva (*Livro Básico* 59\$)

Você não apenas resiste à magia; você a devora. Sempre que obtiver sucesso em uma jogada de salvamento contra uma magia ou efeito mágico, você recebe Pontos de Vida temporários igual ao nível da magia, ou igual ao nível do efeito mágico se ele não for uma magia. Estes Pontos de Vida temporários duram até o final do seu próximo turno.

17º NÍVEL**FEROCIDADE AVASSALADORA** **TALENTO 17****ORC**

Pré-requisitos Ferocidade Órquica (*Livro Básico* 59\$)

Acionamento Você usa Ferocidade Órquica.

Você ataca cruelmente mesmo quando está lidando com a morte. Faça um único Golpe corpo a corpo. Se este Golpe levar um adversário a 0 Pontos de Vida, esta ativação de Ferocidade Órquica não conta para sua frequência.

ORCS AVENTUREIROS

A necessidade dos orcs de superar desafios e de se provar leva muitos deles a se tornarem aventureiros, embora seja mais comum orcs andarem sozinhos ou com outros orcs do que com aventureiros de outras ancestralidades.

Biografias típicas do *Livro Básico* para um orc incluem artista marcial, caçador, gladiador, nômade e soldado, além de bandido, refugiado e precursor deste livro. Orcs prosperam em classes marciais como bárbaro e guerreiro.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

POVO-FELINO

Andarilhos curiosos e gregários, povo-felinos combinam características de felinos e humanoides em aparência e temperamento. Eles apreciam aprender coisas novas, coletar novos contos e bugigangas e garantir que seus entes queridos estejam seguros e felizes. Povo-felinos se veem como guardiões escolhidos de locais naturais no mundo e frequentemente são imprudentemente bravos, mesmo diante de uma oposição avassaladora.

Povo-felinos são humanoides extrovertidos e ativos que apreciam a descoberta, sejam ruínas escondidas ou um local confortável para cochilar. Eles são excepcionalmente sociáveis, tanto em suas comunidades próximas quanto com outras criaturas que encontram. Notadamente bravos, amurruns se veem como guardiões do mundo contra forças que o assolariam, acreditando que comunidades fortes, novas experiências e autoaprimoramento contínuo os ajudam nesta luta.

Povo-felinos possuem reflexos rápidos e são até mesmo capazes de se contorcer no ar enquanto estão em queda para cair de pé. Rápidos como estes reflexos são, povo-felinos possuem temperamentos ainda mais rápidos, mudando da alegria efusiva para uma fúria ressentida em um instante. Como felinos mundanos, amurruns involuntariamente ronronam quando são agradados e rosnam quando surpreendidos ou enraivecidos.

Se quiser um personagem curioso, bravo, amigável e ágil em corpo e mente, você deve jogar com um povo-felino.

VOCÊ PODE...

- Demonstrar interesse genuíno em fazer várias perguntas entusiásticas.
- Evitar conflito pessoal tratando alguém com frieza ou simplesmente deixando o local.
- Cuidadosamente sondar um alvo ou problema antes de atingi-lo rapidamente.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Acham que você monopoliza conversas com suas perguntas e opiniões incessantes.
- O consideram altivo ou orgulhoso.
- Atribuem mais emoção do que você sente por seus ronrones e rosnados involuntários.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Embora todos os povo-felinos andem de pé e tenham pelos macios, uma cauda longa, orelhas grandes e pupilas verticais, eles demonstram tantas variedades quanto felinos ordinários. Povo-felinos possuem dedos ágeis com garras curtas que normalmente são retráteis. A maioria deles se orgulha bastante por sua aparência e raramente sofrem a indignidade de estarem molhados ou sujos se puderem evitar.

Amurruns normalmente alcançam a maturidade física e são capazes de andar com poucos meses de idade, mas normalmente iniciam suas carreiras mais ou menos na mesma idade que humanos e vivem cerca de 60 ou 70 anos. Eles



raramente são mais altos do que um humano comum e, devido às suas compleições esguias, quase nunca pesam tanto quanto um humano de altura similar.

SOCIEDADE

Povo-felinos se chamam de amurruns, embora muitos considerem este nome como privado. Eles educam suas crianças em grandes famílias estendidas, onde recebem o que muitos outros humanoides veem como uma abertura estressante para explorar e problemas para lidar desde muito jovens. Povo-felinos aprendem um ofício de maneira relaxada, e a maioria aprende vários ofícios ao longo de suas vidas.

As sociedades dos povo-felinos são frequentemente lideradas por um líder indicado que fala em nome da comunidade e faz a mediação de disputas. Um líder dos amurruns muitas vezes é um conjurador, e normalmente uma fêmea. Povo-felinos preferem lidar com injustiças demonstrando um tremendo desinteresse, ou até mesmo deixando a comunidade por um tempo para que o problema se acabe ou seja resolvido.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Povo-felinos não são um povo particularmente religioso, mas a maioria acredita que foram despertados a partir de felinos primitivos para confrontar abominações malignas despojando locais naturais e trabalhando para desfazer a realidade. Os deuses abençoaram os amurruns com a capacidade de fala, com o uso de ferramentas e armas e com um forte senso de comunidade.

A maioria dos povo-felinos são bondosos. Eles apreciam a liberdade de viajar e gostam de fazer seus próprios caminhos na vida e, portanto, costumam ser mais caóticos do que ordeiros. Povo-felinos religiosos na maioria das vezes praticam uma forma nebulosa de animismo, apaziguando os espíritos da terra e as criaturas que eles caçam para preservar a ordem natural.

NOMES

Povo-felinos recebem nomes curtos em sua juventude. Amurruns adolescentes são livres para escolher um nome diferente quando saem de casa pela primeira vez, embora alguns simplesmente mantenham os nomes com os quais estão acostumados. Alguns povo-felinos utilizam seus títulos exclusivamente entre outras ancestralidades que não a sua e, assim, ficam conhecidos por epítetos como Seis Destinos, Matador de Íferos ou Manto-de-Bruma.

EXEMPLOS DE NOMES

Alyara, Crinto, Drewan, Espes, Ferrus, Gerran, Halhat, Hoya, Ruun, Sevastin, Tespa, Yonsol, Zakkar, Zathra

HERANÇAS DE POVO-FELINO

Povo-felinos possuem ancestrais tão variados quanto quaisquer felinos. No 1º nível, escolha uma das heranças de povo-felino abaixo.

POVO-FELINO CAÇADOR

Você descende de uma longa linhagem de caçadores e rastreadores habilidosos e possui o sentido do olfato particularmente aguçado. Você adquire faro impreciso com distância de 9 metros. Isto significa que você pode usar seu sentido do olfato para determinar a localização de uma criatura, conforme explicado na página 465\$ do *Livro Básico*. O MJ normalmente dobrará a distância se você estiver na direção do vento em relação à criatura ou a dividirá pela metade se estiver na direção oposta do vento em relação à criatura.

Além disso, você recebe +2 de bônus de circunstância para Rastrear uma criatura ou objeto do qual já tenha sentido o cheiro.

POVO-FELINO DE GARRAS

Sua família possui garras particularmente longas e afiadas, capazes de desferir ferimentos sangrentos com um movimento cruel. Você adquire um ataque desarmado com garras que causa 1d6 de dano cortante. Suas garras estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil e desarmado.

RARIDADE

Incomum

PONTOS DE VIDA

8

TAMANHO

Médio

VELOCIDADE

7,5 metros

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Destreza

Carisma

Livre

DEFEITO DE ATRIBUTO

Sabedoria

IDIOMAS

Amurrun

Comum

Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha entre Dracônico, Élfico, Gnômico, Goblin, Halfling, Iruxi (o idioma dos povo-lagartos), Jotun, Silvestre e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

TRAÇOS

Humanoide

Povo-felino

VISÃO NA PENUMBRA

Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

CAIR DE PÉ

Quando cai, você sofre somente metade do dano normal e não aterrissa prostrado.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

POVO-FELINO INVERNAL

Você possui um pelo grosso que o protege do frio. Você adquire resistência a frio igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você trata efeitos ambientais de frio como se fossem um passo menos extremo (frio incrível se torna extremo, frio extremo se torna severo e assim por diante).

POVO-FELINO DE NOVE VIDAS

Sua família sempre pareceu se recuperar dos desastres, não através de resiliência física ou habilidades especializadas, mas por pura sorte. Outros povo-felinos dizem que você possui nove vidas. Se for reduzido a 0 Pontos de Vida por um acerto crítico de uma rolagem de ataque, você fica morrendo 1 em vez de morrendo 2.

POVO-FELINO DA SELVA

Você descende de perseguidores da selva e pode se mover rapidamente em meio a arbustos e vegetação rasteira. Você ignora terreno difícil de matagais, e terreno difícil maior de matagais é somente terreno difícil para você.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um povo-felino, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

FAMILIARIDADE COM ARMAS DE POVO-FELINO TALENTO 1

POVO-FELINO

Você favorece armas que pode usar com cortes rápidos e ágeis como as garras de um felino. Você é treinado em cimitarra, foice, kama, kukri e machadinha.

Você também obtém acesso a todas as armas de povo-felino incomuns. Para determinar sua proficiência, armas de povo-felino marciais são consideradas armas simples e armas de povo-felino avançadas são consideradas armas marciais.

SABER DE POVO-FELINO

TALENTO 1

POVO-FELINO

Crescer entre povo-felinos lhe ensinou os valores tradicionais da liberdade de viajar, cuidar das terras e a reagir rápido quando sua curiosidade lhe deixa em perigo. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Acrobatismo e Sobrevivência. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber de Povo-Felino.

SORTE DE GATO

TALENTO 1

FORTUNA POVO-FELINO

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você falha em uma jogada de salvamento de Reflexos. Você instintivamente desvia do perigo. Você pode rerrolar a jogada de salvamento acionadora e usar o melhor resultado.

VIAJANTE BEM-RECEBIDO

TALENTO 1

POVO-FELINO

Você viu pessoas de tantas origens diferentes em suas viagens, que naturalmente adota um comportamento agradável e afável quando encontra outras pessoas. Você é treinado em Diplomacia. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Diplomacia (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

Além disso, você recebe o talento de perícia Camarada.

5º NÍVEL

GARRAS DE ESCALAR

TALENTO 5

POVO-FELINO

Você pode estender suas garras para ajudá-lo a escalar. Você adquire uma Velocidade de escalada de 3 metros.

PATAS LEVES

TALENTO 5

POVO-FELINO

Você pode se equilibrar em seus dedos para pisar cuidadosamente sobre obstruções. Você Anda e Dá um Passo, ou Dá um Passo e Anda, ignorando terreno difícil durante este movimento.

RASGO COM ARMAS DE POVO-FELINO

TALENTO 5

POVO-FELINO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas de Povo-Felino

Você sabe como eficientemente usar armas que rasgam seus inimigos. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma arma de povo-felino (ou uma das armas listadas em Familiaridade com Armas de Povo-Felino), você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

SALTADOR NATO

TALENTO 5

POVO-FELINO

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Suas pernas poderosas lhe permitem realizar saltos repentinos e dramáticos. Você pode Saltar como uma atividade de 2 ações para dobrar a distância que pode Saltar verticalmente, ou Saltar como uma atividade de 3 ações para triplicar a distância que pode Saltar verticalmente. Você não falha automaticamente em Saltos em Distância por saltar em uma direção diferente da que está Andando.

SORTE EXPANDIDA

TALENTO 5

POVO-FELINO

Pré-requisitos Sorte de Gato

Você é mais sortudo do que a maioria dos povo-felinos. Você pode acionar Sorte de Gato quando falhar ou falhar criticamente em uma jogada de salvamento de Fortitude ou Vontade em adição ao acionamento usual. Você ainda pode usar Sorte de Gato apenas uma vez por dia.

9º NÍVEL

ARRANHÃO AGRAVANTE

TALENTO 9

DOENÇA POVO-FELINO

Pré-requisitos ataque desarmado de garra

Suas garras carregam uma irritação que é inofensiva para você, mas que pode ser danosa a outros. Seus Golpes com garras causam 1d4 de dano persistente de veneno adicional em um acerto crítico.

BEM-CUIDADO**POVO-FELINO**

Você é meticoloso sobre manter-se limpo, seja lambendo seu pelo ou cuidadosamente usando produtos de higiene e cuidados tradicionais dos povo-felinos e similares. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra doenças. Se rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra uma doença, trate o resultado como um sucesso crítico.

TALENTO 9**ESPREITADOR PRUDENTE****POVO-FELINO**

Sempre alerta, você persegue o perigo mesmo quando está tentando permanecer escondido. Você pode realizar a atividade de exploração Patrulhar ao mesmo tempo que a atividade de exploração Evitar ser Percebido.

TALENTO 9**SORTE COMPARTILHADA****POVO-FELINO**

Pré-requisitos Sorte de Gato

Quando usar Sorte de Gato para rerrolar uma jogada de salvamento de Reflexos, quaisquer criaturas a até 3 metros que você escolher e que também tiverem falhado em uma jogada de salvamento de Reflexos contra o mesmo efeito (como de uma única magia) também podem rerrolar suas jogadas de salvamento e usar o melhor resultado.

TALENTO 9**13^o NÍVEL****ESPECIALIDADE COM ARMAS DE POVO-FELINO****TALENTO 13****POVO-FELINO**

Pré-requisitos Familiaridade com Armas de Povo-Felino

Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência em cimitarra, foice, kama, kukri, machadinha e com todas as armas de povo-felino nas quais for treinado.

MALDIÇÃO DO GATO PRETO**TALENTO 13****ADIVINHAÇÃO | INFORTÚNIO | OCULTISTA | POVO-FELINO**

Frequência uma vez por dia

Acionamento Uma criatura a até 9 metros que você puder ver e que iria obter sucesso em um salvamento.

Você sibila uma maldição odiosa à criatura. O alvo deve rerrolar a jogada de salvamento acionadora e usar o pior resultado.

MIADO**TALENTO 13****AUDITIVO | CONCENTRAÇÃO | EMOÇÃO | MENTAL | POVO-FELINO**

Frequência uma vez por dia

Acionamento Um aliado a até 9 metros que seria reduzido a 0 PV, mas não morto imediatamente.

Você lança um uivo desafiador diante da adversidade, chamando seu companheiro de volta da inconsciência. Seu aliado não é nocauteado e permanece com 1 Ponto de Vida. A condição ferido do seu aliado ainda aumenta em 1 como se ele tivesse ficado morrendo e depois se recuperado.

17^o NÍVEL**SORTE CONFIÁVEL****TALENTO 17****POVO-FELINO**

Pré-requisitos Sorte de Gato

Você tem se valido bem de nove vidas para sobreviver ao perigo com uma regularidade surpreendente. Você pode usar Sorte de Gato uma vez por hora em vez de uma vez por dia.

POVO-FELINOS AVENTUREIROS

Povo-felinos se regozijam se aventurando em áreas inexploradas, seja em regiões selvagens e livres seja em masmorras antigas. Eles apreciam encontrar tesouros e quinquilharias, mas para a maioria dos membros da ancestralidade, a experiência da jornada em si é a verdadeira recompensa.

Biografias típicas do *Livro Básico* para um povo-felino incluem acrobata, apostador, artista, batedor, caçador e nômade, além de bandido, insurgente, mensageiro, mandingueiro e precursor, deste livro. A curiosidade e agilidade inerentes aos povo-felinos os tornam bardos, espadachins, guerreiros e ladinos de destaque. Seu amor pelo mundo natural e atração por desvendar segredos de todos os tipos leva muitos a se tornarem druidas, investigadores ou feiticeiros.

INTRODUÇÃO**ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS****CLASSES****ARQUÉTIPOS****TALENTO****MAGIAS****ITENS****GLOSSÁRIO & ÍNDICE**

POVO-RATO

Ysoki — como os povo-ratos se chamam — são uma ancestralidade astuta, adaptável e fastidiosa que felizmente se aglomeram em grandes famílias nos menores espaços.

A maioria dos humanoides que habitam a superfície chamam os ysoki de “povo-ratos” e os conhecem como um povo comunal que prefere condições apertadas, com até 100 indivíduos vivendo em uma mesma casa. Se não encontrarem casas na cidade, ysoki podem viver em grutas e complexos de cavernas, já que elas fornecem grandes armazéns para os vários e variados bens que eles trazem para casa de suas expedições comerciais.

Povo-ratos amam viajar e podem frequentemente ser encontrados na estrada em caravanas mercantes. Eles são bons com suas mãos e possuem bons olhos para perceber qualquer coisa além do ordinário, de ameaças a tesouros. Eles também são acumuladores inveterados; as tocas de ysoki são cheias de itens e bugigangas inusitadas reunidas por gerações anteriores e armazenadas providentemente para alguma futura emergência.

Se quiser um personagem esperto, rápido, bem viajado e adaptável, você deve jogar com um ysoki.



VOCÊ PODE...

- Orgulhar-se de sua grande e extensa família e permanecer em contato com todos os membros dela.
- Gostar de viajar por perto e para longe em busca de novas experiências, provavelmente coletando bugigangas no caminho.
- Trabalhar bem em equipe.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- O confundem com um ratusomem ou outro monstro.
- Ficam surpresos com a sua higiene cuidadosa e outros hábitos fastidiosos.
- Pensam que você está se aglomerando com eles e invadindo seus espaços pessoais.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Povo-ratos possuem focinhos com bigode, orelhas grandes e caudas sem pelo, além de tipicamente possuírem olhos vermelhos e pelos curtos marrons ou pretos. Um ysoki comum mede 1,2 metros de altura e pesa cerca de 40 quilos. Porém, povo-ratos variam consideravelmente; mesmo um grupo de uma única família pode exibir variações substanciais em tamanho e nas cores dos olhos e dos pelos.

Seus instintos levam os ysoki a manter tudo limpo, embora isto também seja reforçado por suas fortes estruturas sociais. Outros humanoides condescendentes frequentemente presumem que povo-ratos são sujos ou cheios de doenças, mas na verdade eles são meticulosos sobre sua higiene pessoal. Devido à sua aparência frequentemente considerada sobrenatural — e por outros povos confundi-los com ratusomens — ysoki tendem a ocultar suas características físicas com capuzes, luvas, sapatos, túnicas de mangas longas, robes e outras camadas de roupas quando se movem em espaços dominados por outras ancestralidades.

SOCIEDADE

A cultura ysoki valoriza a cooperação e comunidade. Todo ysoki aprende — através de jogos comunais, ocasiões sociais e esportes — a forjar amizades e conexões rápidas com ysoki fora de suas famílias. Nunca se sabe que tipo de ajuda você precisará, mas quando chegar a hora, precisa ser *agora*.

Com uma longa tradição de trabalharem como comerciantes e funileiros, ysoki frequentemente viajam entre cidades. Seus vagões normalmente são agrupados em caravanas de meia a uma dúzia de veículos. Vagões ysoki são puxados por ratos gigantes excepcionalmente grandes; muitos ysoki podem falar com esses animais.

A discriminação contra os ysoki moldou sua cultura, induzindo-os a confiarem uns nos outros e a fortalecerem suas famílias e laços comunitários. Ysoki são muitos bons em diferenciar maus atores e aqueles que estão simplesmente agindo mal por ignorân-

cia, modelando bons comportamentos e lentamente trabalhando para reverter gerações de discriminação com aqueles que estão dispostos a aprender. Eles estão sempre procurando membros de outras ancestralidades que não os julguem por sua aparência, adotando estes indivíduos como verdadeiros amigos e acolhendo-os em suas comunidades. Mas eles também são rápidos em perceber intolerantes determinados inclinados à violência e a se livrarem desses indivíduos, minimizando qualquer oportunidade de tragédia.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Ysoki se preocupam mais com sua família do que com conceitos abstratos de bem e mal. Suas tocas podem ser covis caóticos cheios de quinquilharias acumuladas, mas eles também obedecem estritos códigos sociais. A maioria dos povo-ratos são neutros.

Embora ysoki reverenciem seus ancestrais e tendam a reconhecer qualquer divindade que seja prevalecte na área, Lao Shu Po possui um papel especial na cultura ysoki. A Avó Rata, como é conhecida, incorpora muitas coisas que são antiéticas para os povo-ratos — ela urge para que seus seguidores coloquem seus próprios interesses acima dos outros, e também encoraja enganação e trapaças. Para a maioria dos ysoki, a Avó Rata representa todas as coisas que os povo-ratos precisam que seja feito, mas que nenhum membro responsável da ancestralidade gostaria de fazer. Para mais informações sobre Lao Shu Po, veja a página 132\$ do *Presságios Perdidos: Deuses e Magia*.

NOMES

Toda família ysoki talvez possua duas dúzias de nomes que têm sido passados de geração em geração, às vezes com alterações mínimas ou apelidos alternativos. Um avô pode ser Grievver, por exemplo, enquanto sua filha chama Griva e o filho dela é simplesmente Griv. Povo-ratos frequentemente recebem apelidos e alcunhas de outros humanoides com quem interagem, mas a maioria dos ysoki acha estes nomes desagradáveis e os utilizam somente fora de suas comunidades.

EXEMPLOS DE NOMES

Barnan, Chikis, Chonan, Deto, Jass, Jix, Knagi, Kubi, Lolo, Ninneç, Nos, Rak, Renzi, Skigim, Tali, Zess

HERANÇAS DE POVO-RATO

Ysoki são nativos de regiões subterrâneas, mas são uma ancestralidade altamente adaptável que tem sido encontrada em quase qualquer ambiente. No 1º nível, escolha uma das heranças de povo-rato abaixo.

RATO DO DESERTO

Você é nativo de planícies áridas e provavelmente cresceu viajando pelas estradas. Você possui uma estrutura mais esguia do que os outros povo-ratos, com membros mais longos e um focinho mais curto. Se tiver ambas as mãos livres, você pode aumentar sua Velocidade para 9 metros enquanto corre sobre seus quatro membros. Além disso, você trata efeitos ambientais de calor como se fossem um passo menos extremo e pode tolerar 10 vezes mais tempo que o normal antes de ser afetado por fome e sede. Entretanto, a menos que esteja vestindo equipamentos de proteção ou esteja abrigado, efeitos ambientais de frio são um passo mais extremo para você.

RATO DE ESGOTO

Você descende de uma longa linhagem de ysoki de uma comunidade baseada nos esgotos abaixo de um grande assentamento. Você é imune à doença febre imunda. Cada jogada de salvamento bem-sucedida contra uma doença ou veneno reduz o estágio dele em 2 passos (ou reduz em 1 passo para uma doença ou veneno virulento). Cada sucesso crítico contra uma doença ou veneno em progresso reduz o estágio dele em 3, ou em 2 no caso de uma doença ou veneno virulento.

RATO DE FOCINHO LONGO

Os longos focinhos de sua família lhe dão um sentido do olfato mais aguçado que a maioria dos povo-ratos. Você adquire faro impreciso com distância de 9 metros. Isto significa que você pode usar seu sentido do olfato para determinar a

RARIDADE

Incomum

PONTOS DE VIDA

6

TAMANHO

Pequeno

VELOCIDADE

7,5 metros

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Destreza

Inteligência

Livre

DEFEITO DE ATRIBUTO

Força

IDIOMAS

Comum

Ysoki

Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha entre Aklo, Dracônico, Enânico, Gnoll, Gnômico, Goblin, Halfling, Órquico, Subterrâneo e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

TRAÇOS

Humanoide

Povo-rato

VISÃO NA PENUMBRA

Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

localização de uma criatura, como explicado na página 465\$ do *Livro Básico*. O MJ normalmente dobrará a distância se você estiver na direção do vento em relação à criatura ou a dividirá pela metade se estiver na direção oposta do vento em relação à criatura.

Adicionalmente, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar uma criatura ou objeto que estiver na distância de seu faro.

RATO DAS PROFUNDEZAS

Seus ancestrais viveram em locais ainda mais profundos que outros povo-ratos, garantindo-lhe a habilidade de ver na escuridão. Você adquire visão no escuro.

RATO DAS SOMBRAS

Seus ancestrais vivem em espaços escuros no subterrâneo, concedendo-lhe pelagem escura e um aspecto vagamente sobrenatural que incomoda criaturas sapientes e assusta animais. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Intimidação e pode usar essa perícia para Coagir animais. Quando Desmoralizar um animal, você não sofre penalidade por não compartilhar um idioma com ele. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Intimidação (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

As atitudes de animais em relação a você começam um grau pior do que o normal, geralmente iniciando em inamistoso em vez de indiferente para animais domesticados e hostil em vez de inamistoso para animais selvagens.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um povo-rato, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

BOLSA-JUGAL

TALENTO 1

POVO-RATO

Suas bochechas se esticam, e você pode armazenar até quatro itens de Volume leve ou menos nestas bolsas-jugais. Nenhum destes itens pode ter uma dimensão maior do que 30 centímetros. Enquanto tiver pelo menos um item em suas bochechas, sua fala é notadamente difícil de entender. Colocar ou retirar um item de sua bolsa-jugal exige uma ação de Interagir. Você pode esvaziar sua boca com uma ação única, fazendo tudo que estiver armazenado em suas bochechas cair no chão em seu quadrado.

DEDOS DE FUNILEIRO

TALENTO 1

POVO-RATO

Você é bom com suas mãos e consegue rapidamente improvisar o conserto de um equipamento quebrado ou danificado. Você se torna treinado em Manufatura. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado nessa perícia (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você pode Reparar um item sem usar um kit de reparos sem sofrer -2 de penalidade de circunstância, improvisando ferramentas com o que tiver às mãos.

FAMILIAR RATO

TALENTO 1

POVO-RATO

Você possui um rato de estimação que é magicamente ligado a você. Você recebe um familiar utilizando as regras da página 217\$ do *Livro Básico*, e este familiar deve ser um rato. Ele ainda recebe os benefícios de habilidades de familiares, mas sua forma base permanece a de um rato.

INCISIVOS AFIADOS

TALENTO 1

POVO-RATO

Você deixa seus dentes incisivos crescerem o suficiente para servirem como armas formidáveis. Você adquire um ataque desarmado com mandíbulas que causa 1d6 de dano perfurante. Suas mandíbulas estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade e desarmado. Ao contrário da maioria das criaturas, você pode limar seus dentes e esperá-los crescer novamente, o que lhe permite selecionar este talento em qualquer nível, podendo até mesmo retreinar para removê-lo ou adquiri-lo.

LINGUAGEM MURÍDEA

TALENTO 1

POVO-RATO

Para você, os chiados de ratos e outros roedores fazem um estranho sentido. Você pode fazer perguntas, receber respostas e usar a perícia Diplomacia com roedores, incluindo castores, camundongos, porcos-espinhos, ratos e esquilos, mas não com outros mamíferos, tais quais cachorros ou morcegos. O MJ determina quais animais contam como roedores.

NAVEGADOR DE TOCAS

TALENTO 1

POVO-RATO

Você é particularmente bom em solucionar curvas e caminhos de labirintos. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Sobrevivência. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado nessa perícia (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Quando usar Intuir Direção ou fizer uma rolagem contra a magia *labirinto*, você obtém um resultado um grau de sucesso melhor do que o rolado. Você não sofre penalidade para Intuir Direção se não possuir uma bússola.

RATO DE CARAVANA

TALENTO 1

POVO-RATO

Anos fazendo as malas para viajar lhe ensinaram como atulhar muitas coisas em pequenos espaços. Você pode colocar 50% a mais da capacidade de Volume listada em veículos ou recipientes de armazenamento mundanos. Por exemplo, você pode colocar 6 Volumes em uma mochila, ou 12 Volumes em um baú. Isto não altera o Volume dos itens nem quanto você pode armazenar em um espaço de armazenamento mágico ou extradimensional, como uma *mochila de carga*.

SABER DE POVO-RATO

TALENTO 1

POVO-RATO

Anos de experiência entre comunidades de povo-rato o tornaram ágil, e você aprendeu a correr e se esconder quando inimigos estão o ameaçando. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Acrobatismo e Furtividade. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna

treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber de Povo-Rato.

5º NÍVEL

ARMAZENAR RAPIDAMENTE

TALENTO 5

POVO-RATO

Frequência uma vez por rodada

Pré-requisitos Bolsa-Jugal

Você é perito em mover itens rapidamente para suas bochechas. Você Interage para armazenar um item segurado em sua bolsa-jugal (desde que ele caiba no espaço estabelecido).

MAGIA DE RATO

TALENTO 5

POVO-RATO

Parece que sempre há um pequeno rato por perto para carregar suas mensagens. Você pode conjurar *mensageiro animal* uma vez por dia como uma magia primal inata. Quando o fizer, o animal que responde sempre é um rato. Se não houver ratos na distância, a magia é perdida.

RATO DE LABORATÓRIO

TALENTO 5

POVO-RATO

Você passou mais tempo do que o comum em um laboratório alquímico. Você pode ter sido um alquimista, assistente ou talvez uma cobaia de testes. De qualquer maneira, você foi exposto a uma ampla variedade de elixires e venenos alquímicos, tornando-se mais tolerante a seus efeitos. Você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos contra venenos e efeitos nocivos de elixires. Se rolar um sucesso em um salvamento contra um elixir ou veneno, trate o resultado como um sucesso crítico.

9º NÍVEL

AGLOMERAR

TALENTO 9

POVO-RATO

Sua fisiologia é esguia, e você pode se juntar em pequenos espaços com outros de estatura similar. Desde que esteja Pequeno, você pode encerrar seu movimento no mesmo quadrado que um aliado Pequeno. Apenas duas criaturas podem compartilhar o mesmo espaço quando usar esta habilidade ou outra similar.

BOCA GRANDE

TALENTO 9

POVO-RATO

Pré-requisitos Bolsa-Jugal

Sua bolsa-jugal é especialmente elástica. Em vez de armazenar até quatro itens de Volume leve em suas bochechas, você pode armazenar até o total de 1 Volume em itens. O tamanho máximo de um item não é alterado.

FORMA DE RATO

TALENTO 9

CONCENTRAÇÃO | POLIMORFIA | POVO-RATO | PRIMAL | TRANSMUTAÇÃO

Você pode se transformar em um rato aparentemente inócuo para vasculhar uma área ou passar por espaços apertados. Você recebe os efeitos da magia *forma de peste* de 1º nível, exceto que sempre deve assumir a forma de batalha de um rato Minúsculo.

13º NÍVEL

ESCAVADOR DE TOCAS

TALENTO 13

POVO-RATO

Você aprendeu a colocar suas garras robustas para trabalhar escavando a terra. Você adquire uma Velocidade de escavação de 4,5 metros.

POVO-RATOS AVENTUREIROS

Povo-ratos podem assumir uma vida de aventuras para explorar e viajar, para defender sua família ou comunidade, ou por várias outras razões.

Sua astúcia natural e dedos ágeis os tornam excelentes alquimistas e ladinos, e alguns se especializam em armas à distância como guerreiros ou patrulheiros.

Biografias típicas do *Livro Básico* para um povo-rato incluem artesão, batedor, encantador de animais, funileiro, mercador, médico de campo e nômade, além de bandido, barbeiro, catador e professor deste livro.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TENGU

Tengus são um povo gregário e engenhoso que se disseminou bem longe de seu lar ancestral, em Tian Xia, coletando e combinando quaisquer inovações e tradições com que cruzaram com aquelas de sua própria e longa história.

Tengus são sobreviventes e conversadores, igualmente em casa vivendo da terra e encontrando um nicho em cidades densas. Eles acumulam conhecimento, ferramentas e companheiros, acrescentando-os às suas coleções enquanto viajam.

A diáspora tengu se espalhou por Golarion em busca de uma vida melhor, levando suas habilidades em criação de lâminas a terras muito distantes de seu lar. Em regiões marítimas, tengus notavelmente trabalham como pescadores, ferreiros e “comedores de mau agouro” — membros de tripulações

de navios que, conforme se acredita (precisamente ou não), absorvem o azar. Tendo vivido em uma variedade de condições e locais, tengus tendem a não julgarem as pessoas, especialmente com relação à condição social, embora sua voluntariedade em se associar a infratores da lei frequentemente leve as pessoas a olharem para eles com suspeita.

Se quiser um personagem originado de uma rica história de artes e tradição, mas que alegremente adota novas práticas, companheiros e palavras, além de itens conforme necessário, você deve jogar com um tengu.

VOCÊ PODE...

- Ser gregário e ansioso por encontrar seu próprio bando.
- Absorver vorazmente as práticas daqueles ao seu redor, às vezes até mesmo esquecendo de onde veio.
- Estar disposto a assumir qualquer tarefa ou trabalho, não importa o que os outros pensem.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- O veem como uma fonte de habilidades e conhecimentos ecléticos, especialmente relacionados a linguagens.
- Se confundem com seu simultâneo respeito e desconsideração por tradições.
- Têm problema em ler suas expressões ou o consideram com suspeita e superstição.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Tengus possuem muitas características aviárias. Seus rostos possuem bicos afiados e seus antebraços escamados e pernas curtas terminam em garras. Como calçados fechados tendem a não lhes servir bem a menos que sejam feitos sob encomenda, muitos tengus vestem sandálias abertas ou simplesmente andam descalços. Tengus raramente medem mais de 1,5 metros, e são ainda mais leves do que suas estruturas pequenas sugeririam devido aos seus ossos pneumáticos. Uma pequena quantidade de tengus possui asas vestigiais incapazes de garantir voo.

Tengus chocam de ovos e não possuem penas em seu primeiro ano de vida, durante o qual raramente saem de casa. Pouco depois eles desenvolvem uma suave penugem cinzenta, que é substituída pelas penas negras de adulto por volta dos 15 anos de idade. Tengus usam suas penas trocadas em uma variedade de ferramentas, de simples penas de escrever a leques mágicos para focar sua magia ancestral. Muitos tengus modificam sua aparência tingindo padrões em suas penas ou garras, o que amplifica sua linguagem corporal e possui o benefício extra de ajudar outros humanoides a compreenderem suas expressões.

SOCIEDADE

Tengus são extremamente sociáveis, reunindo-se em grandes comunidades com muitas famílias vivendo em



casas adjacentes e dividindo as tarefas domésticas. Em cidades, uma comunidade também pode conter membros de outras ancestralidades. Crianças tengus criadas na mesma unidade se consideram irmãos, normalmente esquecendo quais deles compartilham uma conexão biológica.

A maior divisão na sociedade tengu é entre aqueles que permanecem em seu lar ancestral e aqueles que se dispersaram pelo mundo. Tengus se referem a estes dois grupos como aqueles “no poleiro” e “em migração”, respectivamente. Tengus no poleiro tendem a ser mais tradicionalistas e conservadores e são especialmente preocupados em preservar sua cultura diante dos anos de erosão pela opressão. Tengus em migração, por outro lado, absorvem vorazmente a cultura das várias nações e assentamentos que eles agora chamam de lar.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

Tengus frequentemente seguem a fé da região onde foram criados, embora a divindade tengu ancestral seja o deus da tempestade Hei Feng. A notória farra ébria e oscilação emocional deste deus fazem muitos tengus preferirem focar sua atenção em deuses da liberdade e da viagem, como Desna ou Cayden Cailean, ou em divindades da natureza, como Gozreh. Besmara também é comumente sujeita à adoração de tengus, especialmente entre aqueles que vivem no mar. Mais informações sobre Besmara e Hei Feng podem ser encontradas no *Presságios Perdidos: Deuses & Magia* (páginas 56 e 63).

Antes da sua diáspora, os tengus praticavam uma fé sincrética que misturava uma adoração politeísta de divindades responsáveis pela criação do mundo natural. Como o folclore tengu postula que eles surgiram de estrelas cadentes do céu noturno para descansar sobre os mais altos picos de Golarion, ritos animistas eram praticados em montanhas e outras grandes acidentadas naturais. Mesmo hoje em dia, os tengus raramente diferenciam adoração divina e primal.

Tengus estão muito mais preocupados com o equilíbrio entre tradicionalismo e adaptabilidade do que com bem e mal, com tengus ordeiros sendo mais comuns entre os do poleiro e tengus caóticos mais comuns entre os que estão em migração.

NOMES

Enquanto tengus no poleiro tendam para nomes mais tradicionais com as consoante palatais frequentemente vistas no idioma Tengu, a tendência dos tengus em migração de prontamente absorver a cultura daqueles ao seu redor tem resultado em nomes que combinam elementos de quaisquer idiomas que atendam à extravagância do nomeador.

EXEMPLOS DE NOMES

Arkkak, Chuko, Dolgra, Dorodara, Kakkariel, Kora, Marrak, Mossarah, Pularrka, Rarorel, Ruk, Tak-Tak, Tsukotarra

HERANÇAS DE TENGU

Como um povo fluido espalhado a partir de seus lares originais, há uma grande variedade de tengus em Golarion. No 1º nível, escolha uma das heranças tengus abaixo.

TENGU AGOURENTO

Sua ascendência foi exposta a maldição seguida de maldição, e agora elas escorrem das suas penas como gotas de chuva. Se rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de infortúnio ou maldição, trate o resultado como um sucesso crítico. Quando fosse sofrer a condição condenado, faça um teste simples CD 17. Em um sucesso, reduza o valor da condição condenado que você receberia em 1.

TENGU GUARDIÃO DA MONTANHA

Você descende de uma linhagem de tengus ascetas, o que faz com que você tenha um vínculo com os espíritos do mundo e do Grande Além. Você pode conjurar o

RARIDADE

Incomum

PONTOS DE VIDA

6

TAMANHO

Médio

VELOCIDADE

7,5 metros

MELHORIAS DE ATRIBUTO

Destreza

Livre

IDIOMAS

Comum

Tengu

Idiomas adicionais iguais a seu modificador de Inteligência (se positivo). Escolha entre Élfico, Enânico, Halfling, Gnômico, Goblin, Silvestre e quaisquer outros idiomas aos quais você tenha acesso (como os idiomas prevalentes em sua região).

TRAÇOS

Humanoide

Tengu

VISÃO NA PENUMBRA

Você enxerga sob luz fraca tão bem quanto é capaz de enxergar sob luz brilhante, ignorando a condição ocultado devido a luz fraca.

BICO AFIADO

Com seu bico afiado, você nunca está desarmado. Você possui um ataque desarmado com bico que causa 1d6 de dano perfurante. Seu bico está no grupo pugilato e possui os traços acuidade e desarmado.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

truque mágico *disrupção de morto-vivo* como uma magia primal inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondada para cima. Cada vez que conjurar uma magia de uma herança tengu ou de um talento de ancestralidade, você pode decidir se ela é uma magia divina ou primal.

TENGU NASCIDO DO CÉU

Seus ossos podem ser especialmente leves, você pode ser um raro tengu com asas ou sua conexão com os espíritos do vento e do céu pode ser mais forte que da maioria, desacelerando sua queda pelo ar. Você não sofre dano de queda, independentemente da distância caída.

TENGU TOCADO PELA TEMPESTADE

Seja devido a uma benção de Hei Feng ou por chocar de seu ovo durante um aguaceiro, você é resistente a tempestades. Você adquire resistência a eletricidade igual à metade de seu nível (mínimo 1). Você automaticamente obtém sucesso no teste simples para mirar uma criatura ocultada se essa criatura estiver ocultada apenas por chuva ou névoa.

TENGU COM UNHAS

Suas unhas são tão afiadas e fortes quanto seu bico. Você adquire um ataque desarmado com unhas que causa 1d4 de dano cortante. Suas unhas estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado e versátil perfurante.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

Você recebe um talento de ancestralidade no 1º nível, e um talento de ancestralidade adicional a cada 4 níveis subsequentes (no 5º, 9º, 13º e 17º níveis). Como um tengu, você pode selecionar dentre os talentos de ancestralidade a seguir.

1º NÍVEL

AÇOITE DA TEMPESTADE TALENTO 1

TENGU

Vento e relâmpagos sempre foram amigos próximos para você. Você pode conjurar o truque mágico *arco elétrico* como uma magia primal inata à vontade. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondada para cima.

FAMILIARIDADE COM ARMAS TENGUS TALENTO 1

TENGU

Você treinou com espadas e outras armas tengu desde que chocou. Você obtém acesso a khakkaras (página 248\$). Adicionalmente, escolha duas armas do grupo das espadas. Você pode escolher entre todas as espadas marciais comuns, além da espada de templo, katana e wakizashi (página 248\$). Para determinar sua proficiência, essas armas são consideradas armas simples e, se elas forem comuns, você obtém acesso a elas. Se for treinado em armas marciais, você adiciona espadas avançadas comuns às armas que você pode escolher.

Você também obtém acesso a todas as armas tengu incomuns. Para determinar sua proficiência, armas tengu marciais são consideradas armas simples, enquanto armas tengu avançadas são consideradas armas marciais.

PROCURA DO CATADOR

TALENTO 1

TENGU

Você está sempre à procura de suprimentos e itens valiosos. Cada vez que usar a ação *Buscar* para procurar por objetos (incluindo portas secretas e perigos), você pode escolher procurar por objetos em uma emanção de 3 metros ao seu redor ou em um quadrado de 4,5 metros de lado adjacente ao seu espaço (em vez de em um quadrado de 3 metros de lado adjacente ao seu espaço).

SABER TENGU

TALENTO 1

TENGU

Você aprendeu habilidades para sobreviver em lugares onde seu povo se dispersou. Você recebe a graduação de proficiência treinado em *Sobrevivência* e *Sociedade*. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em *Saber Tengu*.

SQUAWK!

TALENTO 1

TENGU

Acionamento Você falha criticamente em um teste de *Diplomacia*, *Dissimulação* ou *Intimidação* contra uma criatura que não possui o traço *tengu*.

Você solta um guincho estranho, plissa suas penas ou finge algum outro tique de pássaro para tirar a atenção de alguma gafe ou passo social em falso. Você obtém uma falha no teste acionado em vez de uma falha crítica. Todas as criaturas que testemunharem sem *Squawk* ficam temporariamente imunes por 24 horas.

5º NÍVEL

COMER FORTUNA TALENTO 5

ADIVINHAÇÃO | CONCENTRAÇÃO | DIVINO | TENGU

Frequência uma vez por dia

Acionamento Uma criatura a até 18 metros usa um efeito de fortuna ou infortúnio.

Quando alguém tenta mudar o destino, você consome essa interferência. O efeito acionador é interrompido. Se o efeito acionador for um efeito de infortúnio, *Comer Fortuna* adquire o traço fortuna; se for um efeito de fortuna, *Comer Fortuna* adquire o efeito infortúnio. Esta fortuna ou infortúnio se aplica à mesma rolagem que o efeito acionador afetaria, portanto, você não poderia anular um efeito de fortuna com *Comer Fortuna* e então aplicar um efeito de infortúnio à mesma rolagem.

ESTUDO COM ARMAS TENGUS

TALENTO 5

TENGU

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Tengu

Você aprendeu técnicas para usar espadas e outras armas tengu. Sempre que atingir um acerto crítico usando uma das armas de sua *Familiaridade com Armas Tengu*, você aplica o efeito de especialização de crítico da arma.

FORMA DE NARIZ COMPRIDO

TALENTO 5

CONCENTRAÇÃO | POLIMORFIA | PRIMAL | TENGU | PRIMAL

Você pode se transformar em uma curiosa e específica forma humana. Esta forma humana é da mesma idade e tipo corporal

que sua forma de tengu e possui características físicas mais ou menos análogas (como sua altura, por exemplo), mas seu nariz permanece tão longo quanto seu bico, e sua compleição possui tons suaves, não importa a cor da pele de sua forma humana. Usar Forma de Nariz Comprido conta como criar um disfarce para o uso de Personificar de Dissimulação. Devido à imperfeição de sua transformação, você não supera automaticamente as CDs de Percepção para determinar que você é humano, embora possa ser capaz de explicar ou esconder seus traços tengu. Você perde seu Golpe desarmado com bico em sua forma humana, assim como quaisquer outros Golpes desarmados recebidos de uma herança tengu ou talento de ancestralidade. Você pode permanecer em sua forma humana indefinidamente, e pode retornar à sua forma tengu usando esta ação novamente.

SALTITAR SOBRE UM DEDO

TALENTO 5

TENGU

Assumindo uma postura peculiar, você dá um curto salto sobre cada dedo. Você faz um Salto vertical sem acionar reações que poderiam ser acionadas por ações de movimento ou por você entrar ou sair de um quadrado.

9º NÍVEL

TREINAMENTO ECLÉTICO COM ESPADAS

TALENTO 9

TENGU

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Tengus

Você sempre foi ensinado que precisava ser capaz de usar qualquer arma que encontrasse. Você pode trocar qualquer de suas espadas designadas em sua Familiaridade com Armas Tengus para uma espada diferente que atenda às mesmas especificações. Você precisa praticar com uma espada durante suas preparações diárias para designá-la, e essa designação dura somente até suas próximas preparações diárias. Isto altera somente sua proficiência; seu acesso não é alterado.

VOO ALTANEIRO

TALENTO 9

MORFIA PRIMAL TENGU TRANSMUTAÇÃO

Frequência uma vez por dia

Pré-requisitos herança de tengu nascido do céu

Ser um tengu significa não ser tomado por preocupações do mundo abaixo de você. Você desenvolve um par de asas mágicas ou expande as suas já existentes. Por 5 minutos, você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra ou 6 metros, o que for maior.

13º NÍVEL

ESPECIALIDADE COM ARMAS TENGUS

TALENTO 13

TENGU

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Tengus

O estudo lhe tornou um especialista com armas tengu. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência para as armas de sua Familiaridade com Armas Tengus.

17º NÍVEL

GRANDE FORMA DE TENGU

TALENTO 17

TENGU

Pré-requisitos Forma de Nariz Comprido

Você assume a forma imponente de um grande oni alado. Uma vez por dia, como parte de usar Forma de Nariz Comprido, você também recebe os benefícios de *crescer* e *voo*, ambas de 4º nível. Este efeito dura por 5 minutos ou até você mudar de sua Forma de Nariz Comprido, o que ocorrer primeiro.

TENGUS AVENTUREIROS

Um tengu que deixa sua terra natal ancestral sente uma intensa atração por aventuras, cruzar grandes distâncias, coletar belos tesouros e desbravar os desafios do combate ou do mar.

Biografias de tengu podem refletir seu lugar em sua terra natal ou na diáspora tengu. Biografias típicas do *Livro Básico* para um tengu incluem acrobata, animador, apostador, charlatão, emissário, marinheiro, mercador, nômade, taverneiro ou vidente, além de bandido, catador, insurgente, mensageiro e refugiado deste livro.

Tengu frequentemente se tornam bardos, espadachins, ladinos, patrulheiros ou oráculos.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

HERANÇAS VERSÁTEIS

Os povos de Golarion são muitos e suas longas histórias se misturam. As proles inevitáveis destas uniões mistas compartilham características fisiológicas com ambos os pais, manifestando-se como uma herança específica. De longe, as mais comuns dessas são as ancestralidades humanas dos meio-elfos e meio-orcs. Alguns indivíduos, entretanto, nascem em circunstâncias muito mais estranhas, seja por terem um pai extraplanar, monstruoso ou morto-vivo, ou terem sido submetidos a uma maldição poderosa ou incursão de energias extraplanares. Como estas circunstâncias não são exclusivas a uma única ancestralidade, estas heranças — chamadas heranças versáteis — são igualmente compartilhadas por muitas ancestralidades..

Golarion é o lar de uma variedade heranças versáteis. Algumas delas nascem de criaturas inusitadas ou surgem por circunstâncias sobrenaturais ou mundanas específicas. Muitas, entretanto, resultam de uma infusão de energia extraplanar, seja através de um parentesco direto ou pela simples exposição à quintessência de um plano de existência. Estes indivíduos são chamados de herdeiros planares.

Como as circunstâncias que dão origem a heranças versáteis não são limitadas a uma única ancestralidade, uma herança versátil pode ser escolhida por um personagem de quase qualquer ancestralidade. Algumas heranças versáteis são mais comuns entre ancestralidades que outras, e algumas podem listar restrições adicionais específicas a essa herança. Seu MJ pode colocar outras restrições sobre quais ancestralidades podem usar uma determinada herança versátil com base na história e cenário.

JOGANDO COM UMA HERANÇA VERSÁTIL

Para jogar com um personagem de uma herança versátil, primeiro selecione sua ancestralidade, assim como faria para qualquer personagem. Você recebe Pontos de Vida, tamanho, Velocidade, melhorias e defeitos de atributo, idiomas, traços e outras habilidades dessa ancestralidade. Então, em vez de escolher uma herança daquelas normalmente disponíveis para essa ancestralidade, aplique sua herança versátil escolhida. Você recebe todas as características de sua herança versátil, algumas das quais podem modificar ou substituir estatísticas, habilidades ou traços de sua ancestralidade.

Como uma herança versátil é uma herança, você pode ter apenas uma delas, não podendo possuir qualquer outra herança além da sua herança versátil.

Às vezes, uma herança versátil pode lhe conceder uma habilidade que conflite com uma habilidade de sua ancestralidade. Nestes casos, você escolhe quais das habilidades conflitantes seu personagem possui.

Quando selecionar talentos de ancestralidade, você pode escolher dentre aqueles disponíveis para sua ancestralidade e dentre os específicos para sua herança versátil.

TALENTOS DE GENEALOGIA

Alguns talentos de ancestralidade de uma herança versátil possuem o traço genealogia. Estes talentos especificam uma característica fisiológica que seu personagem possui — como o tipo de estriça que deu à luz a um cambiante ou o tipo de



ínfero que influenciou o nascimento de um tiefling. Você pode possuir somente um talento de genealogia; você pode selecionar um talento destes somente no 1º nível e não pode retreinar para selecionar ou remover este talento.

NESTE LIVRO

Este livro inclui as regras para cinco heranças versáteis, incluindo três herdeiros planares.

CAMBIANTE

Filhos das malévolas megeras mágicas conhecidas como estrigas, cambiantes compartilham algumas das habilidades de suas mães, como garras afiadas e magias ocultistas. Muitos cambiantes experimentam ou temem a convocação psíquica de suas mães estrigas, conhecida como o Chamado, induzindo-os a buscarem suas mães para que possam eles próprios ser transformados em estrigas.

As genealogias de cambiantes afetam a aparência de um dos olhos dele, e são as seguintes: donzela da escória para descendentes de estrigas annis, donzela onírica para estrigas da noite, donzela rasa para estrigas verdes e donzela salobra para estrigas do mar.

DAMPIRO

A prole mortal de vampiros mortos-vivos fica entre a vida e a não-morte, mortalidade e imortalidade, existência mundana e magia poderosa. Dampiros gozam de vidas longevas e charme sobrenatural, mas sua palidez fantasmagórica e a natureza de seu parentesco dificultam as suas vidas nas sociedades humanoides.

As duas genealogias para dampiros encontradas aqui são svetoher, que descende dos vampiros mais comuns, chamados moroi, e o straveika, nascidos dos antigos e inquietantes nosferatu.

HERDEIROS PLANARES

A vida está presente em todos os lugares do Grande Além, e a mistura dos mortais do Plano Material e seres extraplanares não é algo raro. As crianças resultantes destas relações — e às vezes os descendentes delas — são conhecidas como herdeiros planares. Há vários tipos de herdeiros planares, assim como há incontáveis tipos de seres nos planos de existência que podem se unir com mortais. Este livro foca nos três herdeiros planares a seguir.

AASIMAR

Estes herdeiros planares possuem o sangue de seres celestiais — anjos, arcontes, azatas e outras entidades explanares benevolentes. Embora isto conceda certas habilidades e características aos aasimares, também coloca uma tremenda pressão sobre eles para atenderem às expectativas devido às suposições que outros têm sobre sua herança.

As genealogias aasimares encontradas aqui incluem angelical, portadores da ordem que descendem de arcontes e os tocados-pela-musa nascidos de azatas.

CREPUSCULANTE

Crepusculantes não nascem; eles são criados, manifestando-se como crianças mortais em locais que possuem vínculos fortes com a morte. Eles incorporam os poderes sombrios dos psicopompos, guardiões imortais e pastores dos mortos, além de manterem um fascínio com e compreensão profunda da morte ao longo de suas vidas. Mais singular do que outras heranças versáteis, crepusculantes não possui genealogias diferentes.

TIEFLING

A influência de sangue ou energia inferal dá origem aos tieflings, também chamados de inferinos. A herança de um tiefling é tanto uma bênção quanto uma maldição, já que ninguém pode contestar os poderes sob seu comando, mas poucas comunidades estão dispostas a ignorar as características físicas que acompanham seu sangue inferal — chifres, pés com cascos e caudas são apenas alguns exemplos.

As genealogias tieflings neste livro são prole do inferno que descendem dos diabos, nascido do fosso derivados da influência dos demônios, e prole da degradação de origem daemônica.

MÚLTIPLAS ANCESTRALIDADES

Embora um personagem possa ter apenas uma herança, isso não significa que personagens com genealogias traçadas por múltiplas ancestralidades ou heranças não existam. Certamente é possível que um dampiro nasça de uma mãe meio-elfa ou que um crepusculante surja em meio a uma comunidade de anões guardiões da morte. Nestes casos, a influência da herança versátil se sobrepõe à outra herança — a herança dampira sobrepõe a herança meio-elfa, e as habilidades de crepusculante substituem as da herança de anão guardião da morte. Portanto, embora superficialmente um personagem possa ostentar similitude a ambas as heranças, mecanicamente só é possível receber os benefícios de uma herança versátil.

ORIGENS SOBRENATURAIS

As circunstâncias que dão origem a indivíduos com heranças versáteis variam bastante, de descendência biológica direta a rituais clandestinos, incursões planares ou fenômenos místicos únicos. Você é quem decide os detalhes da herança de seu personagem e como ou porque eles existem. As seções neste livro fornecem algumas sugestões amplas que você pode usar como ponto de partida, mas elas não devem ser restrições. Estrigas, por exemplo, normalmente dão à luz a proles mamíferas, mas elas são criaturas tortuosas e podem facilmente mudar de forma para a de um kobold por tempo suficiente para chocar o ovo de uma criança kobold cambiante — ou talvez o seu personagem cambiante tenha surgido como resultado da interferência ocultista de uma estriga em vez de genealogia direta. A história é sua para contar como quiser!

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

CAMBIANTE

Existem contos de crianças roubadas e substituídas por monstros em inúmeras culturas — mas os verdadeiros monstros são as mães estrigas destas crianças estranhas. Após a estriga seduzir, usar e desposar o pai, a criança cambiante normalmente é abandonada na comunidade de seu pai para ser criada entre os seus. Mas os desafios dessas crianças não param por aí, pois frequentemente começam a vida como órfãos forasteiros.

Embora um cambiante geralmente lembre um membro da ancestralidade de seu pai, seus olhos distintos — cada um de uma cor diferente — os difere. Um de seus olhos corresponde à genealogia de seu pai, enquanto o outro corresponde à cor de sua mãe estriga, frequentemente em um tom sobrenatural como violeta ou verde vibrante. Nem todo mundo com olhos diferentes

é um cambiante, mas esta manifestação da herança cambiante torna difícil para eles ocultarem sua natureza e podem levá-los a serem banidos de sua comunidade. Conforme envelhecem, eles manifestam outras características de sua mãe, incluindo habilidades sobrenaturais. Visão no escuro, unhas parecendo garras e magias inatas são as mais comuns, mas habilidades estranhas específicas à mãe estriga também podem surgir.

Cambiantes podem ser de qualquer gênero, mas mulheres em particular são vulneráveis ao Chamado, uma influência psíquica que as induz a abandonar sua vida mortal, se unir ao conventículo da estriga e, eventualmente, a se tornarem estrigas elas próprias. Cambiantes que compreendem sua herança frequentemente temem o Chamado e lutam para resistir à sua atração. Aqueles que permanecem ignorantes de sua origem podem se ver sujeitos a uma terrível compulsão sem saber o porquê.

VOCÊ PODE...

- Acalentar e proteger seus amigos e família que lhe aceitam pelo que você é.
- Buscar melhorar a compreensão a respeito de sua mãe estriga e os dons que ela lhe deu, por bem ou por mal, ou se distanciar de sua herança.
- Temer o dia que ouvirá o Chamado e se preocupar de que você pode não ser capaz de resistir — ou talvez já lute para resisti-lo todos os dias.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Assumem que você pratica magia ocultista ou primal, ou que participa de um conventículo.
- Se preocupam que você pode secretamente ser um monstro, ou se tornar um, e transformá-los também.
- Notam e especulam sobre seus olhos distintos.

CAMBIANTE [HERANÇA INCOMUM]

Sua mãe era uma estriga. Seus olhos heterocromáticos são a representação mais óbvia deste parentesco, mas você provavelmente também possui um corpo mais esguio, pele mais pálida e cabelo mais escuro que a maioria dos membros da ancestralidade de seu pai. Você recebe o traço cambiante. Você também recebe visão na penumbra, ou visão no escuro se a sua ancestralidade já possuir visão na penumbra. Você pode selecionar talentos de cambiante e da ancestralidade de seu pai sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

TALENTOS DE CAMBIANTE

Os talentos a seguir são disponíveis para cambiantes.



1º NÍVEL

DONZELA DA ESCÓRIA

TALENTO 1

CAMBIANTE GENEALOGIA

Sua mãe era uma estriga *annis*, conhecida por proeza física, e você possui um olho violeta ou cinza aço. Você possui garras fortes feitas de ferro frio que crescem naturalmente de seu corpo. Você adquire um ataque desarmado com garras que causa 1d6 de dano cortante. Suas garras estão no grupo pugilato e possuem os traços agarrar e desarmado, além de serem de ferro frio.

DONZELA ONÍRICA

TALENTO 1

CAMBIANTE GENEALOGIA

Você é filho de uma estriga da noite, o que faz um de seus olhos ser violeta ou preto. Os poderes de sua mãe sobre sono e sonhos lhe deram um grau de resistência a esses efeitos, concedendo-lhe +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos de sono e efeitos que causam ou alteram sonhos.

Além disso, dormir é mais restaurativo para você. Você recupera PV igual ao seu modificador de Constituição multiplicado pelo dobro do seu nível de personagem (em vez de apenas multiplicado pelo seu nível) e reduz quaisquer condições condenado e drenado que possua em 2 pontos em vez de 1.

DONZELA RASA

TALENTO 1

CAMBIANTE GENEALOGIA

Você está entre os cambiantes mais comuns – os nascidos de estrigas verdes – e um olho verde vibrante indica esse parentesco. A natureza manipulativa e voz versátil de sua mãe lhe dá uma vantagem quando enganar os outros. Você recebe o talento de perícia Mentiroso Charmoso. Se rolar Dissimulação para iniciativa, adversários nesse encontro de combate que ainda não tiverem agido ficam desprevenidos contra você.

DONZELA SALOBRA

TALENTO 1

CAMBIANTE GENEALOGIA

Sua mãe era uma estriga do mar, concedendo-lhe um olho verde água ou azul. Você encontra conforto no mar e no litoral. Quando rolar um sucesso em um teste de Atletismo para Nadar, trate o resultado como um sucesso. Se terminar seu turno na água sem ter obtido sucesso em uma ação de Nadar nessa rodada, você não afunda (mas ainda pode ser movido pela corrente).

GARRAS DE ESTRIGA

TALENTO 1

CAMBIANTE

Quando você envelhece, suas unhas crescem longas e afiadas. Você adquire um ataque desarmado com garras que causa 1d4 de dano cortante. Suas garras estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil e desarmado.

Especial Garras de estriga podem se desenvolver a qualquer hora na vida de um cambiante, permitindo-lhe selecionar este talento a qualquer momento em que receber um talento de ancestralidade. Porém, uma vez selecionado, você não pode retreinar para remover este talento.

SABER CAMBIANTE

TALENTO 1

CAMBIANTE

Totalmente consciente de sua verdadeira natureza, você estudou estrigas e seus poderes. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Dissimulação e Ocultismo. Se algum benefício fosse

torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber de Estrigas.

VISÃO DE ESTRIGA

TALENTO 1

CAMBIANTE

Você nutriu as habilidades sobrenaturais dadas por sua mãe estriga, particularmente sua visão. Você adquire visão no escuro.

5º NÍVEL

CHAMADO

TALENTO 5

CAMBIANTE

Você ouviu o Chamado, e resistindo constantemente a essa demanda persistente, você desenvolveu um baluarte mental contra efeitos que afetariam sua mente. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento de Vontade contra efeitos mentais. Se rolar um sucesso em sua jogada de salvamentos contra um efeito mental que o controlaria, trate o resultado como um sucesso crítico.

CRIANÇA DAS BRUMAS

TALENTO 5

CAMBIANTE

Você se mescla sutilmente ao sobrenatural. Quando estiver ocultado ou escondido, aumente a CD do teste simples contra você para 6 se estiver ocultado ou para 12 se estiver escondido.

9º NÍVEL

GARRAS AMALDIÇOADAS

TALENTO 9

CAMBIANTE

Pré-requisitos ataque desarmado de garras

Suas garras carregam a magia de estriga de sua mãe. Quando obtiver um acerto crítico com um Golpe de garra, o alvo sofre 1d6 de dano mental persistente adicional.

RESISTÊNCIA OCULTISTA

TALENTO 9

CAMBIANTE

Pré-requisitos especialista em Ocultismo

Seus estudos das práticas ocultistas lhe mostraram como se defender melhor contra elas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos ocultistas.

13º NÍVEL

MAGIA DE ESTRIGA

TALENTO 13

CAMBIANTE

Através de sua herança, você pode replicar algumas das magias de uma estriga. Escolha uma magia comum de 4º nível ou inferior daquelas disponíveis para um conventículo, incluindo as magias contribuídas para um conventículo pelo tipo de estriga da sua mãe. Você pode conjurar esta magia uma vez por dia como uma magia ocultista inata de 4º nível.

Magias disponíveis para todos os conventículos são *augúrio*, *cativar*, *clariaudiência*, *clarividência*, *disfarce ilusório* e *mensagem onírica*. As magias elegíveis concedidas pelos tipos mais proeminentes de estrigas são: **Estriga do Mar** *caminhar na água*, *flecha ácida*; **Estriga Verde** *emaranhar*, *maldição do exilado*, *muralha de espinhos*; **Estriga Annis** *prender à terra*; **Estriga da Noite** *pesadelo*

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

DAMPIRO

Muitos chamam os vampiros de filhos da noite, mas são os dampiros que podem verdadeiramente reivindicar esse título. Estas proles mortais de vampiros andam entre a vida e a não-morte não apenas fisiologicamente, mas também em seus posicionamentos sociais, temperamento e visão de mundo.

As circunstâncias envolvendo o nascimento de um dampiro são raras, complexas e frequentemente envoltas em rumores horríveis alimentadas pela revulsão social em torno da ideia de uma monstruosidade morta-viva produzindo proles mortais. Alguns dampiros são filhos de um pai mortal e um vampiro,



enquanto outros daquelas que foram transformadas em vampiro enquanto grávidas. Outros ainda surgem de rituais sombrios ou outras influências sobrenaturais que impõe uma maldição vampírica sobre uma criança mortal. A vida de um dampiro frequentemente é difícil: poucos pais vampiros possuem o tempo ou inclinação a criar uma criança mortal, enquanto comunidades mortais acham a pele pálida, olhos incisivos e presença enervante de um dampiro, no melhor dos casos, desconcertante.

Apesar de serem criaturas vivas, dampiros respondem a energia positiva e negativa como se fossem mortos-vivos, tornando-os indesejados em muitas comunidades sagradas e frequentemente levando-os às artes necromânticas. Dampiros não são imortais, mas envelhecem muito mais lentamente que a maioria dos mortais, com longevidade similar à de um elfo. Dampiros possuem dificuldade em produzir filhos, e aqueles que nascem de um dampiro nunca compartilham dessa herança.

Um dampiro geralmente lembra um membro da ancestralidade de seu pai não-vampiro, mas com uma palidez fantasmagórica e olhos tão claros que parecem ter apenas pupilas e nenhuma íris. Todos os dampiros possuem dentes incisivos longos, alguns quase tão longos quanto os de um vampiro verdadeiro. Muitos possuem graça, beleza e charme, apesar de sua aparência desconcertante.

VOCÊ PODE...

- Distanciar-se de sua herança ao tentar se misturar na sociedade ou até mesmo caçando mortos-vivos.
- Tomar precauções especiais para evitar ser exposto a magia de cura “benéfica”.
- Fascinar-se pela visão, cheiro ou gosto de sangue.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Sentem-se desconfortáveis com sua palidez fantasmagórica e dentes afiados.
- Questionam sobre ou até mesmo romantizam suas origens e motivações.
- Se veem estranhamente atraídos por sua graça, charme e aparência.

DAMPIRO (HERANÇA INCOMUM)

Você é o herdeiro de um vampiro, meio vivo e meio morto-vivo, dotado com charme e graça excepcionais, além de possuir uma palidez sem sangue e longos dentes incisivos. Você recebe o traço dampiro. Você possui a habilidade cura negativa, o que significa que você é ferido por dano positivo e curado por efeitos negativos como se fosse um morto-vivo. Você também recebe visão na penumbra, ou visão no escuro se a sua ancestralidade já possuir visão na penumbra. Você pode selecionar talentos de dampiro e de sua ancestralidade sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

TALENTOS DE DAMPIRO

Os talentos a seguir são disponíveis para cambiantes.

1º NÍVEL

OLHOS DA NOITE

TALENTO 1

DAMPIRO

Pré-requisitos visão na penumbra

Você pode ver na escuridão tão facilmente quanto um vampiro verdadeiro. Você adquire visão no escuro.

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retreinar para removê-lo.

PRESAS

TALENTO 1

DAMPIRO

Seus dentes incisivos crescem como verdadeiras presas: longos, afiados e apropriados para sugar sangue. Você adquire um ataque desarmado com presas que causa 1d6 de dano perfurante. Suas presas estão no grupo pugilato e possuem os traços agarrar e desarmado.

SABER DE VAMPIROS

TALENTO 1

DAMPIRO

Você foi treinado por seu pai vampiro, ou investiu tempo e energia substanciais pesquisando os segredos de seus progenitores mortos-vivos. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Religião e Sociedade. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber de Vampiros.

STRAVEIKA

TALENTO 1

DAMPIRO GENEALOGIA

Você descende de um dos vampiros verdadeiramente antigos, um nosferatu amaldiçoado à vida eterna, mas não à juventude eterna. As pessoas lhe chamam de straveika, ou “nascido dos antigos”. Os vestígios dos poderes de seu antepassado lhe deram uma compreensão de como as intenções das criaturas mudam seus comportamentos. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Sentir Motivação e em CDs de Percepção contra tentativas de Mentir para você.

SVETOCHER

TALENTO 1

DAMPIRO GENEALOGIA

Você nasceu de um dos moroi, os vampiros mais comuns, e compartilha de sua fortitude natural e poder de persuasão. Quando possuir a condição drenado, calcule a penalidade de seus salvamentos de Fortitude e sua redução de Pontos de Vida como se o valor da condição fosse 1 ponto menor. Você é treinado em Diplomacia. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Diplomacia, em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

VOZ DA NOITE

TALENTO 1

DAMPIRO

Você ouve e compreende as palavras de criaturas com as quais você compartilha a escuridão. Você pode fazer perguntas, receber

respostas e usar a perícia Diplomacia com lobos, morcegos e ratos. Você também recebe +1 de bônus de circunstância para Impressionar esses animais.

5º NÍVEL

FISIOLOGIA NECROMÂNTICA

TALENTO 5

DAMPIRO

Sua fisiologia incomum se desenvolveu de forma a tornar difícil que parasitas e outras infestações o predem. Você recebe +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra doenças.

MATADOR DE MORTOS-VIVOS

TALENTO 5

DAMPIRO

Seu conhecimento de sua própria anatomia não-tão-viva-assim combinado com sua experiência em combate lhe ajudam a abater adversários mortos-vivos com facilidade. Contra criaturas mortas-vivas, você recebe um bônus de circunstância em dano com armas e ataques desarmados igual à quantidade de dados de dano da arma para o Golpe. Este bônus aumenta para o dobro da quantidade de dados de dano da arma se o seu alvo possuir o traço vampiro.

SEDUÇÃO CATIVANTE

TALENTO 5

DAMPIRO

Os poderes de dominação empregados por seus progenitores também se manifestaram em você. Uma vez por dia, você pode conjurar *cativar* como uma magia divina inata de 1º nível.

9º NÍVEL

MAGIA DA NOITE

TALENTO 9

DAMPIRO

Você pode desfrutar da magia que corre em seu sangue. Você recebe *forma de animal* (apenas lobo, utilizando as estatísticas para um canino) e *bruma obscurecente* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

PRESAS SANGUINOLENTAS

TALENTO 9

DAMPIRO

Pré-requisitos ataque desarmado de presas

Você emula as técnicas de seu ascendente vampiro para sugar o sangue de uma vítima. Seus Golpes com presas causam 1d4 de dano persistente de sangramento adicional em um acerto crítico.

13º NÍVEL

FORMA DE MORCEGO

TALENTO 13

CONCENTRAÇÃO DAMPIRO DIVINO POLIMORFIA TRANSMUTAÇÃO

Frequência uma vez por hora

Você pode se transformar em um morcego inofensivo. Você recebe os efeitos da magia *forma de peste* de 4º nível, exceto que sempre deve assumir a forma de batalha de um morcego.

17º NÍVEL

SINFONIA DO SANGUE

TALENTO 17

DAMPIRO

Você invoca o sangue de seus adversários para lhe garantir vigor. Uma vez por dia, você pode conjurar *exsanguinação vampírica* como uma magia divina inata de 7º nível.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

HERDEIROS PLANARES

Lendas incontáveis contam sobre mortais e imortais entrelaçados e sobre os filhos nascidos dessas uniões. Estas crianças, conhecidas como herdeiros planares, são mortais que herdaram a essência sobrenatural de outro plano, que se manifesta através de suas distintas características físicas e poderes extraterrenos. Há tantos tipos de herdeiros planares quanto há criaturas no Grande Além, mas esta seção apresenta regras para três deles: os celestiais aasimares, os crepusculantes infundidos por psicopompos e os tieflings de sangue infernal.

AASIMAR

Nascidos com o poder de entidades celestiais benevolentes, imagina-se que aasimares são supremamente abençoados com força de vontade, beleza extraordinária e dons mágicos inatos. Mas muitos aasimares descobrem que estes pressupostos talentos — quer os possuam, quer não — os separam de seus amigos e família, causando solidão a eles e inveja nos outros. Aasimares com uma visão positiva enfrentam estes desafios servindo suas comunidades, enchendo o ambiente com gentileza ou arte, ou simplesmente apoiando aqueles menos afortunados. Entretanto, alguns aasimares possuem uma visão de mundo mais hostil e se deixam levar pelo ressentimento, desespero ou até mesmo as tentações do mal. Ainda assim, os estereótipos ao redor de um aasimar são bem próximos da realidade, fazendo com que os outros os vejam como figuras trágicas que necessitam de redenção.

Os poderes e aparências físicas passados pelos seres celestiais variam de acordo com a genealogia do aasimar. Aqueles que descendem de arcontes às vezes são conhecidos como portadores da lei, enquanto aqueles que possuem o sangue de anjos são conhecidos como angelicais e os relacionados aos azatas são referidos como tocados-pela-musa.

Se quiser um personagem transbordando poder celestial, características físicas únicas e o potencial de grande fé, você deve jogar com um aasimar.

VOCÊ PODE...

- Possuir um forte senso de estilo, favorecer ferramentas feitas requintadamente ou se comportar com uma graça instintiva.
- Sentir uma forte afinidade com exilados, órfãos ou outros que são mal compreendidos ou marginalizados.
- Ter um animal de estimação amado ou um relacionamento próximo com um irmão ou amigo de infância.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Pressupõem que você é um mensageiro sobrenatural do além ou apreciam de coração seu legado sobrenatural.
- O tratam com adoração ou reverência, mas se distanciam de você ao colocá-lo em um pedestal.
- Pensam que você pode fornecer soluções simples e sobrenaturais para todos os problemas.

DESCRIÇÃO FÍSICA

A aparência física de um aasimar depende tanto das características de seus pais quanto da natureza de sua herança celestial. Embora um aasimar seja reconhecidamente membro de sua ancestralidade humanoide, eles sempre

ostentam alguns traços físicos que os diferem, como olhos brilhantes, uma tênue auréola de luz sobre sua cabeça, penas em vez de cabelo, antenas na testa, um resplendor metalizado na pele, falta de umbigo, voz estranhamente musical ou um odor floral naturalmente agradável. É um estereótipo comum o de que todos os aasimares são belos ou lindos — outra suposição que aasimares encaram por todas suas vidas.

SOCIEDADE

Aasimares existem dispersos demais pela maioria das regiões para criarem sociedades próprias, e em vez disso tendem a assimilar a sociedade e cultura de seus pais mortais. Eles prosperam em sociedades que adotam a liberdade, a civilidade e a justiça como virtudes. Seja devido a um charme e confiança natos, seja à tendência dos outros de atribuir grande peso às suas palavras, aasimares frequentemente se encontram em posições de liderança, mesmo quando não buscam esses papéis, e devem tomar cuidado para que suas ações não influenciem os outros indevidamente. Quando aasimares se reúnem em números grandes o suficiente para desenvolverem suas próprias sociedades, eles tendem a ser bastante unidos, mas ainda abertos e amigáveis com visitantes, embora sejam rápidos em levar sua justiça a inimigos comprovados.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

A natureza celestial de um aasimar não força bondade ou fé em suas vidas — cada aasimar é livre para formar sua própria personalidade e crenças. Em muitos casos, estas crenças são formadas pela natureza de sua criação, por seus pais e pela sociedade na qual foram criados. A maioria dos aasimares são bondosos, seja porque a sociedade tende a aceitá-los, adotá-los e apoiá-los, seja porque a influência dos planos celestiais é suficiente para sutilmente encorajá-los a seguir esses caminhos. Fés bondosas são mais prováveis de atrair a atenção de um aasimar, particularmente aquelas com portfólios associados com assuntos celestiais, como Desna, Erastil ou Sarenrae. Aqueles que escolhem vidas malignas tendem a ser particularmente cruéis ou sádicos, quase como se sentissem a necessidade de trabalhar muito mais para justificar e perseguir suas escolhas de vida.

AASIMAR (HERANÇA INCOMUM)

Você descende de celestiais ou foi tocado pelos reinos celestiais, ganhando um ar de reverência e graça, assim como características distintas de seus ancestrais celestiais. Você recebe o traço aasimar. Você também recebe visão na

penumbra, ou visão no escuro se a sua ancestralidade já possuir visão na penumbra. Você pode selecionar talentos de aasimar e de sua ancestralidade sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

TALENTOS DE AASIMAR

1º NÍVEL

ANGELICAL

TALENTO 1

AASIMAR GENEALOGIA

Você descende de um anjo – um mensageiro alado do Nirvana ou de um dos outros reinos celestiais – que lhe dá aptidão para idiomas e culturas. Você é treinado em Sociedade. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Sociedade (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você conhece o idioma Celestial e recebe o talento de perícia Poliglota.

AURÉOLA

TALENTO 1

AASIMAR

Você é envolto por uma auréola de luz e bondade a todo o tempo. Sua auréola emite luz com os efeitos do truque mágico divino *luz*. Um truque mágico é elevado para um nível de magia igual à metade de seu nível arredondada para cima. Você pode suprimir ou reestabelecer a auréola com uma ação única que possui o traço concentração.

OLHOS CELESTIAIS

TALENTO 1

AASIMAR

Pré-requisitos visão na penumbra

Você pode ver através da escuridão. Você adquire visão no escuro.

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retreinar para removê-lo.

PORTADOR DA LEI

TALENTO 1

AASIMAR GENEALOGIA

Você traça sua genealogia até os arcontes: encarnações virtudes celestes, guardiões das sete montanhas do Paraíso e nutridores da lei e virtude dentro dos mortais. Suas próprias virtudes e mente ordenada o protegem de adversários que poderiam colocar suas emoções contra você. Você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos de emoção e, se rolar um sucesso em um salvamento contra um efeito de emoção, trate o resultado como um sucesso crítico.

SABER CELESTIAL

TALENTO 1

AASIMAR

Você foi criado por um aasimar ou algum parente celestial, ou se devotou a pesquisar os segredos dos reinos celestiais. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Diplomacia e Religião. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado no Saber relacionado ao reino celestial a partir do qual você traça sua genealogia (normalmente Saber do Elísio, Saber do Nirvana ou Saber do Paraíso).

TOCADO-PELA-MUSA

TALENTO 1

AASIMAR GENEALOGIA

Seu sangue canta com o poder liberador dos azatas, encarnações vivas de liberdade do reino selvagem do Elísio. Você recebe +1 de bônus de circunstância para Escapar. Quando rolar uma falha crítica em um teste para Escapar, trate o resultado como uma falha, e quando rolar um sucesso, trate o resultado como um sucesso crítico.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

5º NÍVEL

BENÇÃO EMPÍREA **TALENTO 5**

AASIMAR

Você pode invocar uma bênção sobre seus aliados, seja orando a uma divindade dos reinos celestiais ou simplesmente encontrando o poder dentro de si. Você pode conjurar *benção* uma vez por dia como uma magia divina inata de 1º nível.

RESISTÊNCIA CELESTIAL **TALENTO 5**

AASIMAR

Sua conexão crescente com seus ancestrais celestiais lhe garantiu uma das resistências deles. Escolha um dos tipos de energia a seguir: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Você adquire resistência 5 a esse tipo de dano.

Embora você possa escolher qualquer destes tipos de dano de energia, o tipo de dano normalmente condiz com o de um celestial associado à sua linhagem. Por exemplo, um angelical pode escolher resistência a fogo ou frio com um ancestral cassiano, resistência a fogo com um ancestral balisse ou resistência a sônico com um ancestral coral.

SANGUE ABENÇOADO **TALENTO 5**

AASIMAR

Seu sangue recém-derramado é santificado, e ingeri-lo causa efeitos similares aos de *água benta* (Livro Básico 571\$). Sempre que um infero, morto-vivo ou criatura com fraqueza a dano bondoso beber seu sangue ou lhe causar dano cortante ou perfurante com as mandíbulas, presas ou outro ataque similar que possuir, essa criatura sofre 1d6 de dano bondoso. Você recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Manufatura feitos para Manufaturar *água benta* usando seu próprio sangue como um dos ingredientes.

9º NÍVEL

ASAS CELESTIAIS **TALENTO 9**

AASIMAR **DIVINO** **MORFIA** **TRANSMUTAÇÃO**

Frequência uma vez por dia

Com esforço, você pode invocar asas mágicas a partir das suas costas de aparência similar às de seus ancestrais celestiais. Estas asas permanecem ativas por 10 minutos. Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade enquanto suas asas estiverem manifestadas.

CONTRAMEDIDAS DIVINAS **TALENTO 9**

AASIMAR

Você estudou sua herança celestial com a intenção de se defender melhor, e descobriu que suas técnicas são igualmente poderosas contra celestiais, inferos e outras entidades divinas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos divinos.

MAGIA ANGELICAL **TALENTO 9**

AASIMAR

Pré-requisitos Angelical

Você pode desfrutar da magia dos anjos que corre em seu sangue. Você pode conjurar *forma de humanoide* e *remover medo* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

MAGIA ARCONTE

TALENTO 9

AASIMAR

Pré-requisitos Portador da Lei

Você pode desfrutar da magia celeste que é sua primogenitura. Você pode conjurar *chama contínua* e *proteger outro* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

MAGIA AZATA

TALENTO 9

AASIMAR

Pré-requisitos Tocado-pela-Musa

Sua genealogia pode ser traçada até o reino do Elísio, e você pode manejar sua magia usando esta conexão. Você pode conjurar *poeira reluzente* e *remover paralisia* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

13º NÍVEL

CONVOCAR PARENTE CELESTIAL **TALENTO 13**

AASIMAR

Pré-requisitos qualquer talento de genealogia aasimar

Você possui uma conexão com os reinos celestiais, permitindo-lhe convocar um aliado celestial. Uma vez por dia, você pode conjurar *convocar celestial* como uma magia divina inata de 5º nível, mas o celestial convocado deve ser da mesma categoria que sua genealogia (como uma criatura com o traço anjo se você for angelical, por exemplo).

GOLPES CELESTIAIS

TALENTO 13

AASIMAR

Sua conexão com o bem arma todos os seus ataques contra forças do mal. Todos os seus Golpes com armas e desarmados causam 1 ponto de dano bondoso adicional e possuem os traços bem e mágico.

MISERICÓRDIA DO AASIMAR

TALENTO 13

AASIMAR

Seus poderes celestiais lhe permitem remover aflições menores com facilidade. A cada dia, você pode conjurar duas magias divinas inatas de 4º nível. A cada vez que conjurá-las, você pode escolher entre as magias a seguir: *neutralizar veneno*, *remover doença* e *remover maldição*.

17º NÍVEL

ASAS ETERNAS

TALENTO 17

AASIMAR

Pré-requisitos Asas Celestiais

Suas asas agora são parte permanente do seu corpo. Você recebe os efeitos de Asas Celestiais a todo o tempo, em vez de apenas uma vez por dia durante 10 minutos.

PALAVRA CELESTIAL

TALENTO 17

AASIMAR

Você pode convocar uma palavra sagrada dos reinos celestiais para punir seus adversários. Uma vez por dia, você pode conjurar *decreto divino* como uma magia divina inata de 7º nível. Você deve escolher bem para a tendência da magia e pode Conjurar a Magia independentemente de adorar uma divindade ou da tendência que ela possui.

CREPUSCULANTE

Os primeiros crepusculantes se manifestaram como o resultado de uma barganha entre dois psicopompos poderosos, os guardiões imortais e guias das almas após a morte. Um deles acreditava que certas almas, que ajudaram a preservar o ciclo da vida e da morte mas que tiveram suas próprias vidas encurtadas, merecem a reencarnação, enquanto o outro achava que isso violaria o ciclo. Ao final, os crepusculantes chegaram a uma concessão mútua entre os dois que permitiria que estes renascimentos ocorressem, mas com uma frequência limitada — somente uma quantidade finita de crepusculantes deve existir em um determinado momento.

Quando foram criados pela primeira vez pelos psicopompos, esperava-se que os crepusculantes cumprissem papéis que servissem à deusa da morte Phrasma e, por extensão, ao reino dela, o Ossário. Mas, agora, os crepusculantes se veem com mais liberdade de escolha e, após um século, apenas recentemente chegaram à conclusão de que seus destinos são seus para comandar. Como são criados e não nascidos, a maioria dos crepusculantes luta para se integrar à sociedade ou busca comunidades e organizações que sirvam como uma família substituta.

Crepusculantes possuem uma compreensão inerente do ciclo da vida e da morte. Na maioria dos casos, isto se manifesta como um profundo respeito por esse ciclo e os induz a ocupações que os ajudam a protegê-lo, como caçadores de mortos-vivos, parteiros, agentes funerários e sacerdotes.

Se quiser um personagem que possua uma história misteriosa, busque uma sociedade ou organização para se unir ou que procure lutar contra mortos-vivos, você deve jogar com um crepusculante.

VOCÊ PODE...

- Buscar oportunidades de formar fortes amizades com uma diversa gama de companheiros.
- Focar-se em impedir a disseminação da não-morte.
- Ficar intrigado em encontrar sua identidade de uma vida anterior.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Pressupõem que você é um necromante ou tem algum outro interesse estranho na morte ou nos mortos.
- Querem saber se você se lembra de sua vida passada ou o questionam sobre os segredos da morte ou do pós-vida.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Como uma alma reencarnada, um crepusculante retém muitas das características físicas que possuíam em sua vida passada e é considerado um membro dessa ancestralidade, embora possua pele acinzentada ou azul escuro. Entretanto, às vezes um crepusculante se forma a partir de uma criatura inusitada, como um dragão. Estes crepusculantes parecem ser de uma ancestralidade humanoide, mas possuem características como escamas ou chifres dracônicos.

Quando um crepusculante perece e enfrenta o julgamento final, um novo encarna dentro de um ano a partir de uma alma digna, normalmente longe do local de nascimento

do anterior. Crepusculantes se manifestam em locais com uma conexão santificada com a morte, como cemitérios ou templos, e começam suas vidas na adolescência. Nenhum crepusculante é capaz de carregar ou gerar filhos biológicos, mas isto não os impede de estabelecer famílias, normalmente por meio da adoção.

SOCIEDADE

Não é incomum um crepusculante passar sua vida inteira sem encontrar outro de seu tipo. Apesar de sua raridade geral, crepusculantes inclinados a se tornarem



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

aventureiros, tanto devido às estranhas condições de sua criação quanto por sentimentos de isolamento social, que lhe são comuns.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

A maioria dos crepusculantes são neutros ou possuem um componente neutro em sua tendência. Embora o típico crepusculante adore ou pelo menos respeite Pharasma e seus poderosos psicopompos condutores, quaisquer divindades associadas à morte, à sociedade ou ao ocultismo podem atrair a atenção de uma crepusculante.

CREPUSCULANTE (HERANÇA INCOMUM)

Graças a uma antiga barganha, sua alma foi renascida como um crepusculante, um herdeiro planar com uma conexão com os psicopompos e com o Ossário. Você recebe o traço crepusculante. Você também recebe visão na penumbra, ou visão no escuro se a sua ancestralidade já possuir visão na penumbra. Nem seu corpo nem seu espírito podem se tornar mortos-vivos. Você pode selecionar talentos de crepusculante e de sua ancestralidade sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

TALENTOS DE CREPUSCULANTE

1º NÍVEL

CAÇADOR DE FANTASMAS **TALENTO 1**

CREPUSCULANTE

Sua conexão com o Ossário garante que seus golpes sejam certos contra seres incorpóreos. Seus Golpes com armas e desarmados contra criaturas incorpóreas se tornam mágicos. Se já forem mágicos, eles recebem os efeitos da runa de propriedade *toque fantasma*.

SABER CREPUSCULANTE **TALENTO 1**

CREPUSCULANTE

Você encontrou outro crepusculante que lhe ensinou os segredos de seus semelhantes ou realizou pesquisas sobre sua herança inusitada. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Medicina e Religião. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber do Ossário.

VISÃO DO TÚMULO **TALENTO 1**

CREPUSCULANTE

Pré-requisitos visão na penumbra

Você pode ver através na escuridão tão facilmente quanto um psicopompo. Você adquire visão no escuro.

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retrainar para removê-lo.

5º NÍVEL

ATRATOR DE ESPÍRITOS **TALENTO 5**

CREPUSCULANTE

Você é sintonizado com as sensações e sons minuciosos de espíritos sem descanso. Mesmo se não estiver Procurando,

você pode realizar um teste para encontrar assombrações que normalmente exigem que você esteja Procurando. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar a assombração.

PROTEÇÃO CONTRA CORRUPÇÃO **TALENTO 5**

CREPUSCULANTE

Sua alma é protegida contra o poder da não-morte e das pragas, assim como dos antigos psicopompos malignos conhecidos como sahkils. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra doenças, efeitos de morte e todos os efeitos de mortos-vivos ou sahkils. Este bônus aumenta para +2 contra doenças ou efeitos de morte gerados por mortos-vivos ou sahkils.

SENTIDO VITAL **TALENTO 5**

ADIVINHAÇÃO CREPUSCULANTE DIVINO

Você possui uma habilidade limitada de sentir força vital, como seus ancestrais psicopompos. Você adquire sentido vital como um sentido impreciso com distância de 3 metros. Isto lhe permite sentir a força vital de criaturas vivas e sua contraforça que anima os mortos-vivos, embora você não seja capaz de distingui-los.

9º NÍVEL

GOLPES ESPIRITUAIS **TALENTO 9**

CREPUSCULANTE

Sua conexão com o Ossário lhe empodera para leva a morte a todas as formas de vida e de não-morte, explorando suas fraquezas. Todos seus Golpes com armas e desarmados são mágicos e causam 1 ponto de dano negativo adicional contra criatura vivas e 1 ponto de dano positivo adicional contra criaturas mortas-vivas.

MAGIA CREPUSCULANTE **TALENTO 9**

CREPUSCULANTE

Sua conexão com psicopompos lhe dá o poder de vislumbrar o futuro próximo e proteger cadáveres contra a não-morte. Você pode conjurar *augúrio* e *repouso gentil* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

13º NÍVEL

RESISTIR À RUÍNA **TALENTO 13**

CREPUSCULANTE

Sua herança crepusculante lhe permite estender proteção contra energia negativa para si ou para um aliado em necessidade. Você adquire resistência 5 a dano negativo e, uma vez por dia, pode conjurar *proteção contra morte* como uma magia divina inata.

17º NÍVEL

CHAMADO DO OSSÁRIO **TALENTO 17**

CREPUSCULANTE

Você possui uma poderosa conexão com o Ossário e suas cortes, o que lhe concede a habilidade de viajar para e a partir do Ossário. Você recebe *salto planar* como uma magia divina inata. Você pode conjurá-la duas vezes por semana. Ela só pode ser usada para viajar para o Ossário ou do Ossário para o Plano Material. Devido à sua conexão única com o Ossário, seu corpo serve como o foco, fazendo com que você não precise de um diapasão.

TIEFLING

Quando a influência de um demônio, diabo ou outro ífero infiltra a linhagem de uma família mortal, tieflings são o resultado inevitável. Esses inferinos, como também são chamados os tieflings, carregam a marca sinistra dos planos inferais em sua carne e suas habilidades específicas e qualidades físicas variam de acordo com sua herança. Proles do inferno são aqueles que descendem de diabos, proles da degradação se originam de influências daemônicas e os nascidos do fosso carregam a influência de demônios, embora estas sejam apenas as três mais comuns dentre uma ampla variedade de genealogias de inferinos.

Gerações podem passar entre a influência direta de um ífero e o momento em que um tiefling nasce. Para aqueles que nascem de pais ignorantes ou temerosos, a infância é particularmente difícil, mas mesmo aqueles cujas famílias os aceitam e cuidam ainda enfrentam medo e preconceito da sociedade como um todo. Em alguns casos, esta rejeição encoraja um tiefling a abraçar o mal presente em sua herança, embora outros se esforcem para conquistar o seu lugar e viver de maneira satisfatória, a despeito dos desafios que se apresentam.

Se quiser um personagem que seja sobrenaturalmente infundido com forças sinistras, que pode ter uma aparência única e preencher o papel de um herói complicado ou inesperado, você deve jogar com um tiefling.

VOCÊ PODE...

- Ter um forte senso de autoconfiança originado de uma vida na qual precisou confiar em si mesmo.
- Sentir afinidade com elementos desprivilegiados ou criminais da sociedade, ou até mesmo buscar posições de poder do lado errado da lei.
- Atribuir um valor incrível a amizades duramente conquistadas e manter estes companheiros mais próximos do que a sua família de sangue.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Pressupõem que você enfrentou vários desafios devido à sua herança.
- O confundem como agente do mal de um culto sinistro, como adorador ífero ou até mesmo como um ífero em si.
- Pensam que você é associado a íferos poderosos, potencialmente tentando barganhar contigo por poder.

DESCRIÇÃO FÍSICA

Dois tieflings, mesmo irmãos ou gêmeos, podem não ser tão similares, uma vez que a influência da genealogia inferal se manifesta de maneira única e inusitada. Estas variações nunca tornam a aparência de um inferino estranha demais a ponto de obscurecer sua ancestralidade humanoide, mas chifres, língua bipartida, asas vestigiais, cauda ou até mesmo cascos fendidos no lugar dos pés são sinais comuns e óbvios de sua herança.

SOCIEDADE

Tieflings tendem a adotar a sociedade e cultura onde nasceram. Como a maioria das sociedades os considera indignos de confiança ou até mesmo monstruosos, inferinos normalmente gravitam em segmentos da sociedade dispostos a negligenciá-los por inteiro, ou onde sua reputação pode ajudá-los em vez de prejudicá-los. Entretanto, com determinação e persistência, tieflings podem ganhar respeito e prestígio apesar de sua herança, encontrando pessoas que os aceitam como são. Em regiões onde a adoração de íferos é abertamente praticada, tieflings podem viver mais abertamente e alcançar grande poder e respeito, embora existam exceções — na nação asmodeana de Cheliax, por exemplo, inferinos são vistos como provas vergonhosas do fracasso em manter o controle frente à influência inferal e são, portanto, banidos.

TENDÊNCIA E RELIGIÃO

A herança inferal de um tiefling não força o mal ou a crueldade em seus interiores e cada um deles define sua própria fé, objetivos e personalidade. Todo tiefling, porém, sente a influência de seu ancestral no fundo de sua mente, sempre pronta para o tentar e incitar quando o mundo parece cruel e injusto. O fato de tantas sociedades os odiarem e temerem apenas os deixam mais próximos do mal, e por isso muitos inferinos gravitam para religiões que valorizam e admiram íferos, como as igrejas de Asmodeus ou Lamashtu. Tieflings que escolhem o caminho do bem enfrentam seus próprios desafios, descobrindo que devem ser mais diplomáticos, compreensivos e pacientes do que os membros das outras ancestralidades, já que frequentemente são encarados com ignorância e suspeita. Esses inferinos abraçam fés e filosofias que pregam empatia e afastam julgamentos, descobrindo que mesmo seguidores de fés bondosas às vezes lutam para ignorar suas características inferais.

TIEFLING (HERANÇA INCOMUM)

Você descende de íferos ou ostenta a marca dos reinos inferais, manifestando alguma característica inusitada que indica sua herança, como chifres ou cauda. Você recebe o traço tiefling. Você também recebe visão na penumbra, ou visão no escuro se a sua ancestralidade já possuir visão na penumbra. Você pode selecionar talentos de tiefling e de sua ancestralidade sempre que ganhar um talento de ancestralidade.

TALENTOS DE TIEFLING

1º NÍVEL

CASCOS LIGEIOS

TALENTO 1

TIEFLING

Suas pernas terminam em cascos em vez de pés, com juntas e tendões que lhe permitem se mover com grande rapidez. Sua Velocidade aumenta em 1,5 metros.

Especial O aumento de Velocidade deste talento não é cumulativo com qualquer aumento de Velocidade de seus talentos de ancestralidade (como Elfo Ligeiro).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

FORMA DE ÍNERO

TALENTO 1

TIEFLING

Parte de seu corpo possui uma aparência obviamente infernal. Suas mãos terminam em garras afiadas, você possui cascos em vez de pés, dentes afiados preenchem sua boca ou uma cauda chicoteante se estende a partir da sua coluna. À sua escolha, você recebe um dos ataques desarmados a seguir. O ataque está no grupo pugilato e possui o dado de dano e traços listados.

Casco 1d6 contundente (acuidade, desarmado)

Cauda 1d4 contundente (acuidade, ágil, desarmado)

Garras 1d4 cortante (acuidade, ágil, desarmado, versátil perfurante)

Mandíbulas 1d6 perfurante (acuidade, desarmado)

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retreinar para removê-lo ou trocar o tipo de ataque recebido.

NASCIDO DO FOSSE

TALENTO 1

GENEALOGIA TIEFLING

Seu sangue carrega a marca de um demônio, uma encarnação viva de pecado das profundezas fétidas do Abismo. O poder demoníaco pulsa em suas veias e se manifesta de maneira diferente para cada nascido do fosso, tenha você dedos com membranas e sobressaia-se na água, mãos grandes capazes de lutar com adversários maiores ou alguma outra manifestação. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Atletismo. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Atletismo (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

Você também recebe um talento de perícia comum de 1º nível que tenha treinado em Atletismo como pré-requisitos, refletindo a manifestação de seu sangue abissal.

OLHOS INFERAIS

TALENTO 1

TIEFLING

Pré-requisitos visão na penumbra

Você pode ver através da escuridão tão facilmente quanto um ífero. Você adquire visão no escuro.

Especial Você pode selecionar este talento somente no 1º nível, e não pode retreinar para removê-lo.

PROLE DA DEGRADAÇÃO

TALENTO 1

GENEALOGIA TIEFLING

Sua genealogia remonta a um daemon, uma das manifestações de formas horrendas da morte que devora almas em seu lar sórdido de Abaddon. Como resultado, você se prende fortemente aos últimos resquícios de sua própria força vital. Você recebe o talento Duro de Matar.

PROLE DO INFERNO

TALENTO 1

GENEALOGIA TIEFLING

Sua genealogia descende de diabos, os maquinadores conspirativos da hierarquia malévolos do Inferno. Você é tão habilidoso em perceber mentiras e palavras distorcidas quanto em construí-las. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Dissimulação e Saber de Leis. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também recebe o talento de perícia Mente na Minha Cara.

SABER INFERAL

TALENTO 1

TIEFLING

Você foi criado por um tiefling ou algum parente infernal, ou se devotou a pesquisar os segredos dos reinos inferais. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Intimidação e Religião. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado no Saber relacionado ao reino infernal a partir do qual você traça sua genealogia (normalmente Saber de Abaddon, Saber do Abismo ou Saber do Inferno).

5º NÍVEL

CAUDA HABILIDOSA

TALENTO 5

TIEFLING

Você sempre teve uma cauda, mas, com a prática, aprendeu a usá-la como mais do que apenas uma sinalização do seu humor. Você pode realizar ações de Interagir simples com sua cauda, como abriu uma porta destrancada. Sua cauda não pode realizar ações que requeiram dedos ou destreza manual significativa, incluindo qualquer ação exigida por um teste, e você não pode usá-la para segurar itens.

RESISTÊNCIA INFERAL

TALENTO 5

TIEFLING

Sua conexão crescente com seus ancestrais inferais lhe garantiu uma das resistências deles. Escolha um dos tipos de energia a seguir: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Você adquire resistência 5 a esse tipo de dano.

Embora você possa escolher qualquer destes tipos de dano de energia, o tipo de dano normalmente condiz com o de um infernal associado à sua linhagem. Por exemplo, um prole do inferno pode escolher resistência a fogo, ou um nascido do fosso com um ancestral vrock poderia escolher resistência a eletricidade.

RUÍNA MALICIOSA

TALENTO 5

TIEFLING

Você pode invocar a ruína sobre seus inimigos, seja o seu coração puro ou corrupto. Você pode conjurar *ruína* uma vez por dia como uma magia divina inata de 1º nível.

9º NÍVEL

ASAS INFERAIS

TALENTO 9

DIVINO MORFIA TIEFLING TRANSMUTAÇÃO

Frequência uma vez por dia

Você pode se esforçar para invocar asas parecidas com as de morcegos ou de outra forma inferais a partir das suas costas, como as de seus ancestrais. Estas asas permanecem ativas por 10 minutos. Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade enquanto suas asastiverem manifestadas.

LUZ DAS TREVAS

TALENTO 9

TIEFLING

Você batalhou contra o poder infernal de sua natureza e saiu por cima; independente do que você decida fazer com sua vida, para o bem ou para o mal, a escolha é só sua. Esta luta lhe garantiu uma poderosa resistência contra o divino. Você recebe +1 de

bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos divinos.

MAGIA DAEMÔNICA

TALENTO 9

TIEFLING

Pré-requisitos Prole da Degradação

A magia de Abaddon corre em seu sangue, e você pode manusear este poder. Você pode conjurar *reverberação da morte* e *vitalidade falsa* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

MAGIA DEMONÍACA

TALENTO 9

TIEFLING

Pré-requisitos Nascido do Fosso

Você pode canalizar o poder do Abismo através de sua herança, produzindo terríveis efeitos tangíveis. Você pode conjurar *estilhaçar* e *paranoia* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

MAGIA DIABÓLICA

TALENTO 9

TIEFLING

Pré-requisitos Prole do Inferno

Extraíndo poder infernal de seus ancestrais sinistros, você engana seus adversários com dissimulação mágica. Você pode conjurar *desorientar* e *invisibilidade* como magias divinas inatas de 2º nível. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

13º NÍVEL

CONVOCAR PARENTE INFERAL

TALENTO 13

TIEFLING

Pré-requisitos qualquer talento de genealogia tiefling

Você possui uma conexão com os reinos inferais, permitindo-lhe convocar um aliado inferal. Uma vez por dia, você pode conjurar *convocar infero* como uma magia divina inata de 5º nível, mas o infero convocado deve ser da mesma categoria que sua genealogia (como uma criatura com o traço diabo se você for prole do inferno, por exemplo).

GOLPES INFERAIS

TALENTO 13

TIEFLING

Sua conexão purulenta com as forças do mal infunde suas armas com uma malevolência debilitante, rasgando criaturas do bem a cada ataque. Todos os seus Golpes com armas e desarmados causam 1 ponto de dano maligno adicional e possuem os traços mal e mágico.

PORTA DO ÍNERO

TALENTO 13

TIEFLING

Como muitos inferos, você possui a habilidade sobrenatural de se teleportar para ficar seguro. Uma vez por dia, você pode conjurar *porta dimensional* como uma magia divina inata de 5º nível.

17º NÍVEL

ASAS INEXORÁVEIS

TALENTO 17

TIEFLING

Pré-requisitos Asas Inferais

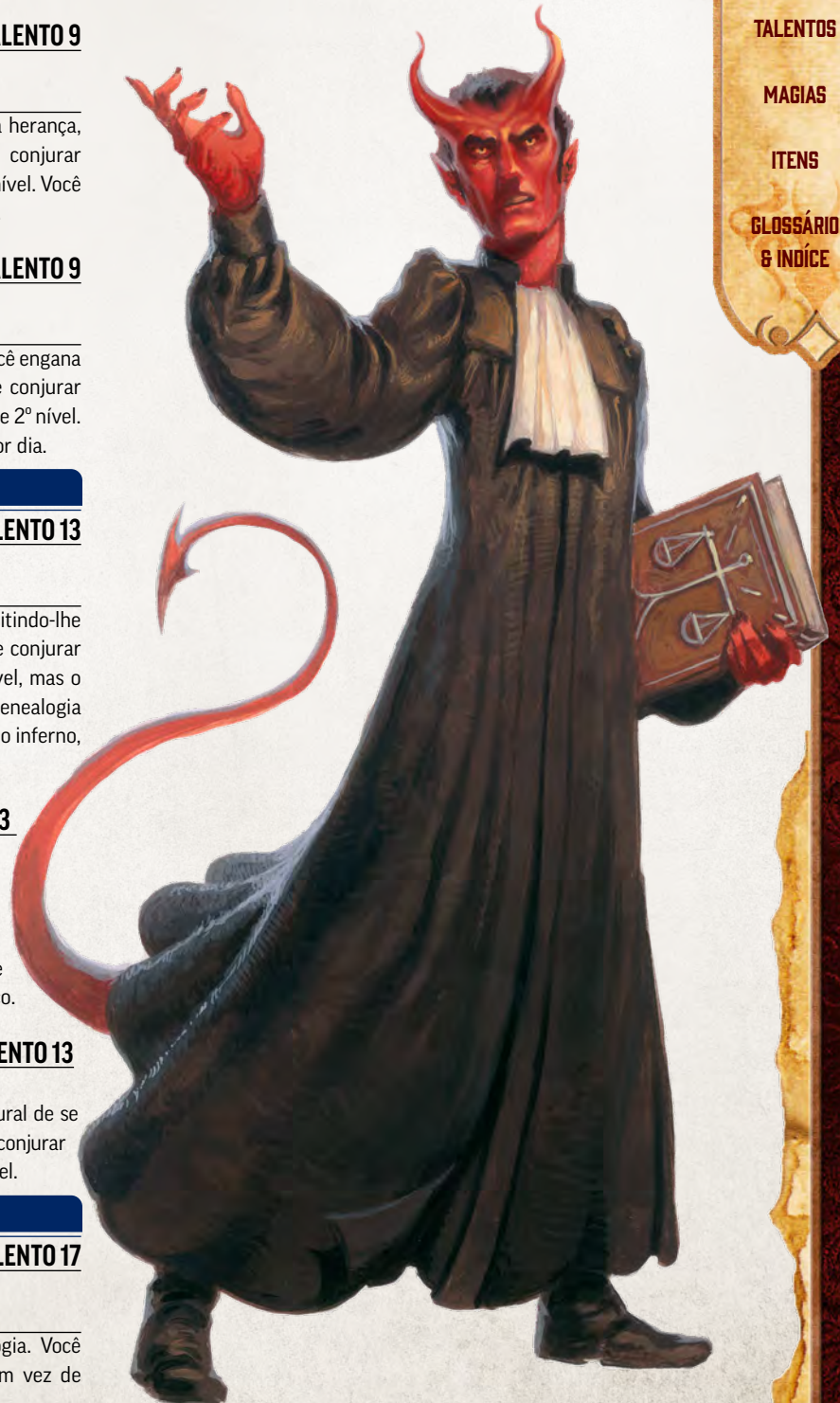
Suas asas agora são parte permanente de sua fisiologia. Você recebe os efeitos de Asas Inferais a todo o tempo, em vez de apenas uma vez por dia durante 10 minutos.

PALAVRA INFERAL

TALENTO 17

TIEFLING

Você pode convocar uma palavra blasfema dos reinos inferais para punir seus adversários. Uma vez por dia, você pode conjurar *decreto divino* como uma magia divina inata de 7º nível. Você deve escolher mal para a tendência da magia e pode Conjurar a Magia independentemente de adorar uma divindade ou da tendência que ela possua.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE ANÃO

1º NÍVEL

OLHO PARA TESOUREOS

TALENTO 1

ANÃO

Você reconhece uma boa arte quando a vê e pode poetizar sobre técnicas e formas de manufatura. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Manufatura e recebe +1 de bônus de circunstância em todos os testes de Manufatura feitos para Recordar Conhecimento. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Manufatura (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também recebe o talento de perícia Avaliação do Artesão (página 204\$), habilitando-o a identificar itens mágicos utilizando a perícia Manufatura.



VALENTIA ENÂNICA

TALENTO 1

ANÃO

Você é naturalmente calmo e centrado frente ao perigo iminente ou é muito bom em fingir isso. Ao final do seu turno, Reduza o valor de sua condição assustado em 2 pontos em vez de 1.

5º NÍVEL

DESAFIAR A ESCURIDÃO

TALENTO 5

ANÃO

Pré-requisitos visão no escuro

Utilizando métodos enânicos antigos desenvolvidos para lutar contra inimigos que utilizam escuridão mágica, você aprimorou sua visão no escuro e jurou não usar essas magias você mesmo. Você adquire visão no escuro maior, habilitando-o a ver através de escuridão mágica mesmo que ela normalmente impeça visão no escuro (como a escuridão criada pela magia *escuridão* de 4º nível). Você não pode conjurar magias com o traço escuridão, usar ativações de itens com o traço escuridão ou usar qualquer outra habilidade que possua o traço escuridão.

LAJE DE PROTEÇÃO

TALENTO 5

ANÃO

A pedra ao seu redor é sua aliada, e você aprendeu a usá-la para minimizar suas fraquezas. Enquanto permanecer no solo e estiver adjacente a uma parede vertical de pedra que seja da sua altura ou mais alta, você não fica desprevenido contra ataques por estar flanqueado. Isto funciona mesmo se você estiver em uma esquina da parede.

REFORÇO ENÂNICO

TALENTO 5

ANÃO

Pré-requisitos especialista em Manufatura

Você pode usar seu conhecimento de engenharia e trabalho com metais para temporariamente fortalecer objetos e estruturas mágicas. Ao passar 1 hora trabalhando em um item, você pode

fornecê-lo +1 de bônus de circunstância na Dureza por 24 horas. Se você for mestre em Manufatura, este bônus aumenta para +2 e, se for lendário, este bônus aumenta para +3.

9º NÍVEL

ARREMESSO RETORNANTE

TALENTO 9

ANÃO

Você dominou a técnica de arquear um projétil de forma que ele retorne à sua mão após ser arremessado, embora isto requiera um momento para calcular precisamente a trajetória e possíveis ricochetes. Faça um Golpe à distância com uma arma de arremesso. Após o Golpe ser completado, a arma arqueia ou ricocheteia de volta à sua mão. Se as suas mãos estiverem ocupadas quando a arma retornar, ela cai no chão em seu espaço.

ECOS NA PEDRA

TALENTO 9

ANÃO CONCENTRAÇÃO

Requerimentos Você está de pé em uma superfície de pedra ou terra.

Você pausa por um momento para sintonizar seus sentidos à pedra ao seu redor. Até o início do seu próximo turno, você adquire um novo sentido: sentido sísmico impreciso com uma distância de 6 metros.

OSSOS DE PEDRA

TALENTO 9

ANÃO

Acionamento Você é atingido por um acerto crítico que causa dano físico.

Sua natureza irascível pode lhe ajudar a minimizar até mesmo os ferimentos mais graves. Faça um teste simples CD 17. Se obtiver sucesso, o ataque se torna um acerto normal.

13º NÍVEL

PODER TELÚRICO

TALENTO 13

ANÃO

Você canaliza força da terra sob seus pés para derrubar seus inimigos. Quando realizar um Golpe corpo a corpo contra um alvo que estiver de pé na mesma superfície de pedra ou terra que você, você recebe um bônus de circunstância em sua rolagem de dano igual à quantidade de dados de dano da arma.

17º NÍVEL

PORTAL DE PEDRA

TALENTO 17

ANÃO

Pré-requisitos Caminhar Pelas Rochas

Barreiras terrenas não impedem mais o seu progresso. Você recebe *criar passagem* como uma magia divina inata de 7º nível e pode conjurá-la uma vez por dia. Entretanto, ao contrário da magia, esta habilidade pode ser usada apenas para abrir passagens através de barreiras de pedra ou terra.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE ELFO

1º NÍVEL

CONHECER OS SEUS TALENTO 1

ELFO

Você passou horas incontáveis estudando a história dos elfos em seu mundo e além, e se tornou um especialista aprofundado no comportamento do seu povo. Quando rolar uma falha crítica em um teste de Recordar Conhecimento sobre elfos, história ou sociedade élfica, trate o resultado como uma falha.

INDIFERENÇA ÉLFICA TALENTO 1

ELFO

Por mais que você possa se preocupar com eles, você aceitou a natureza efêmera de não-elfos, e isso faz suas ameaças parecerem menos problemáticas. Se um não-elfo rolar uma falha em um teste para Coagi-lo utilizando Intimidação, trate o resultado dele como uma falha crítica (e, portanto, ele não pode tentar Coagi-lo novamente por 1 semana). Quando um não-elfo tenta Desmoralizá-lo, você fica temporariamente imune por 1 dia, em vez de por 10 minutos.

LINGUÍSTICA ANCESTRAL TALENTO 1

ELFO

Pré-requisitos pelo menos 100 anos de idade

Ao longo de sua vida, você estudou muitos idiomas. Durante suas preparações diárias, você pode voltar a memórias antigas para se tornar fluente em um idioma comum ou em outro idioma ao qual tenha acesso. Você conhece este idioma até realizar suas preparações diárias novamente. Como este conhecimento é temporário, você não pode usá-lo como pré-requisitos para uma opção de personagem permanente.

5º NÍVEL

EXPERIÊNCIA MARCIAL TALENTO 5

ELFO

Você cruzou armas com uma grande variedade de adversários empunhando uma ampla gama de armas, e aprendeu o básico de lutar com praticamente qualquer arma. Quando empunhar uma arma na qual não seja proficiente, trate seu nível como seu bônus de proficiência.

No 11º nível, você se torna treinado em todas as armas.

SUSPEITA ANCESTRAL TALENTO 5

ELFO

Elfos vividos viram muitas civilizações ascenderem e caírem, frequentemente pelas mãos de forças externas. Como resultado, eles desenvolveram uma cautela àqueles que podem querer influenciá-los ou controlá-los. Você foi treinado em resistir a essas manipulações, recebendo +2 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento conta efeitos que o tornariam controlado, como *dominar*, e em



testes de Percepção para Sentir Motivação quando tentar determinar se uma criatura está sob um efeito desses. Quando rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito desses, trate o resultado como um sucesso crítico.

9º NÍVEL

ESCALADOR DE ÁRVORES TALENTO 9

ELFO

Você passou muito tempo de sua vida no topo das árvores e se tornou especialista em escalas rápidas e seguramente. Você adquire uma Velocidade de escalada de 3 metros.

PERSPICÁCIA EXTRATERRENA TALENTO 9

ELFO

Pré-requisitos pelo menos uma magia inata concedida por um talento de ancestralidade de elfo

A magia arcana que você possui cresce em poder e complexidade. Escolha uma magia comum de 2º nível da mesma tradição que uma magia inata que você tenha recebido anteriormente de outro talento de ancestralidade de elfo (da lista de magias arcanas se você possuir Magia Extraterrena, por exemplo). Você pode conjurar essa magia como uma magia inata uma vez por dia, usando a mesma tradição da lista da magia anterior.

Sua magia é adaptável. Ao gastar 1 dia de recesso, você pode trocar a magia que escolheu para outra magia comum de 2º nível da mesma tradição.

13º NÍVEL

VINGAR ALIADO ✦ TALENTO 13

ELFO FORTUNA

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Requerimentos Você está adjacente a um aliado com a condição morrendo.

Embora saiba que viverá mais que seus companheiros, vê-los à beira da morte traz clareza aos seus ataques. Faça um Golpe. Role duas vezes a rolagem de ataque e use o melhor resultado.

17º NÍVEL

VIAJANTE DE MAGIA TALENTO 17

ELFO

Seu povo usou magia poderosa para viajar entre mundos distantes, e os resquícios dessa magia tornam esse transporte mais fácil para você. Quando for o alvo de uma magia de teleportação que transportar mais de uma pessoa, ela pode afetar uma pessoa adicional além do limite normal, escolhido pelo conjurador. Adicionalmente, quando for o alvo da magia *teleporte*, você e os outros alvos não chegam a mais de 1,5 quilômetros do destino pretendido, independentemente da distância viajada.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE GNOMO

1º NÍVEL

ALGAZARRA

TALENTO 1

GNOMO

Frequência uma vez por hora

Acionamento Você cega ou ofusca uma criatura.

Você passou tempo considerável praticando a manipulação da luz, transformando em arma o reflexo de sua lâmina ou reforçando a luminosidade das exibições mágicas a limites não convencionais. Estenda a duração da condição cego ou ofuscado que você impõe ao alvo em 1 rodada.

APELO EMPÁTICO

TALENTO 1

AUDITIVO **EMOÇÃO** **GNOMO** **MENTAL** **VISUAL**

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Acionamento Você é atacado por uma criatura contra a qual você ainda não agiu de maneira hostil. Você deve usar esta reação antes da criatura rolar o ataque dela.

A forma com que você se encolhe ou a cara de cachorro pidão que tem praticado provoca uma resposta empática do atacante. Faça um teste de Diplomacia contra a CD de Vontade do atacante.

Sucesso Crítico A criatura segura o ataque, desperdiçando a ação dela, e não pode usar ações hostis contra você até o início do próximo turno dela.

Sucesso A criatura sofre -2 de penalidade de circunstância no dano do Golpe acionador e de todos os Golpes dela desferidos contra você até o início do próximo turno dela. Se você for especialista em Diplomacia, a penalidade aumenta para -4, se for mestre a penalidade aumenta para -6 e, se for lendário, a penalidade aumenta para -8.

Falha O ataque da criatura não é afetado, e a criatura fica temporariamente imune ao seu Apelo Empático por 24 horas.

5º NÍVEL

PROJETAR PERSONA

TALENTO 5

CONCENTRAÇÃO **GNOMO** **ILUSÃO** **PRIMAL** **VISUAL**

Onde outros usam suas armaduras para servir como conduíte de suas imaginações, sua mente vívida e personalidade forte lhe permitem projetar uma personalidade mais adequada por sobre sua armadura desbotada. Você troca o formato e aparência de sua armadura para parecer como roupas ordinárias ou finas da sua imaginação. As estatísticas da armadura não mudam. Este efeito dura enquanto você permanecer consciente e estiver vestindo a armadura. Uma criatura pode desacreditar a ilusão ao Buscar ou tocar sua armadura. A CD é igual à sua CD de Vontade.

9º NÍVEL

CURIOSIDADE CAUTELOSA

TALENTO 9

GNOMO

Pré-requisitos pelo menos uma magia arcana ocultista inata concedida por uma herança de gnomo ou talento de ancestralidade de gnomo



Você aprendeu algumas técnicas mágicas para entrar e sair de problemas sem ser notado. Você recebe *desorientar* e *silêncio* como magias arcanas ou ocultistas inatas de 2º nível. Estas magias devem ser da mesma tradição de suas outras opções de gnomo. Você pode conjurar cada uma destas magias uma vez por dia.

SALTO PELA VIDA

TALENTO 9

GNOMO **MOVIMENTO** **NECROMANCIA** **TELEPORTAÇÃO**

Em um lampejo, você transpõe o espaço ocupado por uma criatura viva, aparecendo espontaneamente do lado oposto dela em uma exibição vibrante de luzes coloridas. Você se move do seu espaço atual para outro que seja adjacente à mesma criatura viva, mas do lado ou canto oposto ao que você ocupava. Para determinar se uma posição é

válida, utilize as mesmas regras que para flanquear: uma linha traçada entre o centro do espaço inicial e do espaço de destino deve passar por lados ou cantos opostos do espaço do adversário.

Você passa através da força vital da criatura, aparecendo no local selecionado; isto não aciona reações baseadas em movimento. Você deve ser capaz de ver seu destino e não pode se mover mais distante que sua Velocidade permitiria.

13º NÍVEL

OFUSCAÇÃO INSTINTIVA

TALENTO 13

GNOMO **ILUSÃO** **VISUAL**

Pré-requisitos pelo menos uma magia arcana ocultista inata concedida por uma herança de gnomo ou talento de ancestralidade de gnomo

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você é atacado por um adversário.

A magia em você se manifesta como uma reação natural a ameaças. Você recebe os efeitos de *imagem espelhada*, mas com duas imagens em vez de três. A tradição desta ação corresponde à da tradição de suas opções de ancestralidade de gnomo.

17º NÍVEL

DE VOLTA PARA CASA

TALENTO 17

GNOMO

Frequência duas vezes por semana

A conexão entre você e o Primeiro Mundo ressoa em seu corpo mais forte do que para a maioria dos gnomos, permitindo-lhe atravessar o limiar entre o Plano Material e o Primeiro Mundo. Você recebe *salto planar* como uma magia primal inata. Você pode conjurá-la duas vezes por semana. Ela só pode ser usada para viajar entre o Primeiro Mundo e o Plano Material e vice-versa. Devido à ressonância natural de seu corpo, você pode agir como o foco da magia, o que faz com que você não precise de um diapasão.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE GOBLIN

1º NÍVEL

CRISPADO

GOBLIN

Você é naturalmente desconfiado e cauteloso quanto ao perigo, especialmente quando suspeita que alguém pode estar sendo levado para uma emboscada. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA e salvamentos contra perigos e em todas as suas rolagens de iniciativa. Se pelo menos um de seus oponentes estiver utilizando Diplomacia ou Dissimulação para determinar iniciativa, seu bônus em iniciativa concedido por este talento aumenta para +4.

TALENTO 1



VÂNDALO

TALENTO 5

GOBLIN

Você possui um dom para quebrar e desmontar coisas. Uni-las de volta é a parte chata e você não se importa tanto com isso. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Ladrageamento. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Ladrageamento (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

Além disso, sempre que acertar um Golpe contra uma armadilha ou objeto desapossado, você ignora os primeiros 5 pontos da Dureza do objeto.

MOLENGO

TALENTO 1

GOBLIN

Pré-requisitos herança de goblin inquebrável

Seu físico emborrachado torna mais fácil para você se enfiar em espaços apertados e mais difícil para inimigos te afastarem. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Acrobatismo. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Acrobatismo (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Quando rolar um sucesso em Espremer-se, trate o resultado como um sucesso crítico. Enquanto estiver se Espremendo, você recebe +4 de bônus de circunstância em suas CDs de Fortitude ou Reflexos contra tentativas de Lhe Empurrar ou movê-lo do seu espaço.

5º NÍVEL

CANTAR ALTO

TALENTO 5

GOBLIN

Pré-requisitos Canção Goblin

Permanecer no tom, controlar a respiração adequadamente e lembrar das palavras são menos importantes do que a real medida de um bom cantor: volume! A distância de sua Canção Goblin é aumentada para 18 metros e você pode mirar um inimigo adicional quando usá-la.

NA PATELA

TALENTO 5

GOBLIN

Você desfere um golpe punitivo no joelho, canela ou outra anatomia vulnerável de seu inimigo que estiver ao seu alcance. Faça um Golpe com uma de suas armas corpo a corpo ou ataque desarmados corpo a corpo. Este ataque não causa dano. Em um acerto, o alvo sofre -3 metros de penalidade de estado na Velocidade dele ou -4,5 metros de penalidade de estado em um acerto crítico. Esta penalidade se aplica somente se o alvo possuir uma Velocidade em terra e depender de pernas ou outros apêndices que possam servir de alvo para usar a Velocidade em terra dele. Como todas as penalidades na Velocidade, isto não pode reduzir a Velocidade de uma criatura abaixo de 1,5 metros.

9º NÍVEL

PENDURAR-SE

TALENTO 9

GOBLIN

Requerimentos Sua última ação foi um Golpe bem-sucedido.

Você se prende a um adversário para atormentá-lo até a submissão. Se o seu alvo se mover enquanto estiver pendurado nele, você pode escolher se mover com o alvo. O alvo é solto se você escolher não se mover com ele, no início do seu próximo turno ou se o alvo Escapar. Tentativas de Escapar de Pendurar-se seguem as regras para Escapar, mas utilizam sua CD de Acrobatismo e encerra o Pendurar-se em vez das condições normalmente encerradas pela ação Escapar.

Especial Você pode usar esta ação sem uma mão livre se o Golpe requerido tiver sido realizado com suas mandíbulas ou outro ataque desarmado similar que você poderia usar para se pendurar. O MJ determina a quais ataques desarmados esse talento se aplica. Pendurar-se desta maneira Lhe impede de usar esse ataque desarmado.

17º NÍVEL

VIVACIDADE TEMERÁRIA

TALENTO 17

FORTUNA GOBLIN

Frequência uma vez por dia

Apesar de uma vida inteira cheia de decisões questionáveis você conseguiu sobreviver, como se possuísse uma sorte excepcional que Lhe permite evitar as consequências de suas próprias ações. Pelo resto de seu turno, se rolar uma falha ou falha crítica em uma jogada de salvamento contra um efeito nocivo, trate o resultado como um sucesso. Além disso, inimigos e perigos que Lhe causariam dano neste turno causam o menor dano possível.

Estes benefícios se aplicam somente a efeitos nocivos que ocorram totalmente durante o turno em que você ativar Vivacidade Temerária, como atravessar uma muralha prismática. Dano persistente e condições aplicadas antes desse turno procedem normalmente, e assim que seu turno encerrar, você é sujeito às consequências totais de quaisquer perigos que ainda o estiverem ameaçando.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

HERANÇAS DE HALFLING

HALFLING AGOURENTO

INCOMUM

Você nasceu com uma estranha benção: desprovido da típica sorte halfling, você pode, em vez disso, manipular a sorte dos outros. Você nunca pode selecionar o talento Sorte Halfling e recebe a ação Agourar.

AGOURAR

MALDIÇÃO **NECROMANCIA** **OCULTISTA**

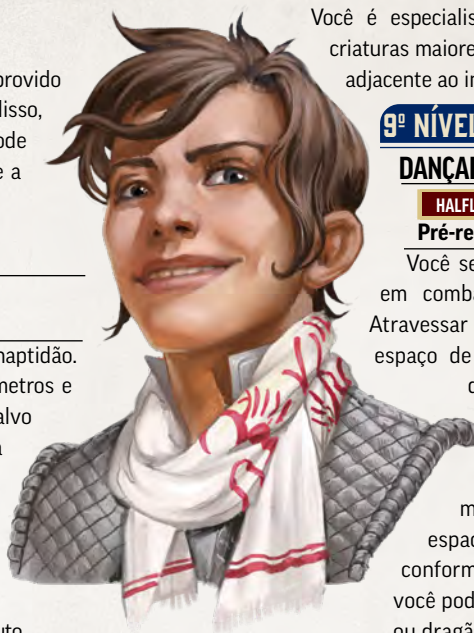
Frequência uma vez por dia

Você pode amaldiçoar outra criatura com inaptidão. Esta maldição possui uma distância de 9 metros e você deve ser capaz de ver o seu alvo. O alvo tenta um salvamento de Vontade contra este agouro, utilizando sua CD de classe ou CD de magia, o que for maior.

Sucesso O alvo não é afetado e fica temporariamente imune por 24 horas.

Falha O alvo fica desajeitado 1 por 1 minuto.

Falha Crítica O alvo fica desajeitado 2 por 1 minuto.



Você é especialista em evitar os passos pesados de criaturas maiores. Você Dá um Passo para outro espaço adjacente ao inimigo acionador.

9º NÍVEL

DANÇAR EMBAIXO DAS PERNAS TALENTO 9

HALFLING

Pré-requisitos Passo Vívido

Você se joga sob as pernas de seus inimigos em combate. Você pode encerrar uma ação Atravessar Acrobaticamente bem-sucedida no espaço de um inimigo Grande ou maior. Além disso, quando usar o talento Passo Vívido, você pode Dar um Passo para entrar no espaço do inimigo acionador. O inimigo deve ter membros ou de alguma forma deixar espaço suficiente para esta manobra, conforme determinado pelo MJ. Por exemplo, você pode compartilhar espaço com um gigante ou dragão, mas não com um limo.

TALENTO DE ANCESTRALIDADE DE HALFLING

1º NÍVEL

CAVALEIRO DE PRADARIA

TALENTO 1

HALFLING

Você cresceu cavalgando os pôneis hirsutos e cães de montaria de seu clã. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Natureza. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Natureza (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também recebe +1 de bônus de circunstância para Comandar um Animal se o alvo for uma montaria halfling tradicional, como um pônei ou cão de montaria.

EXPRESSÕES IDIOMÁTICAS

TALENTO 1

HALFLING

Você é especialista em disfarçar mensagens codificadas como expressões idiomáticas. Usando gírias, piadas, palavras estrangeiras incorporadas e similares, você passa uma mensagem simples consistindo em três palavras básicas (como "Perigo assassino foge" ou "Me encontre crepúsculo"). Seu ouvinte selecionado pode fazer um teste de Percepção para discernir a mensagem (CD 20 se for um aliado, CD 15 se for um halfling aliado ou CD 10 se for um halfling aliado com Expressões Idiomáticas). Bisbilhoteiros também podem realizar um teste de Percepção contra sua CD de Dissimulação para discernir o significado da mensagem. Quaisquer bônus ou penalidades em testes de Percepção para Sentir Motivação devem ser aplicados.

5º NÍVEL

PASSO VÍVIDO

TALENTO 5

HALFLING

Acionamento Um inimigo Grande ou maior encerra uma ação de movimento adjacente a você.

PASSAGEM DESIMPEDIDA

TALENTO 9

HALFLING

Você não permite que os outros o detenham. Uma vez por dia, você pode conjurar *liberdade de movimento* em si como uma magia primal inata.

13º NÍVEL

DANÇAR E TOMBAR

TALENTO 13

HALFLING

Pré-requisitos Dançar Embaixo das Pernas

Enquanto compartilhar o espaço de uma criatura usando Dançar Embaixo das Pernas, suas armas e ataques desarmados adquirem o traço derrubar, mas somente contra a criatura cujo espaço você compartilhar. Você pode estar no mesmo espaço que uma criatura Grande ou maior prostrada, mesmo que não seja seu aliado.

17º NÍVEL

NA PRÓPRIA SOMBRA

TALENTO 17

HALFLING

Pré-requisitos lendário em Furtividade

Frequência uma vez por hora

Acionamento Você obtém sucesso em utilizar Furtividade para se Esconder e ficar escondido de todos os seus adversários atuais, ou em utilizar Furtividade para se Esgueirar e ficar indetectado para todos os seus adversário atuais.

Com um talento poderoso para enganação, você passa por seus adversários tão imperceptivelmente que você parece estar em outro lugar. Você fica invisível por 1 minuto ou até realizar uma ação hostil, o que ocorrer primeiro. Escolha um local a até 3 metros de você. Até sua invisibilidade terminar, você parece estar escondido naquele local para qualquer um que tentar encontrá-lo. Se quem estiver te procurando conseguir evidências claras de que você não está lá, ele deixa de achar que você está escondido ali, mas não descobre sua localização real.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE HUMANO

5º NÍVEL

SENTIR ALIADOS

TALENTO 5

HUMANO

Como muitos humanos criados em comunidades próximas, você sempre foi fortemente sintonizado à presença de outras pessoas. Aliados voluntários dos quais você estiver ciente a até 18 metros que estariam indetectados por você, ficam apenas escondidos para você.

9º NÍVEL

AUXILIAR O GRUPO

TALENTO 9

HUMANO

Sua criação enfatizou o trabalho em equipe e, por isso, ajudar seus aliados é natural para você. Após Auxiliar um aliado em um teste de perícia que não possui o traço ataque, você também pode Auxiliar qualquer outro aliado que tentar o mesmo teste de perícia para o mesmo propósito nesta rodada. Você faz isto como uma ação livre em vez de como uma reação.

A preparação que você fez para ajudar ainda deve se aplicar aos outros aliados, e você pode Auxiliar cada aliado apenas uma vez. Por exemplo, se tiver ajudado levantando um aliado para Auxiliá-lo em um teste de Atletismo para escalar uma parede, você poderia manter a postura para dar um impulso aos outros aliados tentando escalar a parede na mesma rodada.

VIAJANTE PERSISTENTE

TALENTO 9

HUMANO

Não há jornada longe ou carga pesada demais quando seus amigos estão ao seu lado. Aumente seus limites de Volume máximo e sobrecarregado em 1 ponto. Além disso, você recebe +3 metros de bônus de circunstância em sua Velocidade durante viagem por terra.

13º NÍVEL

PERSISTÊNCIA TEIMOSA

TALENTO 13

HUMANO

Humanos são reconhecidos por sua habilidade de persistir mesmo frente aos desafios mais severos. Quando fosse ficar fatigado, faça um teste simples CD 17. Em um sucesso, você não fica fatigado. Se a condição fatigado for causada por algo que você não cumpriu, como falta de descanso, você deve realizar o teste novamente em um intervalo determinado pelo MJ até você falhar no teste simples ou cumprir o necessário.

RECUPERAR-SE

TALENTO 13

HUMANO

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você perde a condição morrendo.

Você se recupera de experiências de quase-morte com uma resiliência espantosa. Não aumente o valor de sua condição ferido por remover a condição morrendo.

TREINAMENTO GERAL AVANÇADO

TALENTO 13

HUMANO

Ao longo de suas aventuras, sua adaptabilidade lhe permitiu descobrir várias habilidades úteis. Você recebe um talento geral de 7º nível ou inferior, mas deve atender aos seus pré-requisitos normalmente.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes, escolhendo um talento diferente a cada vez.

17º NÍVEL

PRESENÇA HEROICA

TALENTO 17

EMOÇÃO HUMANO MENTAL

Frequência uma vez por dia

O sangue dos heróis corre em suas veias e você inspira seus aliados a irem fundo para encontrar um novo nível de determinação. Você concede a até 10 criaturas voluntárias numa distância de 9 metros os efeitos de *convicção fervorosa* de 6º nível, embora o efeito se encerre automaticamente em um alvo se você emitir um comando que ele normalmente ache repugnante. Esta ação possui o traço auditivo ou visual, dependendo de como você inspira seus aliados.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE DE MEIO-ELFO

1º NÍVEL

GLÓRIA CONQUISTADA

TALENTO 1

MEIO-ELFO

Elfos frequentemente são céticos em relação aos seus parentes meio-elfos, e você é experiente em contar histórias de seus feitos para ganhar o respeito deles. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Performance. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em Performance (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha.

Você recebe o talento Performance Impressionante (*Livro Básico* 262\$). Quando realizar um teste de Performance para Impressionar um elfo, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha.

9º NÍVEL

PITADA DE TEMPO

TALENTO 9

MEIO-ELFO

Um de seus pais possui longevidade humana e o outro possui longevidade élfica, e você possui uma longevidade intermediária. Como resultado, você possui uma perspectiva inusitada acerca do tempo, a qual você aprendeu a manifestar para se ajudar em momentos de estresse. Você recebe *rapidez* como uma magia arcana inata de 3º nível, embora possa usá-la apenas em si. Você pode Conjuram esta Magia uma vez por dia.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

BIOGRAFIAS COMUNS

As habilidades de seu personagem não surgem apenas quando ele inicia sua vida de aventuras. Sua biografia — a função que ele tinha antes de se tornar um aventureiro — também fornece várias habilidades. A maioria das biografias são comuns e podem ser selecionadas por qualquer personagem, mas alguns aventureiros possuem origens bem distintas. As histórias particulares por trás destas biografias raras fornecem benefícios especializados.

As biografias comuns a seguir suplementam as fornecidas no *Livro Básico* e estão disponíveis para qualquer um durante a criação de personagem. Algumas destas biografias concedem talentos de perícia apresentados no Capítulo 4 deste livro.

BANDIDO

BIOGRAFIA

Seu passado inclui considerável bandidagem rural, roubo a viajantes na estrada e ações similares. Quer seus roubos tenham sido sancionados por um nobre local, quer os tenha realizado por conta própria, você acabou sendo levado a uma vida de aventuras. Agora, aventuras são seu ofício e mercadoria, e os anos de acampamento e escaramuça o tem ajudado.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e no Saber relacionado ao terreno onde você trabalhava (como Saber de Desertos ou Saber de Planícies). Você recebe o talento de perícia Coagir Grupo.

BARBEIRO

BIOGRAFIA

Cortes de cabelo, odontologia, sangria e cirurgia — se uma mão firme e uma navalha são necessárias, você dá conta. Você pode ter pego a estrada para expandir suas habilidades ou para testar-se contra um mundo que deixa seus pacientes muito machucados e feridos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Medicina e Saber de Cirurgias. Você recebe o talento de perícia Cirurgia Arriscada (página 208\$).

CATADOR

BIOGRAFIA

Você ganhou a vida aproveitando as coisas que a sociedade joga fora. Você pode ter catado simplesmente para sobreviver ou trabalhado como catador de trapos, coletor de esterco ou algo do tipo. Embora tenha abandonado essa vida, você ainda mantém um olho no chão por força do hábito.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e no Saber relacionado ao assentamento onde você cresceu catando. Você recebe o talento de perícia Forrageador.

COLETOR DE IMPOSTOS

BIOGRAFIA

Insultado, mas requerido, você foi era enviado quando os impostos eram cobrados. Executar seu trabalho podia requerer viajar e persuasão, ou talvez você fosse responsável por coletar impostos do comércio. De qualquer forma, isso às vezes significava sujar as mãos, e aventurar-se parecia o próximo passo lógico para você.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e no Saber relacionado ao assentamento que lhe empregava. Você recebe o talento de perícia Coerção Rápida.

CONTADOR

BIOGRAFIA

Você registra os números de uma grande fazenda, dos empreendimentos de um mercador ou de uma grande guilda da cidade. Você mantém registros de gastos, folhas de pagamento, lucro e qualquer coisa relacionada ao dinheiro, para o bem ou para o mal. Se for por bem, você pode estar se aventurando para aprender como outros tratam estes registros. Se for por mal, você pode estar fugindo de consequências iminentes na esperança de ninguém o encontrar.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Contabilidade. Você recebe o talento de perícia Subitizar (página 206\$).

COZINHEIRO

BIOGRAFIA

Você cresceu nas cozinhas de uma taverna ou de outro estabelecimento e se destacou, tornando-se um cozinheiro excepcional. Cozinhar, assar, fermentar — você passou tempo demais longe de vista. É por causa desse tempo perdido que você saiu pelo mundo para ver as coisas pelos seus próprios olhos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Cozinha. Você recebe o talento de perícia Temperado.

CULTISTA

BIOGRAFIA

Você era (ou ainda é) membro de um culto cujos ritos podem envolver danças sagradas para garantir uma colheita melhor ou rituais atrozos que invocam poderes sombrios. Você pode ter decidido se aventurar para avançar os objetivos de seu culto, para iniciar-se nos mistérios maiores do mundo ou para fugir de práticas ou restrições repugnantes.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e no Saber relacionado à sua divindade ou culto. Você recebe o talento de perícia Instruído em Segredos (página 208\$).

ESCUDEIRO

BIOGRAFIA

Você treinou aos pés de um cavaleiro, cuidando de seus equipamentos e apoiando-o em torneios e batalhas. Agora você busca um desafio para se provar digno da fidalguia ou talvez tenha desprezado pompa e cerimônia para se testar em combates honestos e menos formais.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e em Saber de Heráldica (ou Saber de Guerra, à sua escolha). Você recebe o talento de perícia Assistente de Armadura (página 203\$).

INSURGENTE **BIOGRAFIA**

Você era mais do que um rebelde; você era um revolucionário, lutando pela promessa de um país novo ou melhor. Você pode ou não ainda acreditar na causa, ou talvez a vitória ou exílio o tenham levado a esta nova jornada para proclamar sua glória... ou para escapar das consequências de sua derrota.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Distração Prolongada.

MANDINGUEIRO **BIOGRAFIA**

Alguns padecimentos não podem ser curados apenas por ervas. Você também aprendeu remédios rituais, invocando os espíritos da natureza para abrandar dores e proteger do mau olhado. Aventurar-se lhe garante companhia na estrada, assim como proteção contra aqueles que lhe chamam de fraude – ou de coisa pior.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Herbalismo. Você recebe o talento de perícia Magia de Raízes (página 208\$).

MENSAGEIRO **BIOGRAFIA**

Em sua juventude, você ganhou moedas entregando mensagens para pessoas ricas e influentes, correndo pelas ruas calçadas superlotadas. Você comprometimento obstinado em entregar suas mensagens foi um bom treino para a vida de aventureiro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e no Saber relacionado à cidade onde você cresceu. Você recebe o talento de perícia Olhar Conteúdo (página 206\$).

PEREGRINO **BIOGRAFIA**

Em sua juventude, você fez várias peregrinações a santuários e locais sagrados importantes. Você pode ter sido um frade mendicante, um vendedor de relíquias sagradas (reais ou fraudulentas) ou um simples fazendeiro seguindo os ditos de sua fé. Qualquer que seja o objetivo de suas perambulações agora, sua fé ainda o protege na estrada.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Religião e no Saber de sua divindade patrona. Você recebe o talento de perícia Símbolo do Peregrino (página 208\$).

PRECURSOR **BIOGRAFIA**

Em sua juventude, você galopou a cavalo sobre vastas pradarias, servindo como vanguarda para seu assentamento, exército ou outro grupo. Ver tantas terras diferentes lhe causou vontade de aventurar-se e explorar o mundo em vez de simplesmente correr por ele.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Natureza e Saber de Planícies. Você recebe o talento de perícia Cavaleiro Expresso (página 206\$).

PROFESSOR **BIOGRAFIA**

Você é incrivelmente culto, habilidoso e talvez até mesmo treinado em ensinar crianças e adultos sobre o mundo e suas maravilhas. De livros a salas de aula, você se comprometeu a disseminar conhecimento a todos. Porém, nem tudo pode ser aprendido com um livro, e por isso você se tornou um aventureiro para aprender mais diretamente sobre determinados assuntos e levar esse conhecimento de volta aos seus estudantes.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Performance ou Sociedade, e no Saber Acadêmico. Você recebe o talento de perícia Profissional Experiente.

REFUGIADO **BIOGRAFIA**

Você vem de uma terra muito distante de onde está agora, seja por guerra, praga ou simplesmente em busca de oportunidades. Independentemente da sua origem ou da razão por ter deixado seu lar, você é um forasteiro nesta nova terra. Aventurar-se é uma maneira de se sustentar enquanto oferece esperança a aqueles em necessidade.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e no Saber relacionado ao assentamento de onde você veio. Você recebe o talento de perícia Manha das Ruas.

SERVO **BIOGRAFIA**

Você tinha um papel de servidão, esperando nobres e ganhando a confiança deles como um dos confiáveis da criadagem. Você pode ter saído de portas abertas ou talvez saiba segredos perigosos de seus antigos mestres. Independente disso, se aventura em busca de mudanças e as habilidades que você aprendeu agora lhe servem nesta nova vida.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Trabalho. Você recebe o talento de perícia Ler Lábios.

TUTELADO **BIOGRAFIA**

Quando jovem, você foi tutelado por outra casa – hospedado, alimentado e educado, mas nunca foi parte real da família. Talvez você tenha precisado atender às necessidades deles em troca desta criação e alimentação, ou talvez você tenha sido cuidado porém negligenciado. Agora, aventurar-se é sua chance de crescer e vagar livre.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Performance e Saber de Genealogia. Você recebe o talento de perícia Performance Fascinante.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

BIOGRAFIAS RARAS

Embora a maioria das biografias estejam disponíveis para qualquer personagem, algumas biografias são tão inusitadas que o simples fato de as possuir já torna um personagem raro e extraordinário.

Estas biografias raras podem dar a um jogador uma experiência significativamente diferente de interpretação ao estabelecer para o seu personagem uma história ou legado além do ordinário. Quer um personagem possua a biografia realza por ser herdeiro do trono do reino onde sua campanha ocorre ou de uma distante nação poderosa no mesmo mundo, ele estará situado em uma posição especial dentro da narrativa. A biografia de seu personagem é uma parte intrínseca de onde ele veio, não algo que pode ser ganho durante o jogo. Biografias raras devem ser escolhidas somente após uma discussão entre o MJ e os outros jogadores se uma dessas opções poderia ser aplicada a um personagem em particular em seu grupo de jogo.

Biografias também podem ser únicas, de forma que nenhum outro personagem pode possuir a mesma que o seu PJ. Para criar biografias únicas, você pode adaptar as biografias raras desta seção ao incluir detalhes mais específicos.

ABENÇOADO

BIOGRAFIA

RARO

Você foi abençoado por uma divindade. Por uma razão desconhecida, independentemente de suas crenças, uma divindade lhe concedeu uma dádiva para o bem ou para o mal. Sua bênção concede sabedoria e intuição para ajudá-lo em situações difíceis. Você pode ou não saber a identidade do ser que o abençoou, e a bênção pode vir a ter um custo a ser descoberto no futuro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia de Saber associada à divindade que o abençoou (como Saber de Shelyn) se conhecer a identidade dela ou, caso não conheça, em uma perícia de Saber determinada pelo MJ. Você pode conjurar *orientação* como uma magia divina inata à vontade ou receber uma bênção similar determinada pelo MJ.

AMALDIÇOADO

BIOGRAFIA

RARO

Você é vítima de uma maldição pessoal ou hereditária. Através de grande esforço e estudo ocultista, você aprendeu a evitar os piores efeitos da maldição e, por extensão, consegue se proteger contra outras magias nocivas. Entretanto, a maldição ainda paira sobre você e às vezes se manifesta de maneiras perigosas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Maldições. Você recebe a reação Sinal de Proteção. Você e o MJ devem determinar os efeitos completos da maldição, embora você tenha impedido a maioria deles até agora. O MJ determina a persistência das manifestações da maldição em você, o que normalmente inclui pelo menos um efeito temático constante ou muito frequente e ocasionais efeitos mais perigosos.

Sinal de Proteção ➤ (concentração) **Frequência** uma vez por minuto; **Acionamento** Você tenta uma jogada de salvamento

contra um efeito mágico, mas ainda não efetuou a rolagem;

Efeito Você invoca o poder de um sinal de proteção místico e pessoal, que brilha fortemente antes de desvanecer lentamente. Você recebe +2 de bônus de circunstância na jogada de salvamento acionadora, ou +3 de bônus de circunstância se o efeito for uma maldição.

AMNÉSICO

BIOGRAFIA

RARO

Sua biografia é... bem... honestamente, você não consegue se lembrar! Você pode ter ideias vagas bem no fundo da sua mente, sensações de emoções inusitadas ou respostas inesperadas a certas pessoas ou situações, mas de fato não sabe quem você era. Você pode estar se aventurando especificamente para ajudar a se descobrir. Você e o MJ são responsáveis por lidarem com a verdade da história pregressa de seu personagem. Você pode deixar por conta do MJ para que seja um segredo, trabalhar com ele ou até mesmo deixar para decidir depois. Em qualquer caso, você e o MJ devem determinar alguns poucos detalhes notáveis sobre seu personagem ou seus pertences para ter algumas pistas de seu passado.

Você recebe três melhorias de atributo livre. Você escolhe duas delas, enquanto o MJ determina a terceira baseada nas primeiras ideias vagas da possível história de seu personagem.

ASSOMBRADO

BIOGRAFIA

RARO

Você é seguir por um espírito ou entidade, seja desde a infância ou após um evento importante ou traumático. Você pode ter visto essa entidade. Outros podem tê-la visto também. Você tem estudado assuntos esotéricos tentando compreender sua situação, mas esta presença em sua vida permanece um mistério. O que quer que esta entidade seja ou queira, ela influencia sua vida de maneiras sutis, nem sempre para o bem. Às vezes a entidade o ajuda, mas em outros momentos a influência dela é malévola ou nociva. A entidade costuma surgir mais em situações estressantes.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Ocultismo e em uma perícia adicional na qual a entidade assombrada é versada, determinada pelo MJ. A qualquer momento em que você fizer um teste utilizando a perícia da entidade, o MJ pode lhe oferecer +1 de bônus de circunstância no teste, como se a entidade o tivesse Auxiliado. Se você aceitar, mas falhar no teste, você fica assustado 2 (ou assustado 4 em uma falha crítica). O valor de assustado inicial não pode ser reduzido por efeitos que reduziriam ou impediriam a condição (como a característica de classe bravura, de um guerreiro).

CRIANÇA SELVAGEM

BIOGRAFIA

RARO

Você passou sua infância nos ermos, vivendo próximo de animais – ou talvez tenha sido criado por eles. Você possui uma conexão

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

mística e próxima com estes animais e recebeu certas habilidades deles, embora isto tenha limitado sua capacidade mental.

Escolha uma melhoria de atributo. Ela deve ser aplicada em Força, Destreza ou Constituição.

Você é treinado em Natureza e Sobrevivência. Você adquire visão na penumbra (ou visão no escuro se já possuir visão na penumbra), faro impreciso com distância de 9 metros e recebe o talento Forrageador.

LIGADO ÀS FADAS**RARO**

Você passou tempo no Primeiro Mundo ou outro reino das fadas e não é exatamente a mesma pessoa que era antes. Talvez você tenha feito uma compra no lendário Mercado das Bruxas ou tenha desfrutado excessivamente da comida e vinho feéricos. Qualquer que seja o caso, voluntariamente ou inadvertidamente, você fez uma barganha com as fadas, mas os benefícios vieram com um preço.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado na perícia Saber de Fadas e recebe a ação livre Fortuna das Fadas. Você deve seguir alguma regra ou limitação como parte de seu pacto com as fadas. Se violar essa regra, você perde Fortuna das Fadas até receber os efeitos de um ritual bem-sucedido de *expição* utilizando a perícia Natureza. A limitação exata deve ser determinada por você e pelo MJ, mas o requerimento mais comum é que você deve atender completamente a um único pedido de qualquer fada que souber o seu nome.

Fortuna das Fadas ♦ (concentração, fortuna) **Frequência** uma vez por dia; **Acionamento** Você faz um teste de perícia, mas ainda

não efetuou a rolagem; **Efeito** Rola o teste de perícia duas vezes e usa o melhor resultado.

REALEZA**RARO**

Você é um membro proeminente de uma família real. Você assumiu a vida de um aventureiro – talvez você seja uma rainha deposta na esperança de recuperar seu trono, um príncipe buscando uma vida mais emocionante ou uma princesa em uma missão secreta.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado em Sociedade. Você recebe o talento de perícia Gracejos da Corte e pode influenciar plebeus no território de sua família e nobres em qualquer lugar. Se posteriormente receber o talento Conexões, você automaticamente possui conexões comuns e nobres em qualquer comunidade no território de sua família real e possui conexões nobres em grandes comunidades fora de seu território.

BIOGRAFIA**RETORNADO****RARO**

Você morreu e milagrosamente voltou com o conhecimento dos reinos além da morte e um vínculo ainda mais forte com a vida. Alguns mortos e almas mortas-vivas podem sentir uma estranha afinidade instintiva em relação a você.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você recebe os talentos Duro de Matar e Saber Adicional (para Saber do Ossário).



CAPÍTULO 2: CLASSES

Há mais classes no mundo de Pathfinder do que aquelas exploradas no Livro Básico, e cada uma destas classes possui variedades quase infinitas. Este capítulo introduz novas classes — bruxo, espadachim, investigador e oráculo — e oferece novas opções para cada uma das 12 classes básicas.

As seções nas páginas 54\$ a 105\$ descrevem quatro classes novas, incluindo todas as informações necessárias para jogar com cada uma delas do 1º ao 20º nível. Depois, este capítulo continua com novos conteúdos para as classes do *Livro Básico*. Se estiver procurando por algo para sua classe básica favorita, essas opções estão listadas à direita. O capítulo é concluído na página 144\$ com opções para companheiros animais e familiares.



BRUXO

PÁGINA 94\$

O bruxo é um conjurador versátil que aprende uma variedade de lições mágicas de um familiar místico, enviado a ele por um patrono poderoso e misterioso. A maestria do bruxo sobre sortilégios potentes de seu patrono os permite suplementar suas outras magias com truques especiais para solucionar qualquer problema.



ESPADACHIM

PÁGINA 82

Para um espadachim, qualquer coisa é válida se for feita com estilo. Este indivíduo intrépido e enérgico realiza feitos audazes de bravura e mescla seu próprio estilo único com ataques extravagantes. O espadachim faz acrobacias pelo campo de batalha, estonteando seus adversários para surpreendê-los com finalizações poderosas.



INVESTIGADOR

PÁGINA 54

Astuto e intuitivo, o investigador soluciona mistérios e prolifera conhecimento. Em batalha, ele avalia todas as possibilidades antecipadamente, atingindo com precisão quando a hora certa chega. Sua metodologia lhe garante uma vantagem, e sua alta Inteligência e quantidade de perícias faz com que ele quase sempre possua a ferramenta certa para o trabalho.



ORÁCULO

PÁGINA 66

O oráculo é um paradoxo de magia divina, capaz de tirar proveito e manipular energias de fontes díspares, de todo o universo, e que subjugaria qualquer um. Estes mistérios lhe concedem poderes e revelações inusitadas, assim como uma maldição de dois gumes — à qual ele deve aprender a suportar e explorar simultaneamente.



Alquimista (página 106\$): Você pode aprender uma variedade de novas descobertas ou estudar o novo campo de pesquisa toxicologista.



Bárbaro (página 108\$): Obtenha novos talentos de força e brutalidade ou ganhe sua fúria do novo instinto da superstição.



Bardo (página 112\$): Realize novas composições, aprenda truques novos e inusitados ou encontre uma musa no calor da batalha.



Campeão (página 116\$): Você pode se dedicar a novos feitos de heroísmo, ou até mesmo se afastar deles por completo e se dedicar a princípios malignos.



Clérigo (página 122\$): Encontre novas formas de ganhar poderes e orientações adicionais de sua divindade, incluindo premonições para ajudá-lo a se proteger do perigo.



Druida (página 124\$): Sua conexão com a natureza lhe ensina novas técnicas primais, incluindo talentos para plantar sementes em armas e magias.



Feiticeiro (página 126\$): Descubra novos e poderosos segredos em seu sangue, incluindo quatro novas linhagens: gênio, ninfa, psicopompo e sombra.



Guerreiro (página 130\$): Aprenda uma variedade de novas técnicas marciais, incluindo floreios, pressões, reações e uma nova postura.



Ladino (página 132\$): Selecione todo tipo de novos truques, ou se aventure em novos esquemas: o planejador mandante ou o mágico trapaceiro místico.



Mago (página 136\$): Pesquise poderosos novos segredos mágicos, incluindo a tese arcana nexo do cajado.



Monge (página 138\$): Domine novas e excitantes formas de artes marciais, com muitas novas posturas para arqueiros monásticos e lutadores espertos.



Patrulheiro (página 142\$): Descubra um novíssimo tipo de magias de foco chamadas de magias de guardião, bem como técnicas marciais e de terreno adicionais.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE





BRUXO

Você comanda magia poderosa, não através de estudos ou devoção a algum ideal, mas como um receptáculo ou agente de um patrono transcendental misterioso que nem mesmo você compreende inteiramente. Esta entidade pode ser uma divindade disfarçada, uma fada poderosa, uma manifestação de energias naturais, um espírito antigo ou qualquer outro ser sobrenatural poderoso — mas a natureza dela é um mistério para você tanto quanto é para os outros. Através de um familiar especial, seu patrono lhe concede magias versáteis e sortilégios poderosos para usar como bem entender, embora você nunca tenha certeza se as suas ações estão servindo a um plano maior de seu patrono.

ATRIBUTO CHAVE

INTELIGÊNCIA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Inteligência.

PONTOS DE VIDA

6 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você aumenta seus PV máximos por este valor.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você conjura magias para mudar o curso da batalha. Você usa sortilégios mágicos para prejudicar seus inimigos e auxiliar seus aliados, sempre utilizando magias poderosas para controlar o campo de batalha, curar ou ferir, sendo auxiliado pelo seu extraordinário familiar, poções e itens mágicos.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você fornece conhecimento sobre uma variedade de tópicos, incluindo uma variedade de assuntos mágicos, e pode até mesmo invocar a magia de seu patrono para cativar ou enganar outras pessoas.

ENQUANTO EXPLORA...

Você permanece alerta para armadilhas e tesouros mágicos, empregando um inteligente conjunto de magias para superar obstáculos que ficam no seu caminho. Seu familiar pode lhe auxiliar através do próprio e considerável repertório de habilidades excepcionais que ele possui.

EM RECESSO...

Você prepara poções, cria outros itens mágicos ou caça novas magias para seu familiar aprender. Você pode tentar descobrir mais sobre seu patrono, seus objetivos ou seus próprios poderes, e também pode buscar a companhia de outros bruxos para colaboração ou comunidade.

VOCÊ PODE...

- Se esforçar para aprender mais sobre seu familiar ou seu patrono, os objetivos dele, porque ele escolheu empoderá-lo e como você se enquadra nos planos dele.
- Buscar novas fontes de magia, como pergaminhos e grimórios, para suplementar as magias que seu patrono fornece.
- Ver seu familiar como um aliado inabalável, um amigo querido ou uma nuance necessária, dependendo da personalidade dele.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Se perguntam sobre a natureza do seu patrono e a fonte de sua magia, temendo que você se volte contra eles ou que esteja servindo a um poder sórdido desavisadamente.
- Apreciam sua habilidade de auxiliá-los com magia, seja ajudando-os diretamente ou prejudicando seus adversários.
- Preocupam-se em não o ofender, preocupados que você coloque um sortilégio malicioso sobre eles se ficar irritado.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
 Treinado em Reflexos
 Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em uma perícia determinada pelo seu patrono
 Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
 Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Destreinado em todas as armaduras
 Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por sua primeira lição
 Treinado em CDs de magias de sua tradição de magia, conforme indicado por sua primeira lição

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TABELA 2-1: PROGRESSÃO DE BRUXO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração de bruxo, familiar, patrono, proficiências iniciais, sortilégios
2	Talento de bruxo, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, talento geral
4	Talento de bruxo, talento de perícia
5	Incremento de perícia, fortitude mágica, magias de 3º nível, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de bruxo, talento de perícia
7	Conjurador especialista, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de bruxo, talento de perícia
9	Incremento de perícia, magias de 5º nível, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de bruxo, talento de perícia
11	Especialidade em armas, incremento de perícia, magias de 6º nível, prontidão, talento geral
12	Talento de bruxo, talento de perícia
13	Especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, robes defensivos, talento de ancestralidade
14	Talento de bruxo, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de bruxo, talento de perícia
17	Determinação, incremento de perícia, magias de 9º nível, talento de ancestralidade
18	Talento de bruxo, talento de perícia
19	Conjurador lendário, dádiva do patrono, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de bruxo, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um bruxo. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

PATRONO

Você não nasceu com o poder de conjurar magias, nem passou anos em devoção a tomos, divindades ou segredos místicos. Suas habilidades se originam através de um ser poderoso que o escolheu como receptáculo para seguir com sua agenda no mundo. Esta entidade normalmente é misteriosa e distante, revelando pouco de sua identidade e motivações e concedendo magias e outros poderes mágicos a você através de um familiar, que serve como condúite para o seu poder.

Um patrono pode ser uma divindade ou um semideus, um conventículo de estrigas poderosas, um senhor das fadas, um arquidiabo ou qualquer entidade similarmente potente, ou talvez várias figuras dessas trabalhando em conjunto. Conforme recebe mais do poder de seu patrono, você pode aprender mais sobre ele — certas combinações de temas e lições sugerem patronos ou motivações em particular — porém, patronos empoderam bruxos por suas próprias razões secretas, as quais eles raramente revelam por completo.

No 1º nível, escolha o tema de seu patrono, que determina sua tradição de magia, uma perícia, um truque mágico especial que você recebe e uma magia adicionada ao seu familiar. Os temas de patrono apresentados neste livro são encontrados na página 99\$.

FAMILIAR

Seu patrono lhe enviou um familiar, uma criatura mística que o ensina e facilita suas magias. Este familiar segue as regras apresentadas a partir da página 217\$ do *Livro Básico*, embora seja um condúite direto entre você e seu patrono, além de ser mais poderoso do que outros familiares. Seu familiar recebe uma habilidade de familiar extra, assim como outra habilidade extra adicional no 6º, 12º e 18º níveis.

Seu familiar é a fonte e repositório das magias que seu patrono lhe concedeu, e você deve comungar com ele para preparar suas magias a cada dia usando sua conjuração de bruxo (veja abaixo). Seu familiar conhece 10 truques mágicos e cinco magias de 1º nível, além de uma magia adicional determina pelo tema do seu patrono. Você escolhe estas magias e truques dentre as magias comuns da lista de magias correspondente à tradição de determinada pelo seu patrono ou dentre outras magias dessa tradição às quais tenha acesso.

A cada vez que você avançar um nível, seu patrono ensina duas novas magias de qualquer nível de magia que você possa conjurar ao seu familiar, escolhidas dentre as magias comuns de sua tradição ou dentre outras magias às quais você tenha acesso. Talentos também podem conceder magias adicionais ao seu familiar.

Seu familiar pode aprender novas magias independentemente de seu patrono. Ele pode aprender qualquer magia da lista de magias correspondente à sua tradição ao consumir fisicamente um pergaminho dessa magia em um processo que leva 1 hora. Você pode usar a atividade de exploração Aprender uma Magia para preparar uma versão escrita especial de uma magia, que seu familiar pode então consumir como se fosse um pergaminho. Você e seu familiar podem usar a atividade Aprender uma Magia para que ele aprenda uma magia de um familiar de outro bruxo. Ambos os familiares devem estar presentes durante toda a atividade, a magia deve pertencer à lista de magias correspondente à sua tradição e você deve fornecer materiais para essa atividade, normalmente na forma de uma oferenda para o outro familiar. Você não pode preparar magias do familiar de outro bruxo.

Se o seu familiar morrer, seu patrono o substitui durante sua próxima preparação diária. O novo familiar pode ser uma duplicata ou reencarnação do antigo, ou então uma entidade completamente nova, mas ele sempre conhecerá as mesmas magias que seu familiar anterior. A morte de seu familiar não afeta quaisquer magias que você já tenha preparadas.

CONJURAÇÃO DE BRUXO

Utilizando seu familiar como um conduíte, seu patrono lhe fornece o poder de conjurar magias. Você pode conjurar magias usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias.

No 1º nível, a cada manhã você pode preparar duas magias de 1º nível e cinco truques mágicos dentre as opções que seu familiar conhecer. Magias preparadas permanecem disponíveis até você conjurá-las ou preparar suas magias novamente. A quantidade de magias que você pode preparar é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como bruxo, a quantidade de magias que você pode preparar por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar, conforme demonstrado na Tabela 2-2: Magias de Bruxo por Dia na página 98\$.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Inteligência, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magia utilizam seu modificador de Inteligência.

ELEVAR MAGIAS

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis.

TRUQUES MÁGICOS

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível de personagem arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um bruxo. Por exemplo: como um bruxo de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um bruxo de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

SORTILÉGIOS

Seu patrono e familiar lhe ensinam magias especiais chamadas de sortilégios. Um sortilégio é um efeito de curta duração criado diretamente a partir da magia de seu patrono. Por isso, você pode conjurar somente um sortilégio por rodada; tentativas de conjurar um segundo sortilégio nessa rodada falham e as ações de conjuração são perdidas.

Sortilégios são um tipo de magia de foco. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco, e você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode

recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar para comungar com seu familiar.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de foco não exigem espaços e magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARMA

TALEN

M

N

O SAO
& INDI

TABELA 2-2: MAGIAS DE BRUXO POR DIA

Seu Nível	Truques Mágicos	Nível de Magia										
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* A característica de classe dádiva do patrono lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*.

Você aprende o sortilégio *desvanecer familiar* (página 239\$), o qual você pode conjurar como uma reação para proteger seu familiar do perigo. Você aprende a maioria de seus outros sortilégios a partir de suas lições de bruxo (página 99\$).

TRUQUES MÁGICOS DE SORTILÉGIO

Truques mágicos de sortilégio são sortilégios especiais que não custam Pontos de Foco, portanto, você pode usá-los à vontade, embora ainda possa conjurar apenas um sortilégio por rodada. Você pode usar truques mágicos de sortilégio além dos truques mágicos que escolher da lista de magias de conjuração de bruxo, e eles não contam para seus truques mágicos preparados. Seus truques mágicos de sortilégio são determinados pelo tema do seu patrono (página 99\$).

TALENTOS DE BRUXO **2º**

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de bruxo. Os talentos de classe de bruxo são descritos a partir da página 38\$.

TALENTOS DE PERÍCIA **2º**

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA **3º**

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em

uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS GERAIS **3º**

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral.

FORTITUDE MÁGICA **5º**

O poder do seu patrono aprimora a resiliência do seu corpo. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO **5º**

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE **5º**

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

CONJURADOR ESPECIALISTA **7º**

Você aprendeu a controlar melhor o poder que seu patrono lhe concedeu. Suas graduações de proficiência em ataques

de magia e CDs de magias de sua conjuração de bruxo aumentam para especialista.

REFLEXOS RÁPIDOS 9º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS 11º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e ataques desarmados aumentam para especialista.

PRONTIDÃO 11º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

ROBES DEFENSIVOS 13º

O fluxo da magia e seu treinamento defensivo se combinam para lhe ajudar a sair do caminho de um ataque. Sua graduação de proficiência em defesa sem armadura aumenta para especialista.

CONJURADOR MESTRE 15º

Você alcançou a maestria sobre a magia de seu patrono. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias de sua conjuração de bruxo aumentam para mestre.

DETERMINAÇÃO 17º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

CONJURADOR LENDÁRIO 19º

Você aperfeiçoou seu comando sobre a magia que seu patrono fornece. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias de sua conjuração de bruxo aumentam para lendário.

DÁDIVA DO PATRONO 19º

Seu patrono lhe concedeu o poder para comandar feitios incríveis de magia. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível e pode preparar uma magia nesse espaço usando sua conjuração de bruxo. Você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, embora possa selecionar o talento Verdade do Patrono para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

TEMAS DE PATRONO

Cada patrono possui um tema, independentemente de sua natureza ou identidade. Este tema descreve as forças sobre as quais o patrono concede influência a um bruxo. Alguns patronos são multifacetados, concedendo temas e ensinando lições diferentes a cada bruxo. O tema de seu patrono determina as habilidades a seguir.

Lista de Magias Você usa esta tradição mágica e a lista de magias correspondente.

Perícia de Patrono Você se torna treinado na perícia listada.

Truque Mágico de Sortilégio Você ganha este truque mágico de sortilégio especial.

Magias Concedidas Seu familiar automaticamente aprende as magias aqui listadas, em adição às recebidas através de conjuração de bruxo.

DESTINO

Através de seu patrono, você obtém vislumbres do futuro e intuição sobre a tapeçaria em constante construção do tempo.

Lista de Magias ocultista

Perícia de Patrono Ocultismo

Truque Mágico de Sortilégio *cutucar o destino* (página 239\$)

Magias Concedidas *golpe certo*

ERMOS

Os locais ermos do mundo sentem o toque de seu patrono.

Lista de Magias primal

Perícia de Patrono Natureza

Truque Mágico de Sortilégio *palavras selvagens* (página 239\$)

Magias Concedidas você escolhe entre *convocar animal* e *convocar planta ou fungo*

FERVOR

Seu patrono representa um grande ideal ou objetivo, concedendo-o magia para avançar sua missão e angariar outros à causa.

Lista de Magias divina

Perícia de Patrono Religião

Truque Mágico de Sortilégio *avivar o coração* (página 239\$)

Magias Concedidas *comando*

INVERNO

Seu patrono reflete os limites congelados do mundo, amargamente cruel para aqueles que subestimam este poder.

Lista de Magias primal

Perícia de Patrono Natureza

Truque Mágico de Sortilégio *gelo duradouro* (página 237\$)

Magias Concedidas *lufada de vento*

MALDIÇÃO

Frustrar adversários e minar aqueles que ficam em seu caminho são as ferramentas dos patronos da maldição.

Lista de Magias ocultista

Perícia de Patrono Ocultismo

Truque Mágico de Sortilégio *mau-olhado* (página 238\$)

Magias Concedidas *raio de enfraquecimento*

NOITE

Seu patrono fala através das sombras, concedendo-lhe poder sobre a escuridão e sonhos.

Lista de Magias ocultista

Perícia de Patrono Ocultismo

Truque Mágico de Sortilégio *mortalha da noite* (página 239\$)

Magias Concedidas *sono*

RUNAS

Seu patrono é de sigilos e símbolos, tomos e textos, palavras e conhecimento.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TALENTOS DE BRUXO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de bruxo pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Ampliar Magia	1
Bruxo do Mosto	1
Cabana do Bruxo	20
Cabelo Vivo	2
Cacarejo	1
Caldeirão	1
Carga do Bruxo	6
Comunhão do Bruxo	10
Concentração Sem Esforço	16
Conjuração Acelerada	10
Conjuração Consistente	6
Contramágica	1
Dividir Sortilégio	18
Expansão de Truque Mágico	2
Familiar Aprimorado	4
Familiar Incrível	8
Familiar Melhorado	2
Foco de Sortilégio	12
Frasco do Bruxo	8
Idioma do Familiar	2
Lição Básica	2
Lição Maior	6
Lição Superior	10
Magia de Alcance	1
Manancial de Sortilégio	18
Mestre em Sortilégio	20
Ocultar Magia	2
Olhos do Familiar	12
Poções Temporárias	10
Refletir Magia	14
Ritos de Convocação	4
Ritos de Transfiguração	14
Sifonar Poder	16
Unhas Místicas	4
Verdade do Patrono	20
Visão na Cerração	8

Lista de Magias arcana

Perícia de Patrono Arcanismo

Truque Mágico de Sortilégio *discernir segredos* (página 238\$)

Magias Concedidas *arma mágica*

LIÇÕES DE BRUXO

O conhecimento que um bruxo recebe de seu patrono surge na forma de lições, que você pode aprender ao selecionar talentos como Lição Básica (página 101\$). Cada lição lhe concede um sortilégio e ensina uma nova magia ao seu familiar, adicionando-a às magias que você pode preparar usando sua conjuração de bruxo. Você recebe esta magia mesmo que ela não esteja na lista de magias de sua tradição. Sortilégios são detalhadas a partir da página 237\$.

LIÇÕES BÁSICAS

Você pode selecionar dentre estas lições quando um talento ou outro efeito lhe conceder uma lição básica.

Lição dos Elementos: Você recebe o sortilégio *traição elemental*, e seu familiar aprende *agredir com detritos, bolha de ar, empurrão hidráulico* ou *mãos flamejantes* (à sua escolha).

Lição de Proteção: Você recebe o sortilégio *proteção do sangue*, e seu familiar aprende *armadura mística*.

Lição de Sonhos: Você recebe o sortilégio *véu de sonhos*, e seu familiar aprende *sono*.

Lição de Vida: Você recebe o sortilégio *estímulo vital*, e seu familiar aprende *vínculo espiritual*.

Lição de Vingança: Você recebe o sortilégio *agulha de vingança*, e seu familiar aprende *dor fantasma*.

LIÇÕES MAIORES

Você pode selecionar dentre estas lições quando um talento ou outro efeito lhe conceder uma lição maior.

Lição de Enganação: Você aprende o sortilégio *manto do enganador*, e seu familiar aprende *macacos loucos* (página 222\$).

Lição de Neve: Você aprende o sortilégio *nevasca pessoal*, e seu familiar aprende *muralha de vento*.

Lição de Sombras: Você aprende o sortilégio *sombra maliciosa*, e seu familiar aprende *escuridão gélida*.

LIÇÕES SUPERIORES

Você pode selecionar dentre estas lições quando um talento ou outro efeito lhe conceder uma lição superior.

Lição de Morte: Você aprende o sortilégio *maldição de morte*, e seu familiar aprende *reviver os mortos*.

Lição de Renovação: Você aprende o sortilégio *momento de restauração*, e seu familiar aprende *campo de vida*.

TALENTOS DE BRUXO

Em todo nível que receber um talento de bruxo, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

AMPLIAR MAGIA

TALENTO 1

BRUXO MANUSEIO METAMÁGICO

Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

BRUXO DO MOSTO

TALENTO 1

BRUXO

Você possui uma afinidade particular com plantas folhosas. Seu patrono lhe envia um familiar leshy. Se você já possuía um familiar, este leshy substitui seu familiar anterior, como se o familiar

anterior tivesse morrido. Além disso, você recebe a habilidade de ver através de folhas, vinhas e outras folhagens. Você não sofre penalidades de circunstância em ataques de magia à distância ou em testes de Percepção causados por folhagem, e seus ataques não requerem um teste simples para obter sucesso contra um alvo que esteja ocultado somente por esse tipo vegetação.

CACAREJO

TALENTO 1

BRUXO

Você pode estender uma de suas magias com uma gargalhada cacarejante. Você aprende a magia de foco *cacarejo* (página 237\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

CALDEIRÃO

TALENTO 1

BRUXO

Você pode usar a atividade Manufaturar para criar óleos e poções. Você imediatamente recebe as fórmulas para quatro poções comuns. No 4º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe a fórmula para um óleo ou poção comum do seu nível ou inferior. Se possuir um familiar, você pode escolher que ele aprenda estas fórmulas em vez de armazená-las em um livro de fórmulas. Seu familiar pode aprender novas fórmulas da mesma maneira que aprende novas magias, e estas fórmulas são transferidas de um familiar morto para um novo da mesma forma que ocorre com magias.

Você pode preparar uma grande quantidade de magia em seu caldeirão. Quando Manufaturar um lote de óleos ou poções, você pode criar um lote de seis unidades (em vez do usual de quatro unidades por lote).

CONTRAMÁGICA

TALENTO 1

ABJURAÇÃO BRUXO

Acionamento Uma criatura conjura uma magia que você possui preparada.

Quando um adversário Conjuram uma Magia cujas manifestações você possa ver, você pode usar sua própria magia para interrompê-la. Você gasta uma magia preparada para neutralizar a conjuração dessa mesma magia sendo conjurada pela criatura acionadora. Você perde seu espaço de magia como se tivesse conjurado a magia acionadora e então tenta neutralizá-la (*Livro Básico* 459).

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição das magias que você conjura (arcano, divino, primal ou ocultista).

MAGIA DE ALCANCE

TALENTO 1

BRUXO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Você amplia a distância de sua magia. Se a sua próxima ação for Conjuram uma Magia que possui uma distância, aumente a distância dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar distâncias de magias, se a magia normalmente tiver uma distância de toque, você amplia a distância dela para 9 metros.

2º NÍVEL

CABELO VIVO

TALENTO 2

BRUXO

Você pode instantaneamente fazer seu cabelo, sobrancelhas, barba ou bigode crescerem ou encolherem vários centímetros e manipulá-los para usá-los como armas, embora seu controle não seja apurado o suficiente para tarefas mais habilidosas. Você

TERMOS CHAVE

Você encontrará o seguinte termo em muitas habilidades de bruxo.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Estas ações normalmente advêm de talentos metamágicos. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjuram a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjuram uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Sortilégio: Um sortilégio é um efeito de curta duração criada diretamente a partir da magia de seu patrono. Por isso, você pode conjurar somente um sortilégio por rodada; tentativas de conjurar um segundo sortilégio na mesma rodada falham e as ações de conjuração são perdidas.

A SERVIÇO DO DESCONHECIDO

O patrono de um bruxo é uma entidade misteriosa, raramente conhecida ou compreendida até mesmo pelo bruxo a serviço desse patrono. Os detalhes da relação entre um bruxo e seu patrono podem servir como detalhes para o desenvolvimento do personagem e da narrativa. Quando interpretar um bruxo, você deve trabalhar com seu MJ para determinar a natureza de seu patrono e o quanto dessa natureza você conhece, tanto como jogador quanto como personagem. Há incontáveis maneiras de lidar com o patrono de um bruxo; abaixo são apresentadas apenas algumas abordagens possíveis.

Para um personagem que realmente não conhece o patrono dele, o MJ pode escolher o tema de seu patrono e quais lições você aprende, já que o patrono determina quais poderes pretende conceder para seu emissário — e estas lições podem fornecer pistas sobre a natureza de seu patrono. Em vez disso, você pode fornecer ao MJ uma lista das lições que gostaria para seu personagem e permitir que ele escolha entre elas, representando uma negociação entre seu bruxo e o patrono dele. Neste caso, você pode escolher o tema de seu patrono para indicar qual aspecto do patrono se relaciona ao seu personagem, ou deixar o MJ escolher o tema. Se quiser ter controle total de suas habilidades, você pode escolher as lições que preferir e deixar o MJ definir a identidade de seu patrono de acordo com essas escolhas.

Outra abordagem interessante é que você mesmo crie os detalhes do patrono de seu bruxo. Você pode fornecer esses detalhes ao MJ para que ele os incorpore em uma narrativa maior ou fornecer particularidades adicionais e contexto de interpretação para seu personagem. Seu personagem ainda pode permanecer ignorante sobre a identidade desse patrono, mesmo que você a conheça enquanto jogador. Talvez seu personagem conheça a natureza de seu patrono, mas seja amaldiçoado para nunca revelar essa informação aos outros. Você pode ter voluntariamente feito um pacto com seu patrono, mas teme as repercussões caso os outros descubram sobre esse pacto. Ainda, talvez você e seu patrono sejam inteiramente cientes sobre seu relacionamento.

Cada bruxo é diferente do outro e, desde que seja divertida e cativante para todos os envolvidos, nenhuma história está errada de ser contada!

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

adquire um ataque desarmado de cabelo que causa 1d4 de dano contundente, pertence ao grupo pugilato e que possui os traços acuidade, ágil, derrubar, desarmado e desarmar.

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO **TALENTO 2**

BRUXO

Seu patrono reconhece sua necessidade por flexibilidade e versatilidade, lhe concedendo poder para preparar uma maior gama de magias simples. Você pode preparar dois truques mágicos adicionais por dia.

FAMILIAR MELHORADO **TALENTO 2**

BRUXO

Pré-requisitos um familiar

Você infunde seu familiar com energia mágica adicional, aumentando as habilidades dele. Você pode selecionar quatro habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas duas.

Especial Adicione as habilidades de familiar bônus que você recebe por ser um bruxo a esta quantidade.

IDIOMA DO FAMILIAR **TALENTO 2**

BRUXO

Você aprendeu a falar com seu familiar e outras criaturas similares. Você pode fazer perguntas, obter respostas e utilizar a perícia Diplomacia com criaturas da mesma família de animais que seu familiar. Por exemplo, se seu familiar for um gato, você poderia receber os efeitos de *falar com animais* para quaisquer felinos (incluindo leopardos, leões, tigres e outros). Esta habilidade não o torna mais amistoso do que o normal. Se seu familiar mudar para uma criatura diferente, você não pode usar esta habilidade por 1 semana, o tempo que você usa para absorver o idioma de seu novo familiar.

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição das magias que você conjura (arcano, divino, primal ou ocultista).

LIÇÃO BÁSICA **TALENTO 2**

BRUXO

Seu patrono lhe concede uma lição especial, revelando uma faceta secreta de sua natureza. Escolha uma lição básica da lista na página 100\$. Você recebe o sortilégio associado e seu familiar aprende a magia associada a ele. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

OCULTAR MAGIA **TALENTO 2**

BRUXO **CONCENTRAÇÃO** **MANUSEIO** **METAMÁGICO**

Escondendo seus gestos e cânticos em outras falas e movimentos, você tenta ocultar o fato de que está Conjurando uma Magia. Se a sua próxima ação for Conjurando uma Magia, faça um teste de Furtividade contra as CDs de Percepção de todos os observadores; se a magia tiver componentes verbais, você também faz um teste de Dissimulação contra as CDs de Percepção dos observadores. Se obtiver sucesso em seu teste (ou testes) contra a CD de um observador, ele não percebe que você está Conjurando uma Magia – mesmo que ela normalmente tenha manifestações sensoriais e componentes materiais, somáticos e verbais que tornariam a conjuração óbvia para aqueles ao seu redor.

Esta habilidade esconde apenas as ações de conjuração e manifestações da magia, mas não seus efeitos. Portanto, um

observador ainda verá um raio saindo de você ou perceberá que você desapareceu.

4º NÍVEL

FAMILIAR APRIMORADO **TALENTO 4**

BRUXO

Pré-requisitos um familiar

Você acha fácil atrair um familiar poderoso e inusitado ao seu lado. Seu familiar precisa de duas habilidades requeridas a menos que o normal para se tornar um animal específico (página 147\$).

RITOS DE CONVOCAÇÃO **TALENTO 4**

BRUXO

Seu patrono lhe concede o poder de convocar outras criaturas para ajudá-lo. Escolha uma magia de *convocação* (como *convocar animal*, *convocar constructo* e assim por diante) que pertença à lista de magias de sua tradição. Você pode gastar 10 minutos em comunhão com seu familiar para substituir uma magia que você tenha preparada em seus espaços de magia de bruxo pela magia escolhida (elevada para o mesmo nível de magia). A magia substituída deve ser pelo menos do nível de magia mínimo da magia de *convocação* escolhida.

UNHAS MÍSTICAS **TALENTO 4**

BRUXO

Suas unhas são sobrenaturalmente longas e afiadas. Você adquire um ataque desarmado de garra que causa 1d6 de dano cortante. Esses ataques pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços ágil e desarmado. Você pode gravar suas garras com runas com o mesmo custo e restrições com que gravaria runas em *bandagens das pancadas poderosas*; runas gravadas em suas garras se aplicam a ambas as mãos, mas não a outros ataques desarmados.

Você pode lançar sortilégios através de suas unhas. Quando obtiver sucesso em conjurar um sortilégio (que não seja um truque mágico de sortilégio) que requer 2 ações ou mais para conjurar e que não requer uma rolagem de ataque de magia, se seu alvo estiver em seu alcance, como parte da atividade de conjuração, você pode realizar um Golpe de unhas contra o adversário antes de aplicar quaisquer efeitos do sortilégio. Se errar o Golpe de unhas, o sortilégio não surte efeito.

6º NÍVEL

CARGA DO BRUXO **TALENTO 6**

BRUXO

Você forja um vínculo mágico com outra criatura, o que lhe garante consciência da condição dessa criatura e cria um vínculo para conjuração. Durante suas preparações diárias, você pode designar uma criatura voluntária como "carga". Você sempre está ciente da direção de sua carga em relação a você, a distância dela até você e quaisquer condições a afetando. Além disso, você pode conjurar magias que possuam distância de toque em sua carga a uma distância de 9 metros. Estes efeitos persistem até sua próxima preparação diária.

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição das magias que você conjura (arcano, divino, primal ou ocultista).

CONJURAÇÃO CONSISTENTE **TALENTO 6**

BRUXO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

LIÇÃO MAIOR**TALENTO 6****BRUXO**

Seu patrono lhe concede mais conhecimento. Escolha uma lição maior ou básica da lista na página 100\$. Você recebe o sortilégio associado e seu familiar aprende a magia associada a ele. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

8º NÍVEL**FAMILIAR INCRÍVEL****TALENTO 8****BRUXO**

Pré-requisitos Familiar Melhorado

Seu familiar é imbuído com ainda mais magia que outros familiares. Você pode selecionar seis habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de quatro.

Especial Adicione as habilidades de familiar bônus que você recebe por ser um bruxo a esta quantidade.

FRASCO DO BRUXO**TALENTO 8****BRUXO**

Pré-requisitos Caldeirão

Você gasta 10 minutos e 1 Ponto de Foco preparando um poção especial contendo o poder de um de seus sortilégios que mira uma criatura. Uma criatura que consumir esta poção é afetada pelo sortilégio. Se o sortilégio possuir duração sustentada e você possuir *cacarejo* (página 237\$), você pode conjurar *cacarejo* no

frasco logo antes de fechá-lo. Se o fizer, a duração do sortilégio é prolongada como se você tivesse conjurado *cacarejo* na rodada após o sortilégio ser conjurado (normalmente isto prolonga a duração do sortilégio em 1 rodada). Sua risada soa assim que a poção é aberta.

Qualquer poção que você criar desta maneira perde o poder dela na próxima vez em que você fizer suas preparações diárias. Enquanto a poção estiver em sua posse, você pode deixá-la inerte usando uma ação única que possui o traço concentração. Você não pode recuperar o Ponto de Foco gasto para criar a poção (nem o Ponto de Foco gasto para conjurar *cacarejo*) até ela ser consumida ou perder a magia imbuída nela.

VISÃO NA CERRAÇÃO**TALENTO 8****BRUXO**

Sua visão atravessa bruma, chuva, neve e névoa. Você não sofre penalidades de circunstância em ataques à distância ou testes de Percepção causadas por precipitação não-mágica, e seus ataques mirados não exigem um teste simples para obter sucesso contra um alvo que esteja ocultado apenas por esses efeitos.

10º NÍVEL**COMUNHÃO DO BRUXO****TALENTO 10****BRUXO**

Pré-requisitos Carga do Bruxo

Você pode manter múltiplas cargas. Todo dia, durante suas preparações diárias, você pode designar uma quantidade de cargas igual ao seu modificador de Inteligência (em vez de apenas um).

EXEMPLO DE BRUXO



BRUXO DA SEBE

Com personalidade excêntrica e mágica não convencional, você e seu familiar apoiam aliados e minam seus inimigos.

ATRIBUTOS

Inteligência energiza suas magias. Destreza e Constituição fornecem defesas sólidas, enquanto Carisma lhe ajuda a influenciar as pessoas.

PERÍCIAS

Diplomacia, Manufatura, Ocultismo, Sociedade

TEMA DO PATRONO

Destino

LIÇÕES

Básica: proteção; maior: enganação; superior: renovação

TALENTOS

Caldeirão (1º), Lição Básica (2º), Lição Maior (6º), Frasco do Bruxo (8º), Lição Superior (10º), Foco de Sortilégio (12º)

CONJURAÇÃO ACELERADA ◆

TALENTO 10

BRUXO | CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por dia

Através de um processo mental extenuante, você modifica a conjuração de uma magia para gastar menos tempo. Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico ou magia de bruxo que seja pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia de bruxo que você possa conjurar, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

LIÇÃO SUPERIOR

TALENTO 10

BRUXO

Seu patrono lhe concede segredos ainda maiores. Escolha uma lição superior, maior ou básica da lista na página 100\$. Você recebe o sortilégio associado e seu familiar aprende a magia associada a ele. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

Especial Você pode selecionar este talento uma segunda vez se estiver no 14º nível ou superior, e uma terceira vez se estiver no 18º nível ou superior. Cada vez que o fizer, você deve escolher uma lição diferente.

POÇÕES TEMPORÁRIAS

TALENTO 10

BRUXO

Pré-requisitos Caldeirão

Durante suas preparações diárias, você pode criar um lote de dois óleos ou poções temporários utilizando uma fórmula que você conheça. Estes itens seguem as regras normais para Manufaturá-los, com algumas restrições adicionais. Eles devem ser do mesmo tipo de óleo ou poção, e o nível deles deve ser 6 níveis inferior ao seu nível ou menor. Quaisquer itens criados desta maneira se tornam frascos de líquido inerte na próxima vez que você fizer suas preparações diárias, e quaisquer efeitos ou itens temporários são encerrados. Um óleo ou poção temporária não possui valor.

Se possuir proficiência mestre na CD de magias de sua tradição, você pode criar um lote de três óleos ou poções temporários durante suas preparações diárias e, se possuir proficiência lendária, pode criar um lote de quatro itens temporários.

12º NÍVEL

FOCO DE SORTILÉGIO

TALENTO 12

BRUXO

Os ensinamentos de seu patrono lhe permitiram alcançar um foco maior. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

OLHOS DO FAMILIAR ◆

TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO | BRUXO | CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos um familiar

Você usa os sentidos de seu familiar com a mesma facilidade com que usa os seus. Você projeta seus sentidos no seu familiar. Quando o faz, você perde todas as informações sensoriais de seu próprio corpo, mas pode sentir através do corpo de seu familiar até Dispensar o efeito. Enquanto projetar seus sentidos desta maneira, você pode conversar telepaticamente com seu familiar (se ele compreender um idioma).

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição das magias que você conjura (arcano, divino, primal ou ocultista).

14º NÍVEL

REFLETIR MAGIA

TALENTO 14

BRUXO

Pré-requisitos Contramágica

Quando obtiver sucesso em uma Contramágica para neutralizar uma magia que afete criaturas alvo ou uma área, você pode devolver o efeito da magia ao conjurador dela. Quando refletida, a magia afeta apenas o conjurador original, mesmo se for uma magia de área ou que normalmente afete mais de uma criatura. O conjurador original pode tentar um salvamento e usar outras defesas contra a magia refletida normalmente.

RITOS DE TRANSFIGURAÇÃO

TALENTO 14

BRUXO

Você pode adaptar o poder de seu patrono para transformar outras criaturas em formas mais adequadas aos seus comportamentos ou ao seu capricho. Seu familiar aprende *polimorfia perniciosa*, mesmo que ela não pertença à lista de magias de sua tradição. Você pode gastar 10 minutos em comunhão com seu familiar para substituir uma magia de 6º nível ou superior que você tenha preparada em seus espaços de magia de bruxo pela versão de *polimorfia perniciosa* do mesmo nível.

16º NÍVEL

CONCENTRAÇÃO SEM ESFORÇO

TALENTO 16

BRUXO

Acionamento Seu turno começa.

Você pode sustentar uma magia com pouco mais do que um pensamento. Você imediatamente recebe os efeitos da ação Sustentar uma Magia, permitindo-lhe prolongar a duração de uma de suas magias de bruxo ativas.

SIFONAR PODER

TALENTO 16

BRUXO

Frequência uma vez por dia**Requerimentos** Você ainda não agiu em seu turno.

Você drena poder da reserva mágica de seu patrono que reside em seu familiar. Durante seu turno, você pode conjurar uma magia que seu familiar conhece (que tenha sido concedida por seu patrono ou lições) sem gastar um espaço de magia (mesmo que não a tenha preparada). A magia deve ser pelo menos 1 nível inferior ao maior nível de magia de bruxo que você pode conjurar.

Especial Este talento possui o traço correspondente à tradição das magias que você conjura (arcano, divino, primal ou ocultista).

18º NÍVEL

DIVIDIR SORTILÉGIO

TALENTO 18

BRUXO

CONCENTRAÇÃO

METAMÁGICO

Você sifona parte do poder de um sortilégio ofensivo que você conjurar diretamente para um segundo alvo. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia para conjurar um sortilégio nocivo com alvo único, reduza o nível dele em 2 (tornando-o 2 níveis inferiores ao maior nível de magia de bruxo que você pode conjurar). Se o fizer, você pode selecionar um segundo alvo a ser afetado por esse sortilégio.

MANANCIAL DE SORTILÉGIO

TALENTO 18

BRUXO

Pré-requisitos Foco de Sortilégio

O foco de seu patrono flui através de você sempre que você comunga com seu familiar. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

20º NÍVEL

CABANA DO BRUXO

TALENTO 20

BRUXO

Seu lar é uma estrutura animada que obedece aos seus comando. Ao executar um rito que leva 1 dia, você cria um objeto animado a partir de uma cabana, casa pequena, tenda, vagão coberto ou outra construção similar que possa tamanho máximo Enorme.

A cabana utiliza sua CA, modificadores de jogadas de salvamento e modificador de Percepção, além de possuir 150 PV e Dureza 10. Ela possui a habilidade armadura constructa, o que significa que, após ser reduzida à metade de seus Pontos de Vida, ou imediatamente após sofrer dano por um acerto crítico, a CA da cabana é reduzida em 4 pontos até ser reparada.

A cabana não pode atacar ou realizar testes de perícia. Como uma ação única, você pode dar um comando que possui os traços auditivo e concentração à cabana; após 1 rodada se reconfigurando, a cabana segue esse comando até você emitir um comando diferente.

- **Esconder** A cabana parece ser um objeto normal e mundano de seu tipo. Este é um efeito de ilusão de 10º nível.
- **Guardar** A cabana observa invasores a até 36 metros usando seu modificador de Percepção e grita se observar algum.
- **Mover** A cabana adquire uma Velocidade de 18 metros, desenvolvendo pernas gigantescoas de pássaro ou pernas ósseas, se necessário, e segue um movimento extremamente básico que você a tenha comandado, como “me siga” ou “se mova nessa direção”. Embora seja perfeitamente adequada para viagem por terra, os movimentos amplos da cabana e sua latência de 1 rodada para responder são imprecisos demais para serem utilizados em um encontro de combate ou outra situação em que segundos e localizações precisas são importantes.
- **Trancar** Todas as entradas da cabana são seladas com a magia *trancar*.

Você pode ter somente uma cabana ao mesmo tempo. Se animar uma nova cabana, a cabana anterior se reverte imediatamente à sua forma original mundana. Se você morrer, a cabana continua a seguir indefinidamente a última ordem que você emitiu.

MESTRE EM SORTILÉGIO

TALENTO 20

BRUXO

Você incorpora o vínculo com o seu patrono com tamanha plenitude que é capaz de conjurar seus sortilégios em uma rápida sucessão. Você não está mais limitado a conjurar somente um único sortilégio por rodada. Além disso, quando conjurar *cacarejo* para sustentar um sortilégio, você recebe os efeitos de Sustentar uma Magia para todos os seus sortilégios ativos que tenham duração sustentada.

VERDADE DO PATRONO

TALENTO 20

BRUXO

Pré-requisitos dádiva do patrono

Você dominou os maiores segredos da magia de seu patrono e aprendeu uma verdade fundamental sobre ele, mesmo que sua identidade permaneça um mistério. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE





ESPADACHIM

Muitos combatentes se valem da força bruta, armaduras pesadas ou armas desajeitadas. Para você, a batalha é uma dança onde você se move entre seus adversários com estilo e graça. Você se arrisca entre inimigos com estilo e desfere golpes de finalização poderosos com uma torção do pulso e um lampejo da lâmina, tudo isso enquanto neutraliza ataques com ripostas elegantes que deixam os inimigos desequilibrados. Ameaçar e frustrar seus adversários lhe permite flertar com o destino e enganar a morte repetidamente com aprumo e repleto de estilo.

ATRIBUTO CHAVE

DESTREZA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Força.

PONTOS DE VIDA

10 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você aumenta seus PV máximos por este valor.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você se exhibe para ganhar bravata, ostentando seu estilo para preparar golpes de finalização poderosos. Você permanece ágil, movendo-se para a melhor posição para executar suas manobras enquanto se esquia dos golpes de inimigos e responde com ripostas rápidas. Dependendo do seu estilo de espadachim, você pode dançar entre seus adversários, passar pelas suas defesas ou assustá-los, distraí-los ou enganá-los.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você é igualmente propenso a cativar ou intimidar os outros — ou ambos. Você pode ser um socialite experiente ou criar distrações para outros enquanto estão conversando.

ENQUANTO EXPLORA...

Você observa atentamente seus arredores e as outras pessoas, sempre preparado para entrar em ação com bravata e estilo. Você interage com o ambiente de forma audaz e suave em vez de se esgueirar para evitar detecção.

EM RECESSO...

Você pode farrear na taverna, reparar e manter seus armamentos ou treinar para aprender novas técnicas. Para manter sua reputação impressionante, você pode criar uma organização sob seu nome ou estabelecer uma legião de admiradores.

VOCÊ PODE...

- Retratar-se como um herói audacioso ou um fanfarrão malandro, sabendo que pode viver pela imagem que representa.
- Manter-se em alta estima, confiante em suas habilidades e reputação.
- Praticar suas habilidades e manobras regularmente para garantir que nunca perca o jeito.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Admiram sua teatralidade, bravata e habilidade com uma lâmina.
- O acham arrogante, a menos que lhe conheçam bem o suficiente para apreciar seu estilo.
- Subestimam o quão ameaçador você é — até encarem a ponta de sua lâmina mortal.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Especialista em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
Especialista em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Acrobatismo
Treinado em uma perícia determinada pelo seu estilo de espadachim
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 4 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em armas marciais
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE

Treinado em CD de classe de espadachim

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TABELA 2-3: PROGRESSÃO DE ESPADACHIM

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, bravata, estilo de espadachim, finalização confiante, golpe preciso 2d6, proficiências iniciais, talento de espadachim
2	Talento de espadachim, talento de perícia
3	Grande fortitude, incremento de perícia, riposta oportuna, talento geral, talento de perícia, truque estiloso, velocidade vivaz +3 metros
4	Talento de espadachim, talento de perícia
5	Especialidade com armas, golpe preciso 3d6, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de espadachim, talento de perícia
7	Especialização em armas, evasão, incremento de perícia, talento geral, truque estiloso, velocidade vivaz +4,5 metros
8	Talento de espadachim, talento de perícia
9	Especialidade de espadachim, finalização exemplar, golpe preciso 4d6, incremento de perícia, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de espadachim, talento de perícia
11	Estilo incessante, incremento de perícia, sentidos vigilantes, talento geral, velocidade vivaz +6 metros
12	Talento de espadachim, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras leves, evasão aprimorada, golpe preciso 5d6, maestria em armas, incremento de perícia, talento de ancestralidade
14	Talento de espadachim, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, estilo acurado, incremento de perícia, melhorias de atributo, talento geral, truque estiloso, velocidade vivaz +7,5 metros
16	Talento de espadachim, talento de perícia
17	Determinação, golpe preciso 6d6, incremento de perícia, talento de ancestralidade
18	Talento de espadachim, talento de perícia
19	Confiança eterna, incremento de perícia, maestria em armaduras leves, talento geral, velocidade vivaz +9 metros
20	Melhorias de atributo, talento de espadachim, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um espadachim. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

BRAVATA

Você se importa tanto com a forma com que realiza algo quanto com o fato de realizá-lo. Quando realizar uma

ação com bravura, você pode alavancar este momento de entusiasmo para executar manobras mortais espetaculares. Este estado de euforia é chamado de bravata. Ou você está em um estado de bravata ou não.

Você recebe bravata quando obtiver sucesso ao realizar o teste de perícia associado com ações específicas que possuam algum estilo, incluindo Atravessar Acrobaticamente (*Livro Básico* 240\$) e outras ações adicionais determinadas pelo seu estilo de espadachim (veja abaixo). A critério do MJ, após obter sucesso em executar uma ação particularmente audaz — como se balançar em um candelabro ou deslizar por cortinas — você também recebe bravata se o seu resultado for alto o suficiente (tipicamente a CD muito difícil para seu nível, embora o MJ possa escolher um limiar diferente).

Enquanto possuir bravata, você recebe +1,5 metros de bônus de estado em suas Velocidades e recebe +1 de bônus de circunstância em testes para Atravessar Acrobaticamente ou para realizar quaisquer ações que lhe concederiam bravata devido ao seu estilo. A característica de classe golpe preciso (página 85\$) também faz você causar dano de precisão extra enquanto possuir bravata. Ações de finalização poderosas, incluindo Finalização Confiante (página 85\$), podem ser usadas somente enquanto você possuir bravata, sendo que após realizá-las você deixa de estar no estado de bravata.

Normalmente você recebe e usa bravata somente em encontros de combate e, quando um encontro acaba, você perde sua bravata.

ESTILO DE ESPADACHIM

Como um espadachim, você possui seu próprio e distinto estilo que lhe permite lidar graciosamente com eventos cotidianos e situações de vida ou morte. Escolha um estilo de espadachim. Este estilo determina as ações adicionais que você pode usar para receber bravata e lhe torna treinado na perícia relacionada a essa ação. Os estilos apresentados neste livro são descritos a seguir.

DANÇARINO DE BATALHA

Para você, uma luta é um tipo de arte a ser performada, e você comanda a atenção de seus adversários com movimentos mesmerizantes. Você é treinado em Performance e recebe o talento de perícia Performance Fascinante (*Livro Básico* 261\$). Você recebe bravata durante um encontro quando o resultado de seu teste de Performance para Performar exceder a CD de Vontade de um adversário lhe observando, mesmo que esse adversário não esteja fascinado.

ESGRIMISTA

Você se move cautelosamente, fintando e criando falsas aberturas para levar seu adversário a desferir ataques inoportunos. Você é treinado em Dissimulação. Você recebe bravata durante um encontro sempre que obtiver sucesso em Criar uma Distração ou Fintar um adversário.

FANFARRÃO

Você se gaba, provoca e atíça seus adversários psicologicamente. Você é treinado em Intimidação. Você recebe bravata durante um encontro sempre que obtiver sucesso em Desmoralizar um adversário.

GINASTA

Você se reposiciona, manobra e desorienta seus adversários com proezas físicas audazes. Você é treinado em Atletismo. Você recebe bravata durante um encontro sempre que obtiver sucesso em Agarrar, Derrubar ou Empurrar um adversário.

ZOMBETEIRO

Você é amigável, sagaz e cheio de humor, e sempre sabe o que dizer em qualquer situação. Sua espirtuosidade deixa adversários despreparados para a habilidade e velocidade de seus ataques. Você é treinado em Diplomacia e recebe o talento de perícia Comentário Maldoso (página 203\$). Você recebe bravata durante um encontro quando obtiver sucesso em um Comentário Maldoso contra um adversário.

GOLPE PRECISO

Você ataca com estilo. Quando possuir bravata e realizar um Golpe com uma arma corpo a corpo ágil ou de acuidade ou com um ataque desarmado ágil ou de acuidade, você causa 2 pontos de dano de precisão adicional. Se esse Golpe for parte de uma finalização, em vez disso, você causa 2d6 de dano de precisão adicionais.

Conforme seu nível de espadachim aumenta, a eficácia de seu golpe preciso também aumenta. Aumente em um ponto a quantidade de dano adicional em um Golpe e em um dado a quantidade de dano adicional em uma finalização no 5º, 9º, 13º e 17º níveis.

FINALIZAÇÃO CONFIANTE

Você ganha um ataque de finalização elegante que pode realizar quando possuir bravata. O traço finalização é descrito na página 87\$. Você recebe a ação Finalização Confiante.

FINALIZAÇÃO CONFIANTE ◆**ESPADACHIM FINALIZAÇÃO**

Você realiza um ataque incrivelmente gracioso, penetrando as defesas de seu adversário. Faça um Golpe com uma arma ou ataque desarmado que aplicaria o dano de seu golpe preciso, com o efeito de falha a seguir.

Falha Você causa metade do dano de seu golpe preciso ao alvo. O tipo deste dano é o mesmo da arma ou ataque desarmado usado para o Golpe.

TALENTOS DE ESPADACHIM

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de espadachim. Os talentos de classe de espadachim são descritos a partir da página 86\$.

TALENTOS DE PERÍCIA**2º**

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

GRANDE FORTITUDE**3º**

Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

INCREMENTOS DE PERÍCIA**3º**

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TALENTOS DE ESPADACHIM

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de espadachim pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Acrobacia Vexatória	6
Acrobatar por Trás	2
Antagonizar	2
Aparada de Duelo	1
Aparada e Riposta	18
Aparada Dupla	4
Ataque de Oportunidade	6
Atleta Extravagante	4
Atrevimento	10
Cambalhota Ágil	8
Conduzir a Dança	4
Contramovimentos	20
Inexauríveis	
Dança com Broquel	10
Dança de Duelo	10
Defesa Dupla	14
Deflexão do Guardião	4
Depois de Você	2
Enganar a Morte	12
Especialidade em Broquel	1
Esquiva Ágil	1
Fascínio Focado	1
Finalização Atordoante	8
Finalização Combinado	6
Finalização	2
Desequilibrante	
Finalização Duplo	8
Finalização Empalador	4
Finalização Encadeada	2
Finalização Letal	18
Finalização Mirado	10
Finalização Móvel	12
Finalização Perfeita	14
Finalização Preciso	6
Finalização Sangrenta	8
Finta Provocante	1
Graça Mortal	16
Iniciativa Presunçosa	4
Lâmina Voadora	1
Manobras Ágeis	6
Ousadia Vivaz	8
Paradigma de Bravata	20
Riposta Conveniente	16
Riposta Impossível	14
Riposta Reflexiva	10
Salto Extravagante	14
Sorte Incrível	18
Toque Desarmante	1
Um Por Todos	1
Vida Encantada	2
Você É o Próximo	1

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

RIPOSTA OPORTUNA 3º

Você vira as chances contra adversários que falham, imediatamente tirando proveito de seus erros. Você recebe a reação Riposta Oportuna.

RIPOSTA OPORTUNA

ESPADACHIM

Acionamento Um adversário em seu alcance falha criticamente em um Golpe contra você.

Você tira vantagem de uma abertura do ataque de seu inimigo. Faça um Golpe corpo a corpo contra o adversário acionador ou tente Desarmá-lo da arma que ele usou para o Golpe acionador.

TALENTOS GERAIS 3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral.

TRUQUES ESTILOSOS 3º

No 3º, 7º e 15º níveis, você recebe um talento de perícia. Este talento deve ser de Acrobatismo ou da perícia relacionada ao seu estilo de espadachim.

VELOCIDADE VIVAZ 3º

Quando tiver causado uma impressão, você se move mais rápido que o normal, atravessando o campo de batalha com uma velocidade impressionante. Aumente o bônus de estado concedido às suas Velocidades quando possuir bravata para +3 metros de bônus de estado. Este bônus aumenta em 1,5 metros no 7º, 11º, 15º e 19º níveis. Quando não possuir bravata, você ainda recebe metade deste bônus de estado em sua Velocidade, arredondado para baixo para o incremento de 1,5 metros mais próximo.

ESPECIALIDADE EM ARMAS 5º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para especialista. Você obtém acesso aos efeitos de especialização de crítico de todas as armas com as quais possui proficiência especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO 5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE 5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS 7º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

EVASÃO 7º

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

ESPECIALIDADE DE ESPADACHIM 9º

Você realiza técnicas de espadachim com um estilo excepcional, tornando-as mais difíceis de resistir. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de espadachim aumenta para especialista.

FINALIZAÇÃO EXEMPLAR

9º

Você executa suas finalizações com um estilo espetacular, acrescentando efeitos especiais a elas. Se um Golpe desferido como parte de uma finalização atingir um adversário, você acrescenta o efeito a seguir, baseado em seu estilo de espadachim.

- **Dançarino de Combate:** Você pode Dar um Passo como uma ação livre imediatamente após a finalização.
- **Fanfarrão:** Se o adversário estava temporariamente imune à sua Desmoralização, ele perde essa imunidade.
- **Esggrimista:** O adversário fica desprevenido até o início do seu próximo turno.
- **Ginasta:** Se o adversário estiver agarrado, prostrado ou restringido, você recebe um bônus de circunstância na rolagem de dano igual ao dobro da quantidade de dados de dano da arma.
- **Zombeteiro:** O adversário sofre -2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque contra você até o início do seu próximo turno.

ESTILO INCESSANTE

11º

Embora não tanto quanto o ápice de sua bravata em combate, você possui um estilo dramático em qualquer situação. Sempre que obtiver sucesso em um teste durante a exploração que teria lhe concedido bravata em combate, você recebe +1 de bônus de circunstância em outros testes subsequentes para ações que lhe concederiam bravata em combate. Este benefício é encerrado quando a exploração muda para uma cena diferente (conforme determinado pelo MJ) ou muda para um encontro ou recesso.

SENTIDOS VIGILANTES

11º

Durante suas aventuras, você desenvolveu um estado de alerta aguçado e uma maior atenção a detalhes. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES

13º

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

EVASÃO APRIMORADA

13º

Você se esquia do perigo de uma forma inigualável. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para lendário. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Reflexos contra um efeito que causa dano, divida o dano sofrido pela metade.

MAESTRIA EM ARMAS

13º

Você compreende completamente suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para mestre.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR

15º

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nos quais é especialista,

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de espadachim.

Finalização: Finalizações são movimentos espetaculares que usam sua bravata. Você pode usar uma finalização somente se possuir bravata, e perde sua bravata imediatamente após realizar uma finalização. Uma vez que tenha usado uma finalização, você não pode usar qualquer ação que possua o traço ataque pelo resto de seu turno.

Algumas ações que possuem o traço finalização também concedem um efeito de falha. Efeitos adicionados em uma falha não se aplicam a uma falha crítica. Se a sua ação de finalização for bem-sucedida, você pode escolher aplicar o efeito de falha em vez do efeito de sucesso. Por exemplo, você pode decidir por fazer isso quando um ataque não causar dano devido à resistência de um alvo.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Postura: Uma postura é uma estratégia geral de combate que você adota ao usar uma ação com o traço postura, permanecendo nela por um certo tempo. A postura é encerrada se você for nocauteado, se os requerimentos dela (se houver) forem violados, se o encontro terminar ou se você entrar em uma nova postura – o que ocorrer primeiro. Após usar uma ação com o traço postura, você não pode usar outra por 1 rodada. Você pode entrar ou estar em uma postura somente durante o modo de encontro.

para 6 pontos de dano nos quais é mestre e para 8 pontos de dano nos quais é lendário.

ESTILO ACURADO

15º

Você inflige ataques particularmente devastadores mesmo contra adversários bem protegidos. Quando Golpear com uma arma ou ataque desarmado com o qual possui proficiência mestre, você obtém um sucesso crítico se rolar um 19 no dado (desde que normalmente fosse resultar em um sucesso). Esta habilidade não possui efeito se um 19 no dado fosse resultar em uma falha.

DETERMINAÇÃO

17º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

CONFIANÇA ETERNA

19º

Como um espadachim no ápice de suas habilidades, você intumescce com confiança e bravura em todo ataque. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de espadachim aumenta para mestre.

Quando Golpear como parte de uma finalização ou Riposta Oportuna, você pode conceder ao Golpe o efeito de falha da ação Finalização Confiante, incluindo o aumento por Finalização Precisa (página 91\$) se possuir esse talento. Você pode fazê-lo apenas se o Golpe usar uma arma ou ataque desarmado que você poderia usar para Finalização Confiante.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MAESTRIA EM ARMADURAS LEVES 19º

Sua competência com armaduras leves se aprimora, aumentando sua habilidade de esquivar-se de golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para mestre.

TALENTOS DE ESPADACHIM

Em todo nível que receber um talento de espadachim, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

APARADA DE DUELO

TALENTO 1

ESPADACHIM

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão e tem todas as suas outras mãos livres.

Você pode aparar ataques com sua arma. Você recebe +2 de bônus circunstância na CA até o início do seu próximo turno (desde que atenda aos requerimentos desta ação).

ESPECIALIDADE EM BROQUEL

TALENTO 1

ESPADACHIM

Você aprendeu uma forma flexível de posicionar seu broquel para fornecer mais proteção. Quando Erguer um Escudo para receber bônus de circunstância na CA de um broquel, aumente esse bônus para +2 (em vez do +1 normal).

ESQUIVA ÁGIL

TALENTO 1

ESPADACHIM

Acionamento Uma criatura mira você com um ataque e você consegue vê-la.

Requerimentos Você não está sobrecarregado.

Você se esquia habilmente de um golpe, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador.

FASCÍNIO FOCADO

TALENTO 1

ESPADACHIM

Pré-requisitos Performance Fascinante

Quando usar Performance Fascinante em um encontro de combate, você precisa apenas de um sucesso (em vez de um sucesso crítico) para fascinar seu alvo. Isto funciona somente se você estiver tentando fascinar apenas um alvo. Por exemplo, se for especialista em Performance, você pode escolher mirar várias criaturas normalmente ou mirar uma criatura e fasciná-la em um sucesso.

FINTA PROVOCANTE

TALENTO 1

ESPADACHIM

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Quando engana um adversário, você pode incitá-lo a exagerar no próximo ataque dele. Em uma Finta, você pode usar os efeitos de sucesso e sucesso crítico a seguir em vez de quaisquer outros efeitos que receberia quando Fintar; se o fizer, outras habilidades que ajustam os efeitos normais de sua Finta não se aplicam. Você pode escolher usar os benefícios de Finta Provocante ou os benefícios normais cada vez que Fintar um adversário.

Sucesso Crítico O alvo sofre -2 de penalidade de circunstância em todas as rolagens de ataque realizadas contra você antes do final do próximo turno dele.

Sucesso O alvo sofre -2 de penalidade de circunstância na próxima rolagem de ataque que ele realizar contra você antes do final do próximo turno dele.

LÂMINA VOADORA

TALENTO 1

ESPADACHIM

Pré-requisitos golpe preciso

Você aprendeu a aplicar suas técnicas vistosas para arremessar armas tão bem quanto as empunha em corpo a corpo. Quando possuir bravata, você aplica seu dano de golpe preciso em Golpes à distância que realizar com uma arma de arremesso se o alvo estiver no primeiro incremento de distância dessa arma. A arma arremessada deve ser ágil ou de acuidade. Isto também lhe permite realizar um Golpe à distância com uma arma de arremesso para Finalização Confiante e qualquer outra finalização que inclua um Golpe que possa se beneficiar de seu golpe preciso.

TOQUE DESARMANTE

TALENTO 1

ESPADACHIM

Seus adversários têm mais dificuldade em recuperar a empunhadura quando você remove as armas deles parcialmente de suas mãos. Quando obtiver sucesso em um teste de Atletismo para Desarmar, seu bônus de circunstância e a penalidade de circunstância do alvo duram até o final do seu próximo turno (em vez de até o início do próximo turno do alvo). O alvo pode usar uma ação de Interagir para ajustar a empunhadura dele e remover este efeito. Se o seu estilo de espadachim for ginasta e você obtiver sucesso em um teste de Atletismo para Desarmar um adversário, você recebe bravata.

UM POR TODOS

TALENTO 1

AUDITIVO **CONCENTRAÇÃO** **EMOÇÃO** **ESPADACHIM** **LINGÜÍSTICO** **MENTAL**

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Com as palavras precisamente corretas de encorajamento, você reforça os esforços de um aliado. Determine um aliado a até 9 metros; esta ação conta como preparação suficiente para Auxiliar esse aliado. Quando usar a reação Auxiliar para ajudar esse aliado, você pode rolar Diplomacia no lugar do teste usual. Se o seu estilo de espadachim for zombeteiro e seu teste de Diplomacia para Auxiliar alcançar ou exceder a CD muito difícil para seu nível, você recebe bravata.

VOCÊ É O PRÓXIMO

TALENTO 1

EMOÇÃO **ESPADACHIM** **MEDO** **MENTAL**

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Requerimentos Você reduz um inimigo a 0 Pontos de Vida.

Após abater um adversário, você ameaçadoramente anuncia que está indo atrás de outro. Faça um teste de Intimidação com +2 de bônus de circunstância para Desmoralizar uma única criatura (você precisa enxergá-la e vice-versa). Se possuir proficiência lendário em Intimidação, você pode usar este talento como uma ação livre com o mesmo acionamento.

2º NÍVEL

ACROBATAR POR TRÁS

TALENTO 2

ESPADACHIM

Sua acrobacia pega seu adversário com a guarda baixa. Quando obtiver sucesso em Atravessar Acrobaticamente, o adversário alvo dessa ação fica desprevenido contra o próximo ataque que você realizar contra ele antes do final do seu turno.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE**ANTAGONIZAR****TALENTO 2****ESPADACHIM**

Suas provocações e ameaças iram seus adversários. Quando você obtiver sucesso em Desmoralizar uma criatura, ela não pode reduzir o valor da condição assustado para menos de 1 ao final do turno dela até que realize uma ação hostil contra você ou até que não possa mais observá-lo ou senti-lo durante pelo menos 1 rodada completa.

DEPOIS DE VOCÊ **TALENTO 2****ESPADACHIM**

Acionamento Você está prestes a rolar iniciativa.

Você permite seus adversários realizarem o primeiro movimento em uma demonstração incrível de confiança. Você não rola iniciativa; em vez disso, você voluntariamente age por último. Você recebe bravata. Se mais de um personagem usar esta habilidade ou outra habilidade para agir por último, utilize as regras normais para resolver um empate: PdMs e monstros agem antes dos PJs e, pertencendo ao mesmo grupo, as criaturas podem escolher em que ordem agirão.

FINALIZAÇÃO Desequilibrante **TALENTO 2****ESPADACHIM** **FINALIZAÇÃO**

Você taca com um golpe vistoso que deixa seu adversário desequilibrado. Faça um Golpe corpo a corpo. Se acertar e causar dano, o alvo fica desprevenido até o final do seu próximo turno.

FINALIZAÇÃO ENCADEADA**TALENTO 2****ESPADACHIM**

Finalizar um adversário mantém sua bazófia. Você recebe bravata se a sua finalização deixar o alvo com 0 PV (ou, caso

sua finalização lhe permita atacar vários alvos, leva o de maior nível a 0 PV).

VIDA ENCANTADA **TALENTO 2****ESPADACHIM**

Pré-requisitos Carisma 14

Acionamento Você tenta uma jogada de salvamento, mas ainda não efetuou a rolagem.

Quando é exposto ao perigo, você possui uma aptidão estranha para se sobressair na situação. Você recebe +2 de bônus de circunstância no salvamento acionador.

4º NÍVEL**APARADA DUPLA** **TALENTO 4****ESPADACHIM**

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você usa suas duas armas para aparar ataques. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA até o início de seu próximo turno, ou +2 de bônus de circunstância se qualquer uma dessas armas possuir o traço aparar. Você perde este bônus de circunstância se não atender mais aos requerimentos deste talento.

ATLETA EXTRAVAGANTE**TALENTO 4****ESPADACHIM**

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Sua bravata lhe permite realizar feitos incríveis: escalar, nadar e saltar muito além de sua capacidade normal. Enquanto possuir bravata, você recebe os benefícios a seguir.

EXEMPLO DE ESPADACHIM



GINASTA

Você luta com agilidade e músculos, controlando os movimentos de seu adversário no campo de batalha com estilo e deslumbre.

ATRIBUTOS

Priorize Destreza e Força para Acrobatismo, Atletismo, ataques e dano.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Atletismo, Diplomacia, Intimidação, Medicina, Sociedade

ESTILO DE ESPADACHIM

Ginasta

TALENTO INICIAL

Toque Desarmante

TALENTO EM NÍVEIS SUPERIORES

Atleta Extravagante (4º), Manobras Ágeis (6º), Atravimento (10º), Salto Extravagante (14º)

- Você adquire uma Velocidade de escalada e uma Velocidade de natação igual à metade de sua Velocidade em terra.
- A CD de Saltos em Altura e Saltos em Distância para você é diminuída em 10 pontos. Este efeito não se acumula com outras habilidades que reduzam essas CDs.
- A distância que você pode se mover com um Salto vertical aumenta para 1,5 metros. Sua distância para um Salto horizontal aumenta para 4,5 metros se sua Velocidade for pelo menos 4,5 metros ou para 6 metros se sua Velocidade for pelo menos 9 metros.

CONDUZIR A DANÇA

TALENTO 4

ESPADACHIM MOVIMENTO

Pré-requisitos treinado em Performance

Requerimentos Você está adjacente a um inimigo.

Você envolve seu adversário em sua dança. Faça um teste de Performance contra a CD de Vontade de um inimigo adjacente. Se o seu estilo de espadachim for dançarino de batalha e você obtiver sucesso, você recebe bravata.

Sucesso Crítico Seu adversário é envolvido em sua dança. Vocês dois se movem até 3 metros na mesma direção, permanecendo adjacentes entre si. Seu movimento não aciona reação do alvo (e o movimento do alvo não aciona reações, pois é um movimento forçado).

Sucesso Como sucesso crítico, mas vocês se movem apenas 1,5 metros.

Falha O adversário não segue seus passos. Você pode se mover 1,5 metros se quiser, mas este movimento aciona reações normalmente.

Falha Crítica Você tropeça, caindo prostrado em seu espaço.

DEFLEXÃO DO GUARDIÃO

TALENTO 4

ESPADACHIM

Acionamento Um aliado ao seu alcance corpo a corpo é atingido por um ataque, você pode ver o atacante e o aliado receber um bônus de circunstância de +2 na CA tornaria o acerto uma falha (ou tornaria um acerto crítico em um acerto comum).

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão e tem todas as suas outras mãos livres.

Você usa sua arma para defletir o ataque contra seu aliado, concedendo +2 de bônus de circunstância na CA de seu aliado contra o ataque acionador. Isto transforma o acerto crítico acionador em um acerto comum ou o acerto acionador em um erro.

FINALIZAÇÃO EMPALADORA

TALENTO 4

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO

Você perfura dois adversários com uma única arremetida ou os empurra juntos com um único golpe. Faça um Golpe corpo a corpo com uma arma contundente ou perfurante e compare o resultado da rolagem de ataque contra a CA de até dois adversários. Um adversário deve estar adjacente a você, e o outro adversário deve estar adjacente e diretamente atrás do primeiro (em linha reta a partir do seu espaço). Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada criatura que você atingir. Uma Finalização Empaladora conta como dois ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos.

INICIATIVA PRESUNÇOSA

TALENTO 4

ESPADACHIM

Acionamento Você está prestes a rolar iniciativa.

Você rapidamente apresenta jactância em uma luta – mesmo em uma emboscada. Você recebe +2 de bônus de circunstância em sua rolagem de iniciativa e pode Interagir para sacar uma arma.

6º NÍVEL

ACROBACIA VEXATÓRIA  TALENTO 6

ESPADACHIM

Você faz uma acrobacia ao redor de seus adversários, habilmente evitando as reações deles. Ande até metade de sua Velocidade e role um teste de Acrobacia. Compare o resultado à CD de Reflexos de cada adversário o qual você entrar ou começar no alcance dele durante o movimento.

Sucesso Crítico Este movimento não aciona reações do adversário, ele fica desprevenido contra você até o final do seu próximo turno e você recebe bravata.

Sucesso Este movimento não aciona reações do adversário e você recebe bravata.

Falha Crítica Seu movimento para imediatamente quando você entrar no alcance da criatura; se tiver começado no alcance da criatura, você não se move.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE TALENTO 6

ESPADACHIM

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado usando uma ação de movimento.

Você ataca um adversário que baixa a guarda. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a ele.

FINALIZAÇÃO COMBINADA TALENTO 6

ESPADACHIM

Você combina uma série de ataques com um poderoso golpe de finalização. Sua penalidade por ataques múltiplos para Golpes de finalização é -4 em seu segundo ataque no turno (em vez de -5) e -8 em seu terceiro ataque e em ataques subsequentes no turno (em vez de -10).

FINALIZAÇÃO PRECISA TALENTO 6

ESPADACHIM

Pré-requisitos Finalização Confiante

Mesmo quando seu adversário evita sua Finalização Confiante, você ainda é capaz de atingir um ponto vital. Em uma falha com Finalização Confiante, você aplica o dano inteiro de seu golpe preciso em vez de apenas metade.

MANOBRAS ÁGEIS TALENTO 6

ESPADACHIM

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Você manobra facilmente contra seus adversários. Sua penalidade por ataques múltiplos para Agarrar, Derrubar e Empurrar é -4 em seu segundo ataque no turno (em vez de -5) e -8 em seu terceiro ataque e em ataques subsequentes no turno (em vez de -10).

8º NÍVEL

CAMBALHOTA ÁGIL TALENTO 8

ESPADACHIM

Pré-requisitos Esquiva Ágil

Você se lança em uma cambalhota para escapar do perigo iminente. Você pode usar Esquiva Ágil antes de tentar um salvamento de

Reflexos (além de seu método de acionamento original). Se o fizer, o bônus de circunstância se aplica a seus salvamentos de Reflexos contra o efeito acionador.

Quando usar Esquiva Ágil e o ataque acionador falhar ou falhar criticamente, ou quando obtiver sucesso ou um sucesso crítico na jogada de salvamento, você também pode Andar até 3 metros como parte da reação. Se o fizer, a reação adquire o traço movimento. Você pode usar Cambalhota Ágil ao Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

FINALIZAÇÃO ATORDOANTE  TALENTO 8

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO


Você tenta um golpe estonteante. Faça um Golpe corpo a corpo. Se acertar, seu adversário deve tentar um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe com os resultados a seguir; o salvamento possui o traço incapacitação.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo não pode usar reações até o próximo turno dele.

Falha O alvo fica atordoado 1.

Falha Crítica O alvo fica atordoado 3.

FINALIZAÇÃO DUPLA  TALENTO 8

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO


Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você divide seus ataques. Faça dois Golpes corpo a corpo, um com cada arma requerida, cada um contra um adversário diferente. Se o segundo Golpe for realizado com uma arma não-ágil, ele sofre -2 de penalidade. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado os dois ataques.

FINALIZAÇÃO SANGRENTO  TALENTO 8

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO

Seu golpe inflige um sangramento profuso. Faça um Golpe cortante ou perfurante com uma arma ou ataque desarmado que o permita adicionar o dano de seu golpe preciso. Se você acertar, o alvo também sofre dano persistente de sangramento igual ao dano de seu golpe preciso de finalização.

OUSADIA VIVAZ  TALENTO 8

ESPADACHIM

Pré-requisitos Você recebeu bravata neste turno.

Sua bravata infla seu ego, permitindo-lhe temporariamente suprimir sua dor. Você recebe Pontos de Vida temporários iguais ao seu nível mais seu modificador de Carisma, que duram até o início do seu próximo turno.

10º NÍVEL

ATREVIMENTO TALENTO 10

ESPADACHIM FORTUNA

Quando você compõe sua bravata com ainda mais atrevimento, de alguma forma ela tende a funcionar. Quando já possuir bravata, você pode rolar duas vezes e usar o melhor resultado em testes aos quais o bônus de circunstância por ter bravata se aplica (Atravessar Acrobaticamente e quaisquer ações de perícia listadas em seu estilo de espadachim).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

EXEMPLO DE ESPADACHIM



ESGRIMISTA

Você confunde seus adversários com movimentos ágeis, fintas e armadilhas, levando-os a sofrerem seus contra-ataques.

ATRIBUTOS

Priorize Destreza para precisão e Carisma para Dissimulação.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Dissimulação, Diplomacia, Furtividade, Ladroagem, Sociedade

ESTILO DE ESPADACHIM

Esgrimista

TALENTO INICIAL

Finta Provocante

TALENTO EM NÍVEIS SUPERIORES

Acrobatar por Trás (2º), Ataque de Oportunidade (6º), Riposta Reflexiva (10º), Riposta Aprazível (16º)

DANÇA COM BROQUEL

TALENTO 10

ESPADACHIM POSTURA

Requerimentos Você está empunhando um broquel.

Você gira seu broquel defensivamente contra todos os ataques inimigos. Enquanto estiver nesta postura, você constantemente possui seu broquel erguido como se tivesse usado a ação Erguer um Escudo (desde que atenda aos requerimentos dessa ação).

DANÇA DE DUELO

TALENTO 10

ESPADACHIM POSTURA

Pré-requisitos Aparada de Duelo

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo de uma mão e tem todas as suas outras mãos livres.

Usando sua mão livre como pivô de equilíbrio, você ataca e defende com sua arma. Enquanto estiver nesta postura, você recebe constantemente os benefícios de Aparada de Duelo.

FINALIZAÇÃO MIRADA

TALENTO 10

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO

Seu ataque fere e prejudica seu adversário. Escolha uma parte específica de seu adversário a partir da lista abaixo e realize um Golpe. Se atingir e causar dano ao alvo, aplique o efeito correspondente à parte escolhida. Esta dificuldade dura até o final do seu próximo turno. Em um acerto crítico, você também aplicar um efeito menor que dura 1 minuto.

- **Braço (ou outro membro usado para ataques, como um tentáculo)** O alvo fica enfraquecido 2. Em um acerto crítico, ele também fica enfraquecido 1 por 1 minuto.
- **Cabeça** O alvo fica estupefato 2. Em um acerto crítico, ele também fica estupefato 1 por 1 minuto.
- **Pernas** O alvo sofre -3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele. Em um acerto crítico, ele também sofre -1,5 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 minuto.

RIPOSTA REFLEXIVA

TALENTO 14

ESPADACHIM

Pré-requisitos Riposta Oportuna

Você pode ripostar quase sem pensar. No início de cada um de seus turnos quando recuperar suas ações, você recebe uma reação adicional que pode ser usada somente para realizar uma Riposta Oportuna.

12º NÍVEL

ENGANAR A MORTE

TALENTO 12

ESPADACHIM

Acionamento Você sofre dano que o reduziria a 0 Pontos de Vida. De alguma forma você sempre escapa do ceifador por um fio. Você evita ser nocauteado ou morto e permanece com 1 Ponto de Vida, mas fica condenado 1 (ou aumenta seu valor de condenado em 1, se já possuir a condição). Você não pode reduzir ou ignorar a condição condenado por Enganar a Morte. A condição condenado por Enganar a Morte dura 10 minutos, embora isto não afete a duração de qualquer outra condição condenado que você possua.

FINALIZAÇÃO MÓVEL

TALENTO 12

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO

Você ataca em movimento. Você Anda e então Golpeia. Você pode usar Finalização Móvel ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

14º NÍVEL

DEFESA DUPLA ➡

TALENTO 14

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO FORTUNA

Pré-requisitos Aparada Dupla**Requerimentos** Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você sempre está pronto para usar sua arma da mão inábil para interferir com os ataques direcionados contra você. Enquanto estiver nesta postura, você constantemente recebe os benefícios da ação Aparada Dupla.

FINALIZAÇÃO PERFEITA ➡

TALENTO 14

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO FORTUNA

Você foca sua bravata em um ataque impecável. Faça um Golpe, realize a rolagem de ataque duas vezes e use o melhor resultado.

RIPOSTA IMPOSSÍVEL

TALENTO 14

ESPADACHIM

Pré-requisitos Riposta Oportuna

Suas ripostas podem defletir ataques de volta a quem os originou. Você pode usar Riposta Oportuna com o acionamento de "Um adversário fora de seu alcance falha criticamente em uma rolagem de ataque contra você" em adição ao acionamento usual. Quando usar Riposta Oportuna com este novo acionamento contra um ataque à distância, seu Golpe deflete parte do efeito acionador para a fonte do ataque. Compare o resultado de sua rolagem de ataque à CA do adversário acionador. Em um acerto, você causa a quantidade de dano normal de seu Golpe, mas o tipo de dano muda para o tipo do ataque acionador. Por exemplo, se tiver usado Riposta Oportuna para defletir um *raio de gelo*, seu Golpe causaria dano de frio em vez do dano normal de seu ataque.

SALTO EXTRAVAGANTE ➡➡

TALENTO 14

ESPADACHIM

Pré-requisitos mestre em Atletismo, Atleta Extravagante**Requerimentos** Você é capaz de usar uma finalização.

Você salta com estilo e desfere uma finalização poderosa. Faça um Salto, Salto em Altura ou Salto em Distância e realize uma finalização de ação única a qualquer momento durante seu salto; a finalização não pode incluir outro movimento (como Finalização Móvel). Imediatamente após a finalização, você cai no chão se estiver no ar, mesmo que não tenha alcançado a distância máxima de seu salto. Se a distância que você cair não for maior que a altura de seu salto, você não sofre dano e aterrissa em pé. Quando tentar um Salto em Altura ou Salto em Distância durante um Salto Extravagante, determine a CD utilizando as CDs de Salto em Distância, e aumente a distância máxima para o dobro de sua Velocidade (em vez de apenas sua Velocidade).

16º NÍVEL

GRAÇA MORTAL

TALENTO 16

ESPADACHIM

Seus ataques graciosos são especialmente poderosos. Quando atingir um acerto crítico com uma arma ágil ou de acuidade que possuir o traço mortal, você dobra a quantidade de dados concedidos por esse traço. Quando empunhar uma arma ágil ou de acuidade que não possuir o traço mortal, ela recebe o traço mortal d8.

RIPOSTA CONVENIENTE

TALENTO 16

ESPADACHIM FORTUNA

Você tira vantagem da abertura de seus adversários mesmo com chances improváveis. Quando fizer uma Riposta Oportuna, role duas vezes a rolagem de ataque e use o melhor resultado.

18º NÍVEL

APARADA E RIPOSTA

TALENTO 18

ESPADACHIM

Pré-requisitos Riposta Oportuna

Suas aparadas e finalizações lhe permitem ripostar à menor das provocações. Você pode usar Riposta Oportuna contra um inimigo que falhar em um Golpe contra você (não apenas se falhar criticamente), desde que você tenha causado dano a essa criatura com uma finalização em seu último turno e atualmente esteja recebendo um bônus de circunstância na CA do traço de arma aparar, de Aparada de Duelo ou de Aparada Dupla.

FINALIZAÇÃO LETAL ➡

TALENTO 18

ESPADACHIM FINALIZAÇÃO MORTE

Pré-requisitos golpe preciso 6d6

Você atinge um órgão vital de seu adversário, possivelmente matando-o imediatamente. Em um sucesso, você renuncia ao dano de seu golpe preciso da finalização. Em vez disso, seu alvo sofre dano de precisão adicional baseado em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe. Se o seu Golpe for um acerto crítico, o resultado da jogada de salvamento do alvo é um grau pior.

Sucesso Crítico Você causa 6 pontos de dano de precisão.**Sucesso** Você causa 6d6 de dano de precisão.**Falha** Você causa 12d6 de dano de precisão.**Falha Crítica** Você causa 18d6 de dano de precisão.

SORTE INCRÍVEL

TALENTO 18

ESPADACHIM FORTUNA

Pré-requisitos Vida Encantada

Você sempre parece reverter a situação mesmo nos piores casos. Quando usar Vida Encantada, role o salvamento duas vezes (incluindo o +2 de bônus de circunstância de Vida Encantada) e use o melhor resultado.

20º NÍVEL

CONTRAMOVIMENTOS INEXAURÍVEIS

TALENTO 20

ESPADACHIM

Você pode reagir sempre que um adversário deixar uma abertura nas defesas dele. No começo do turno de cada inimigo, você recebe uma reação que pode ser usada somente durante esse turno para realizar uma Riposta Oportuna, ou um Ataque de Oportunidade se você possuir essa reação.

PARADIGMA DE BRAVATA

TALENTO 20

ESPADACHIM

Você encontra oportunidades para realizar feitos estilosos entre uma batida de coração e um piscar de olhos das outras pessoas. Você fica constantemente acelerado. Você pode usar sua ação extra somente para Atravessar Acrobaticamente ou para realizar a ação listada em seu estilo de espadachim como uma ação que lhe permite receber bravata (ou, a critério do MJ, outras ações que lhe permitiriam receber bravata).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE





INVESTIGADOR

Você busca descobrir a verdade, obstinadamente perseguindo deixas para revelar os planos de vilões desonestos, descobrir segredos antigos ou desvendar outros mistérios. Sua mente analítica rapidamente formula soluções para problemas complicados e seus sentidos afiados identificam até mesmo as pistas mais obscuras. Portando conhecimento como uma arma, você estuda as criaturas e perigos que encontra para explorar suas fraquezas.

ATRIBUTO CHAVE

INTELIGÊNCIA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo em Inteligência.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Suas intuições aguçadas a respeito de seus adversários lhe tornam mais perigoso do que sua força física indicaria. Após um momento estudando seus inimigos, sua perceptividade lhe permite agir rapidamente, golpeando-os onde mais dói. Você frequentemente ajuda membros mais rudes de seu grupo, sabiamente se protegendo enquanto fornece assistência vital.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Poucos são capazes de se opor ao seu escrutínio. Você pode não ser o mais charmoso, mas vê as coisas como realmente são e rapidamente desenvolve uma compreensão da situação social onde está inserido. Afinal de contas, toda conversa é uma investigação, e você nunca sabe o que pode descobrir!

ENQUANTO EXPLORA...

Você procura por pistas no ambiente. Você frequentemente se prova um aliado valioso servindo como batedor do grupo, analisando as minúcias de enigmas e fenômenos misteriosos e perseguindo pistas que podem revelar informações benéficas.

EM RECESSO...

Você estuda tópicos novos e antigos, faz novos aliados com quem pode compartilhar informações e pratica passatempos que mantêm sua mente hiperativa satisfeita. Você pode ganhar dinheiro trabalhando como detetive particular ou prestando consultoria para o constabulário local.

VOCÊ PODE...

- Começar a fazer perguntas — algumas bem intrincadas — imediatamente quando é defrontado com um dilema.
- Urgir para descobrir os significados profundos por trás de qualquer coisa que encontra e para identificar as maquinações sociais que verdadeiramente direcionam o curso dos eventos, por trás dos panos.
- Se envolver tanto em um caso a ponto de ignorar outros assuntos, relegando-os como triviais.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Acham as torrentes de informações que você fornece extremamente úteis, mas difíceis de compreender por completo.
- Ficam um pouco irritados por você ser um sabichão.
- Confiam em você para solucionar mistérios, enigmas ou outros desafios que requeiram raciocínio e curiosidade intelectual.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Especialista em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
Especialista em Reflexos
Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Sociedade
Treinado em uma ou mais perícias determinadas por sua metodologia
Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 4 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
Treinado em armas marciais
Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves
Treinado em defesa sem armadura

CD DE CLASSE

Treinado em CD de classe de investigador

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TABELA 2-4: PROGRESSÃO DE INVESTIGADOR

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, Conceber um Estratégema, golpe estratégico 1d6, metodologia, no caso, proficiências iniciais, talento de investigador
2	Talento de investigador, incremento de perícia, talento de perícia
3	Incremento de perícia, lição perita, recordação acurada, talento geral
4	Talento de investigador, incremento de perícia, talento de perícia
5	Especialidade em armas, golpe estratégico 2d6, incremento de perícia, lição perita, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
7	Especialização em armas, incremento de perícia, lição perita, sentidos vigilantes, talento geral
8	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
9	Especialidade de investigador, golpe estratégico 3d6, grande fortitude, incremento de perícia, lição perita, talento de ancestralidade
10	Incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de investigador, talento de perícia
11	Determinação, improvisação dedutiva, incremento de perícia, lição perita, talento geral
12	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras leves, golpe estratégico 4d6, incremento de perícia, lição perita, maestria em armas, sentidos incríveis, talento de ancestralidade
14	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
15	Especialização em armas maior, evasão, incremento de perícia, lição perita, melhorias de atributo, talento geral
16	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
17	Determinação maior, golpe estratégico 5d6, incremento de perícia, lição perita, talento de ancestralidade
18	Incremento de perícia, talento de investigador, talento de perícia
19	Detetive mestre, incremento de perícia, lição perita, maestria em armaduras leves, talento geral
20	Incremento de perícia, melhorias de atributo, talento de investigador, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um investigador. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

NO CASO

Como um investigador, você pensa em suas aventuras como casos esperando para serem solucionados. Você recebe uma atividade e uma reação que pode usar para investigar casos: Seguir uma Pista e Fornecer Pista.

SEGUIR UMA PISTA

CONCENTRAÇÃO **EXPLORAÇÃO** **INVESTIGADOR**

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Você gasta 1 minuto examinando os detalhes de uma pista em potencial, designando o tópico relacionado a essa pista como alvo de sua investigação ativa. Este tópico normalmente é uma única criatura, item ou local pequeno (como uma sala ou corredor), mas o MJ pode permitir um escopo diferente para sua investigação. Você não precisa saber a identidade, propósito ou natureza do tópico, mas precisa estar ciente da existência dele. Por exemplo, encontrar uma pegada é suficiente para designar a criatura que a deixou, e ver um esboço apressado de um item ou local pode ser suficiente para iniciar sua investigação desse tópico.

Sempre que realizar um teste de Percepção ou de perícia para investigar seu tópico designado, você recebe +1 de bônus de circunstância nesse teste. Os testes exatos aos quais este bônus se aplica dependem das ações que você usar para investigar e são determinados pelo MJ, mas normalmente são testes de Percepção ou testes de perícia que utilizem Inteligência, Sabedoria ou Carisma.

Você pode manter duas investigações por vez. Se Seguir outra Pista após essas, o tópico deve ser diferente de qualquer uma de suas investigações atuais (ou pelo menos até onde você sabe) e você deve renunciar à investigação de um tópico atual à sua escolha. Ao renunciar a um determinado tópico, você não pode Seguir essa Pista novamente até a próxima vez em que fizer suas preparações diárias.

FORNECER PISTA ↻

CONCENTRAÇÃO **INVESTIGADOR**

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Acionamento Outra criatura faz um teste para investigar o tópico de uma pista que você está seguindo.

Você compartilha informações com a criatura acionadora. Ela recebe um bônus de circunstância no teste acionador igual ao seu bônus de circunstância em testes para investigar seu tópico de Seguir uma Pista. Dependendo da situação, o MJ pode acrescentar quaisquer traços relevantes a esta reação, como os traços auditivo e linguístico se você estiver passando as informações verbalmente.

CONCEBER UM ESTRATEGEMA

Você pode prever a batalha, usando cérebro em vez de músculos para executar um ataque.

CONCEBER UM ESTRATEGEMA ↗

CONCENTRAÇÃO **FORTUNA** **INVESTIGADOR**

Frequência uma vez por rodada

Você afere as fraquezas de um adversário em combate e as utiliza para formular um plano de ataque contra seu inimigo. Escolha uma criatura que você pode ver e role um d20. Se Golpear a criatura escolhida até o final do seu turno, você deve usar o resultado da rolagem feita para Conceber um Estratégema para a rolagem de ataque do seu Golpe em vez de rolar o dado. Você faz esta substituição somente para o primeiro Golpe que realizar contra a criatura nesta rodada, não para quaisquer ataques subsequentes.

Quando fizer esta substituição, você também pode adicionar seu modificador de Inteligência à sua rolagem de ataque em vez de seu modificador de Força ou Destreza, desde que seu Golpe use uma arma ágil ou de acuidade, um ataque desarmado ágil ou de acuidade, uma arma à distância (que deve ser ágil ou de acuidade se for uma arma corpo a corpo com o traço arremesso) ou um porrete.

Se estiver ciente de que a criatura que escolheu é o tópico da pista que você está seguindo, você pode usar esta habilidade como uma ação livre.

METODOLOGIA

Seus estudos lhe tornaram sapiente em muitas áreas, mas uma em particular atraiu seu interesse intenso. Escolha uma metodologia. As metodologias apresentadas neste livro são descritas a seguir.

CIÊNCIAS ALQUÍMICAS

Sua metodologia enfatiza análise química e alquímica, coletando informações a partir de partículas e fluidos inusitados encontrados na cena. Você possui conhecimento alquímico suficiente para agitar alguns extratos que lhe ajudam em seus casos.

Você é treinado em Manufatura e recebe o talento de perícia Manufatura Alquímica (*Livro Básico* 258\$). Além disso, você recebe gratuitamente um livro de fórmulas padrão e aprende as fórmulas adicionais de dois itens alquímicos comuns de 1º nível, que devem ser elixires ou ferramentas. Cada vez que ganhar um nível, você adiciona a fórmula de um elixir alquímico ou ferramenta alquímica comum ao seu livro de fórmulas. Esta fórmula pode ser de qualquer nível de item que você seja capaz de criar.

Durante suas preparações diárias, você pode criar uma quantidade de frascos versáteis — concocções alquímicas que podem ser rapidamente transformadas em elixires e ferramentas — igual ao seu modificador de Inteligência. Você pode usar a ação Tintura Rápida para transformar um destes frascos em um elixir ou ferramenta o qual você conheça a fórmula.

TINTURA RÁPIDA

INVESTIGADOR MANUSEIO

Custo 1 frasco versátil

Requerimentos Você possui ferramentas de alquimista, a fórmula para o item alquímico sendo criado e uma mão livre.

Você rapidamente prepara um extrato de curta duração. Você cria um único elixir ou ferramenta alquímica do seu nível ou inferior que conste em seu livro de fórmulas sem precisar gastar o custo monetário normal em reagentes alquímicos ou realizar um teste de Manufatura. Este item possui o traço infundido, mas permanece potente somente até o início de seu próximo turno.

EMPIRISMO

Tudo pode ser resumido a dados. Calcular estatísticas, avaliar números e usar raciocínio indutivo lhe permite determinar os resultados mais prováveis de qualquer cenário, e qualquer coisa que pareça destoante chama sua atenção.

Você é treinado em uma perícia baseada em Inteligência à sua escolha. Você recebe o talento de investigador Isso é Estranho (página 60\$). Você recebe a ação livre Inspeção Expedita.

INSPEÇÃO EXPEDITA

INVESTIGADOR

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Você observa e afere seus arredores com grande velocidade. Você Busca, Recorda Conhecimento ou Sente Motivação.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

TALENTOS DE INVESTIGADOR

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de investigador pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Aferição Estratégica	4
Apenas os Fatos	20
Âs do Trapaceiro	18
Compra Implausível	16
Compra Preditiva	6
Descobertas Alquímicas	4
Descobridor de	1
Armadilha	
Detector de Mentiras	4
Especialista em Abate	1
Estratagema	2
Compartilhada	
Estratégia Contínua	10
Estrategista Atlético	2
Estudos Flexíveis	1
Fornecer Pista para Todos	8
Fraquezas Conhecidas	1
Golpe Didático	16
Investigação em Curso	4
Investigador do	1
Submundo	
Investigador Líder	18
Isso é Estranho	1
Ligar os Pontos	6
Lutar às Cegas	8
Pesquisa Minuciosa	6
Pista Falsa	2
Pista Sólida	2
Ponta do Bisturi	4
Prever o Perigo	12
Prontidão do Detetive	4
Quem É o Culpado?	8
Raciocinar Rapidamente	12
Reconstruir a Cena	16
Sentir o Que Não É Visto	14
Só Mais Uma Coisa	10
Contorno Estratégico	14
Suspeito de	10
Oportunidade	
Todos São Suspeitos	20
Traçar o Futuro	14

INTERROGAÇÃO

As pessoas não podem evitar confiar em você, seja por conta da sua simpatia ou da sua firme insistência em perseguir a verdade. Você tem um jeito que faz os outros falarem, e ainda desenvolveu técnicas interrogativas que o ajudam a encontrar a verdade em suas investigações.

Você é treinado em Diplomacia e recebe o talento de perícia Sem Motivo para Alarde (página 208\$). Você também pode Seguir uma Pista ao longo de uma conversa em vez de passar dedicando tempo procurando pela pista, desde que a conversa dure pelo menos 1 minuto. Por exemplo, enquanto tentar Impressionar, você poderia seguir a criatura que está conversando como se ela fosse uma pista, e poderia usar Seguir uma Pista sobre um objeto enquanto alguém está lhe dizendo informações sobre esse objeto. Você recebe a ação Pergunta Pontual.

PERGUNTA PONTUAL

AUDITIVO CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR LINGÜÍSTICO MENTAL

Você faz uma pergunta que cativa ou irrita alguém de maneira certa. Faça uma pergunta sobre uma criatura não-aliada que você pode ver e que estava conversando com você. Faça um teste de Diplomacia contra a CD de Vontade da Criatura. A criatura fica temporariamente imune por 1 hora.

Sucesso Crítico O alvo deve responder sua pergunta diretamente. Ele não precisa responder com a verdade, mas você recebe +4 de bônus de circunstância em sua CD de Percepção se a criatura tentar Mentir para você.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o bônus é +2.

Falha O alvo pode se recusar a respondê-lo normalmente.

Falha Crítica O alvo pode se recusar a respondê-lo normalmente, e a atitude dele em relação a você piora em um passo devido à sua atenção exasperante.

MEDICINA FORENSE

Você aprendeu que, na maioria dos casos, especialmente em assassinatos, os criminosos deixam muito mais evidências do crime no corpo do que gostam de acreditar. Informações de hematomas, fraturas nos ossos, manchas de sangue e até mesmo do ciclo de vida de insetos podem se provar pistas valiosas que ajudam a reconstruir a cena.

Você é treinado em Medicina e recebe os talentos de perícia Perspicácia Forense (página 206\$) e Medicina de Batalha (*Livro Básico* 258\$). Quando você usar Medicina de Batalha e obtiver um sucesso, o alvo recupera uma quantidade adicional de Pontos de Vida igual ao seu nível e fica temporariamente imune por apenas 1 hora (em vez de 1 dia).

GOLPE ESTRATÉGICO

Quando golpeia cuidadosamente e com premeditação, você desfere um golpe decisivo. Quando realizar um Golpe que adiciona seu modificador de Inteligência à sua rolagem de ataque devido a Conceber um Estratagema, você causa 1d6 de dano de precisão adicional.

Conforme seu nível de investigador aumenta, a mortalidade de seu golpe estratégico também aumenta. Aumente a quantidade de dados de dano em um no 5º, 9º, 13º e 17º níveis.

TALENTOS DE INVESTIGADOR

No 1º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de investigador. Os talentos de classe de investigador são descritos a partir da página 7\$.

INCREMENTOS DE PERÍCIA

2º

Você recebe mais incrementos de perícia que os membros de outras classes. No 2º nível e a cada nível subsequente, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

TALENTOS DE PERÍCIA

2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

LIÇÕES PERITAS**3º**

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Este talento deve ser relacionado a uma perícia baseada em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, ou então à perícia que você recebeu de sua metodologia.

RECORDAÇÃO ACURADA**3º**

Você é capaz de recordar todo tipo de fato pertinente ao caso, mesmo sobre tópicos que não sejam sua especialidade. Seu bônus de proficiência em testes de perícia destreinados para Recordar Conhecimento é igual ao seu nível (em vez de +0).

TALENTOS GERAIS**3º**

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral.

ESPECIALIDADE EM ARMAS**5º**

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para especialista.

MELHORIAS DE ATRIBUTO**5º**

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE**5º**

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS**7º**

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

SENTIDOS VIGILANTES**7º**

Durante suas aventuras, você desenvolveu um estado de alerta aguçado e uma maior atenção a detalhes. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.

ESPECIALIDADE DE INVESTIGADOR**9º**

Você refinou suas técnicas investigativas a um grau excepcional. Seu bônus de circunstância de Seguir uma Pista aumenta para +2. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de investigador aumenta para especialista.

GRANDE FORTITUDE**9º**

Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

DETERMINAÇÃO**11º**

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para

mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

IMPROVISAÇÃO DEDUTIVA**11º**

Você usa suas habilidades de dedução para executar qualquer tarefa que seja necessária para solucionar um caso. Você pode realizar qualquer teste que requeira que você seja treinado em uma perícia mesmo que seja destreinado nela; você pode realizar qualquer teste que requeira que você seja especialista em uma perícia desde que seja treinado nela; você pode realizar qualquer teste que requeira que você seja mestre em uma perícia desde que seja especialista nela.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES**13º**

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

MAESTRIA EM ARMAS**13º**

Você compreende completamente suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples, armas marciais e ataques desarmados aumentam para mestre.

SENTIDOS INCRÍVEIS**13º**

Você percebe coisas que seriam quase impossíveis para uma pessoa ordinária detectar. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para lendário.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS MAIOR**15º**

Seu dano de especialização em armas aumenta para 4 pontos com armas e ataques desarmados nos quais é especialista, para 6 pontos de dano nos quais é mestre e para 8 pontos de dano nos quais é lendário.

EVASÃO**15º**

Você aprendeu a se mover rapidamente para evitar explosões, sopros de dragões e coisas ainda piores. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso crítico.

DETERMINAÇÃO MAIOR**17º**

Seu treinamento inacreditável lhe concede grande resiliência mental. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para lendário. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Vontade, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Vontade contra um efeito que cause dano, divida o dano sofrido pela metade.

DETETIVE MESTRE**19º**

Como um detetive mestre, você pode solucionar qualquer caso e encontrar todas as pistas disponíveis. Se estiver seguindo um tópico de uma pista e entrar em um novo local que inclua outra pista que ajude a solucionar o mistério, o MJ lhe informa da existência desta pista e seu tipo: um objeto, pessoa, efeito de magia ou similar. Quando você encontra a pista, o MJ lhe informa disso. Se houver mais

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

de uma pista no local, o MJ escolhe sobre qual irá informá-lo. Quando encontrar quaisquer pistas nesse local, o MJ lhe informa disso, mesmo que não seja a pista que ele escolheu ou se houver outras pistas que você ainda não encontrou. Sua graduação de proficiência em sua CD de classe de investigador aumenta para mestre.

MAESTRIA EM ARMADURAS LEVES **19º**

Sua competência com armaduras leves se aprimora, aumentando sua habilidade de esquivar-se de golpes. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para mestre.

TALENTOS DE INVESTIGADOR

Em todo nível que receber um talento de investigador, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

ESPECIALISTA EM ABATE **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Você dominou práticas de combate que lhe permitem se aproximar e neutralizar criminosos, mantendo-os vivos. Você pode usar seu modificador de Inteligência em rolagens de ataque quando Conceber um Estratégema se estiver usando uma arma do grupo das clavas em uma mão (como uma clava, cajado ou porrete) além das armas usuais, e esses Golpes se qualificam para seu golpe estratégico. Adicionalmente, você pode tornar não-lethal qualquer um de seus Golpes sem sofrer os -2 de penalidade normais.

ESTUDOS FLEXÍVEIS **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Você reuniu uma quantidade de informações cruzadas sobre várias disciplinas que pode consultar quando se prepara para tarefas variadas. Durante suas preparações diárias, você pode se debruçar sobre um tópico determinado para se tornar temporariamente treinado em uma perícia à sua escolha. Esta proficiência dura até você realizar suas preparações diárias novamente. Como esta proficiência é temporária, você não pode usá-la como pré-requisito para um incremento de perícia ou uma opção permanente para seu personagem (como um talento).

FRAQUEZAS CONHECIDAS **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Sempre que Conceber um Estratégema, você também pode realizar um teste de Recordar Conhecimento como parte dessa ação. Se obtiver um sucesso crítico no teste de Recordar Conhecimento, você percebe uma fraqueza e recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque de Conceber um Estratégema. Se transmitir esta informação imediatamente para seus aliados como parte do teste, eles recebem +1 de bônus de circunstância nas rolagens de ataque contra o tópico, desde que os ataques deles sejam realizados antes do início do seu próximo turno.

ISSO É ESTRANHO **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Quando entrar em um novo local, como uma sala ou corredor, você imediatamente percebe algo fora do comum. O MJ determina o que ou se não há nada razoável para ser percebido, ignorando

pistas óbvias que possam ser facilmente percebidas sem um teste ou sem verificá-las especificamente. Você descobre somente que uma área ou objeto é suspeito, mas não o motivo da suspeita. Por exemplo, se entrar em um estúdio com uma grande mancha de sangue no chão, essa mancha é tão obviamente suspeita que o MJ não deve considerá-la para este talento, mas ele pode indicar que há algo suspeito sobre uma gaveta na sala. Você poderia então precisar investigar a gaveta para descobrir o que especificamente está fora do comum. Este talento não permite que você determine se uma criatura é suspeita.

Normalmente você não recebe qualquer benefício quando sai de um lugar e depois retorna, mas se tiver ocorrido alguma grande mudança e se passado algum tempo, o MJ pode determinar o contrário.

DESCOBRIDOR DE ARMADILHA **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Você possui um sentido intuitivo que o alerta sobre a presença de armadilhas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para encontrar armadilhas, na CA contra ataques feitos por elas e em salvamentos contra seus efeitos. Mesmo que não esteja Procurando, você faz um teste para encontrar armadilhas que normalmente exigiriam essa atividade. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar a armadilha.

Você pode desativar armadilhas que requeiram graduação de proficiência mestre em Ladragem. Se possuir graduação mestre em Ladragem, você pode desativar armadilhas que requeiram graduação de proficiência lendária, e seu bônus de circunstância contra armadilhas aumenta para +2.

INVESTIGADOR DO SUBMUNDO **TALENTO 1**

INVESTIGADOR

Seu trabalho como investigador lhe torna familiarizado com o elemento criminal. Você pode ser um criminoso ou simplesmente ter adquirido compreensão de como eles operam. Você se torna treinado em Saber do Submundo e recebe seu bônus de circunstância de Seguir uma Pista em testes de Ladragem para investigar sua pista (como em testes para Furtar uma pista de um suspeito ou Abrir uma Fechadura para abrir um cofre sem danificar documentos).

2º NÍVEL

ESTRATEGEMA COMPARTILHADO **TALENTO 2**

INVESTIGADOR

Os planos que você faz também incluem seus aliados. Quando atingir uma criatura com um ataque o qual tenha você tenha substituído sua rolagem de ataque devido a Conceber um Estratégema, designe um aliado. A criatura que você atingiu fica desprevenida para esse aliado no próximo ataque que ele realizar contra a criatura antes do início do seu próximo turno.

ESTRATEGISTA ATLÉTICO **TALENTO 2**

INVESTIGADOR

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você sabe como calculadamente manipular juntas e peso corporal. Além de usar Conceber um Estratégema para modificar um Golpe, você pode usar essa ação para modificar uma tentativa de Agarrar, Derrubar, Desarmar ou Empurrar, utilizando a rolagem de

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Conceber um Estratagma para o teste de Atletismo. Você deve aplicar a substituição ao primeiro ataque elegível que realizar, seja ele um Golpe ou uma das ações listadas de Atletismo.

Você também pode utilizar seu modificador de Inteligência em vez de Força para o teste de Atletismo quando substituir sua rolagem de Conceber um Estratagma, a menos que esteja usando uma arma para a manobra e ela não se enquadre nas restrições que permitem utilizar Inteligência com um estratagma.

PISTA FALSA**TALENTO 2****INVESTIGADOR**

Você possui um sentido aguçado para evitar linhas espúrias de inquérito. Quando você Seguir uma Pista, o MJ lhe diz se a pista escolhida é irrelevante. Por exemplo, se você encontrar uma mancha de lama cinza na parede e decidir Segui-la como Pista por parecer suspeita, o MJ poderia lhe dizer que não há qualquer mistério maior relacionado a ela. Quando o MJ lhe diz que uma pista é irrelevante, você pode declinar de Segui-la essa Pista e manter quaisquer outras pistas que já estiver seguindo. Você ainda fica à frequência e não pode usar Seguir uma Pista novamente por 10 minutos.

PISTA SÓLIDA**TALENTO 2****INVESTIGADOR**

Às vezes seu caso se divide em vários mistérios menores, mas você sabe como nunca perder o todo de vista. Uma vez por dia, quando renunciar ao tópico de uma pista para Seguir uma Pista novamente, você pode designar a pista que parou de seguir como sua pista sólida do dia. Mesmo que tenha parado de seguir a

pista sólida, você pode redefini-la como uma pista sendo seguida qualquer quantidade de vezes ao usar uma ação única que possui o traço concentração. Ao fazê-lo, você deve encerrar uma de suas pistas atuais normalmente.

Em suas próximas preparações diárias, você pode escolher manter a mesma pista sólida ou removê-la; removê-la lhe permite designar uma nova pista sólida neste dia.

4º NÍVEL**AFERIÇÃO ESTRATÉGICA****TALENTO 4****INVESTIGADOR**

Você descobre as forças e fraquezas de seus adversários ao observá-los se mover. Quando obtiver um acerto crítico em um ataque no qual tenha substituído sua rolagem de ataque devido a Conceber um Estratagma, o MJ escolhe uma das informações a seguir para lhe contar sobre o inimigo.

- Qual a maior fraqueza do inimigo
- Qual a maior resistência do inimigo
- Qual o pior salvamento do inimigo
- Uma imunidade que o inimigo possua

O MJ pode escolher deliberadamente ou aleatoriamente, mas ele não pode escolher uma informação que não se aplique (como escolher imunidade para um inimigo que não possua imunidades). Isto se aplica somente à primeira vez em que você obtiver um acerto crítico contra uma mesma criatura.

DESCOBERTAS ALQUÍMICAS**TALENTO 4****INVESTIGADOR**

Pré-requisitos metodologia ciências alquímicas

EXEMPLO DE INVESTIGADOR



LEGISTA

Quando alguém encontra um corpo, você é o primeiro a entrar em cena. Você compartilha as pistas que descobre através de observação atenta com sua equipe para garantir que sempre prendam o culpado.

ATRIBUTOS

Inteligência deve ser a prioridade, seguido por Sabedoria para melhorar sua perceptividade e habilidades de cura. Destreza ajuda suas defesas.

PERÍCIAS

Arcanismo, Atletismo, Diplomacia, Medicina, Ocultismo, Religião, Sociedade, Sobrevivência

METODOLOGIA

Medicina forense

TALENTO INICIAL

Isso É Estranho

TALENTO EM NÍVEIS SUPERIORES

Ponta do Bisturi (4º), Pesquisa Minuciosa (6º), Contorno Estratégico (14º), Reconstruir a Cena (16º)

Você devotou tempo extra no laboratório para aprimorar seu conhecimento de alquimia. Você aprende as fórmulas para até dois itens alquímicos a cada vez que ganhar um nível em vez de apenas uma fórmula (as novas fórmulas ainda devem ser elixires ou ferramentas). A quantidade de frascos versáteis que você pode criar a cada dia aumenta em 1 se você for especialista em Manufatura, em 2 se você for mestre e em 4 se você for lendário.

DETECTOR DE MENTIRAS

TALENTO 4

INVESTIGADOR

Pré-requisitos metodologia empirismo ou interrogação

Você é adepto em perceber as nuances de um mentiroso – suor, rubor, voz trêmula e pulso acelerado. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Sentir Motivação e em sua CD de Percepção contra tentativas de Mentir contra você. Quando determinar que alguém está mentindo, você pode usar a dissimulação do mentiroso a seu favor, recebendo +1 de bônus de circunstância no próximo teste de Diplomacia, Dissimulação, Intimidação ou Performance que realizar contra essa criatura dentro do próximo minuto.

INVESTIGAÇÃO EM CURSO

TALENTO 4

INVESTIGADOR

Você sempre está investigando o que está ao seu redor, mesmo quando realiza outras atividades. Você pode se mover à sua Velocidade total enquanto realiza a atividade de exploração Investigar e pode usar outra atividade de exploração ao mesmo tempo em que estiver Investigando.

PONTA DO BISTURI

TALENTO 4

INVESTIGADOR

Pré-requisitos metodologia medicina forense

Seus estratagemas se beneficiam de seu conhecimento preciso de anatomia. Quando obtiver um acerto crítico em um ataque no qual tenha substituído sua rolagem de ataque devido a Conceber um Estratagma, se o seu ataque causar dano cortante ou perfurante, você também causa 1d6 de dano persistente de sangramento ao seu alvo.

PRONTIDÃO DO DETETIVE

TALENTO 4

INVESTIGADOR

Quando está em um caso, você se mantém observador e resolutivo para evitar truques que seu suspeito possa criar. Você recebe seu bônus de circunstância de Seguir uma Pista em jogadas de salvamentos (e suas CDs) contra o tópico de uma pista, e pode usar Fornecer Pista para auxiliar a jogada de salvamento de um aliado contra esse tópico.

6º NÍVEL

COMPRA PREDITIVA

TALENTO 6

INVESTIGADOR

Você de alguma maneira possui sempre a coisa certa para cada situação. Você recebe os talentos Planejador Presciente e Consumível Presciente (página 208\$). Quando usar Planejador Presciente, você pode pegar o item como uma atividade de 2 ações para remover sua mochila (ou recipiente similar) e sacar o item, em vez de levar 1 minuto.

LIGAR OS PONTOS

TALENTO 6

INCOMUM CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR SECRETO

Pré-requisitos Você deve estar seguindo pelo menos duas pistas.

Conexões efêmeras entre pessoas, locais e conceitos são invisíveis para a maioria das pessoas, mas vê-las é o seu negócio. Você gasta 10 minutos considerando duas pistas diferentes que está seguindo. Você então realiza um teste para investigar o quão conectadas elas estão. Exceto se o MJ especificar o contrário, este é um teste de Manufatura se ambos forem itens ou um teste de Sociedade para outras combinações de pistas. Se qualquer dos tópicos for uma criatura, este teste normalmente utiliza a maior CD entre suas CDs de Dissimulação e Vontade. Se nenhum dos tópicos for uma criatura, mas ao menos um deles for um item, a CD normalmente é uma CD difícil para o nível do item de maior nível. Se nenhum dos casos se aplicar, a CD normalmente é uma CD difícil especialista (22) ou difícil mestre (32). Após tentar Ligar os Pontos entre duas pistas em particular, você nunca pode tentar fazê-lo novamente entre elas, a menos que o MJ permita após você ter obtido uma quantidade substancial de novas informações.

Sucesso Crítico O MJ lhe diz o quão conectadas as duas pistas estão entre si: altamente conectadas, de alguma forma conectadas, tangencialmente conectadas ou não conectadas. Se houver, o MJ também lhe diz uma forma específica pela qual estão conectadas.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o MJ não lhe diz uma conexão específica.

Falha Seus resultados são inconclusivos.

Falha Crítica Você interpreta erroneamente a informação. Como sucesso, mas o MJ fornece um grau incorreto de conexão.

PESQUISA MINUCIOSA

TALENTO 6

INVESTIGADOR

Quando obtiver sucesso em um teste de Recordar Conhecimento, você descobre um fato adicional sobre o tópico. Quando obtiver sucesso crítico em um teste de Recordar Conhecimento, a critério do MJ, você pode receber ainda mais informações adicionais ou contexto do que o normal.

8º NÍVEL

FORNECER PISTA PARA TODOS

TALENTO 8

INVESTIGADOR

Você pode fornecer pistas para todos os seus aliados de uma vez. Quando você usar a reação Fornecer Pista, quaisquer de seus aliados que estiverem realizando o mesmo teste para investigar uma pista recebem o bônus de circunstância de Fornecer Pista. Se usar esta habilidade durante um encontro, eles devem realizar seus testes em até uma rodada após você ter Fornecido Pista para Todos.

LUTAR ÀS CEGAS

TALENTO 8

INVESTIGADOR

Pré-requisitos mestre em Percepção

Seus instintos de batalha lhe tornam mais alerta a oponentes ocultados e invisíveis. Você não precisa obter sucesso em um teste simples para mirar criaturas ocultadas. Você não fica desprevenido contra criaturas que estejam escondidas de você (a menos que esteja desprevenido contra elas por outras razões além da condição escondido). Além disso, você precisa obter sucesso somente em um teste simples CD 5 para mirar uma criatura escondida.

Enquanto estiver adjacente a uma criatura indetectada de seu nível ou inferior, você a considera somente escondida.

QUEM É O CULPADO?

TALENTO 8

INCOMUM INVESTIGADOR

Frequência uma vez por dia

Você cuidadosamente avalia seu caso e depura alguns dos seus detalhes. Quando Seguir uma Pista, você pode gastar 10 minutos em vez de 1 para fazer duas perguntas ao MJ conforme você completa a atividade. O MJ deve responder verdadeiramente com “sim” ou “não”, embora, se a resposta fosse ser enganosa ou não ter aplicação prática à sua investigação, ele pode responder com “imaterial”. Você não pode usar Quem É o Culpado? Mais de uma vez para a mesma pista, mesmo em dias diferentes.

Suas perguntas devem pertencer à lista abaixo, aplicadas à criatura ou pista relacionada:

- A pista foi deixada por um [traço de criatura]? (Escolha um traço de criatura como anão, humanoide ou morto-vivo; este traço deve ser preciso para o momento em que a pista foi deixada.)
- Esta pista foi deixada na última hora?
- Esta pista foi deixada no último dia?
- A criatura que deixou a pista estava em um estado emocional elevado quando a deixou?
- A criatura tentou ocultar esta pista?

10º NÍVEL

ESTRATÉGIA CONTÍNUA

TALENTO 10

INVESTIGADOR

Pré-requisitos golpe estratégico

Você está constantemente estudando pequenos aspectos dos movimentos de todos, mesmo sem ter um estratagema preparado previamente. Em qualquer Golpe para o qual você não tenha Concebido um Estratagema, você ainda causa dano de precisão igual à quantidade de dados de dano de seu golpe estratégico, desde que a arma ou ataque desarmado usado seja um que lhe permitiria ter aplicado seu modificador de Inteligência se tivesse Concebido um Estratagema.

SÓ MAIS UMA COISA

TALENTO 10

FORTUNA INVESTIGADOR

Requerimentos Sua ação mais recente foi Desmoralizar, Fintar ou Pedir e você falhou nela (mas não falhou criticamente).

Após sua tentativa de influenciar alguém dar errado, você acrescenta outra informação ou pergunta algo pontual, possivelmente salvando sua tentativa prévia. Rerrole o teste em que falhou e use o novo resultado. Se o alvo do teste falhou for o tópico de uma pista que você está seguindo, dobre seu bônus de Seguir uma Pista para o teste rerrolado. Essa criatura fica temporariamente imune a Só Mais Uma Coisa por 1 dia.

Você também pode usar esta ação se tiver falhado (mas não falhado criticamente) em um teste para Coagir, Impressionar, Mentir ou Obter Informação. Neste caso, em vez de custar uma ação, acrescentar Só Mais Uma Coisa lhe custa metade do tempo inicialmente gasto para fazer o teste, com um mínimo de 1 rodada adicional.

SUSPEITO DE OPORTUNIDADE

TALENTO 10

INVESTIGADOR

Frequência uma vez por hora

Acionamento Um adversário realiza uma ação hostil contra você em combate.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

EXEMPLO DE INVESTIGADOR



QUÍMICO

Com componentes alquímicos cuidadosamente formulados, você encontra pistas alquímicas em cenas de crimes e aprimora sua astúcia investigativa com mutagênicos e outros elixires.

ATRIBUTOS

Priorize Inteligência para sua alquimista e raciocínio dedutivo. Destreza lhe mantém longe do perigo, enquanto Constituição lhe mantém vivo.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Arcanismo, Diplomacia, Dissimulação, Furtividade, Ladrageo, Manufatura, Natureza, Sociedade

METODOLOGIA

Ciências alquímicas

TALENTO INICIAL

Fraquezas Conhecidas

TALENTO EM NÍVEIS SUPERIORES

Descobertas Alquímicas (4º), Compra Preditiva (6º), Compra Implausível (16º)

Às vezes, algo se intromete em seu caso inesperadamente, como uma emboscada enviada para encerrar sua investigação. Você aprendeu como compartimentalizar sua pista principal e seguir uma nova para seu problema atual. Você Segue uma Pista contra o adversário acionador, colocando de lado (sem renunciar) uma de suas pistas ativas (se houver mais de uma ativa). Ao final do encontro de combate, você para de Seguir a Pista contra o adversário acionador e retorna à sua pista original (se houvesse uma).

12º NÍVEL

PREVER O PERIGO

TALENTO 12

CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR

Acionamento Uma criatura mira em você com um ataque e você pode ver o atacante.

Você percebe todas as formas possíveis com que seu atacante poderia desferir o ataque dele e tenta evitar todas elas. A rolagem de ataque acionadora é feita contra sua CD de Percepção em vez de contra sua CA. Embora permita que você evite sofrer penalidades na CA, isto não remove qualquer condições ou outros efeitos decorrentes dessas penalidades. Por exemplo, um inimigo com ataque furtivo ainda seria capaz de causar dano extra por você estar desprevenido, mesmo que você não sofra os -2 de penalidade de circunstância quando se defender contra o ataque dele.

RACIOCINAR RAPIDAMENTE

TALENTO 12

INVESTIGADOR

Sua mente trabalha através de pistas com uma velocidade inacreditável. Você instantaneamente usa até cinco ações de Recordar Conhecimento. Se tiver quaisquer habilidades especiais ou ações livres que normalmente seriam acionadas quando usar Recordar Conhecimento, você não pode usá-las para estas ações.

14º NÍVEL

CONTORNO ESTRATÉGICO

TALENTO 14

INVESTIGADOR

Seus planos consideram as resistências de seus adversários, permitindo-lhe atingir um golpe certo. Quando atingir uma criatura com um ataque o qual tenha você tenha substituído sua rolagem de ataque devido a Conceber um Estratagema, você ignora um valor de resistência igual ao seu modificador de Inteligência para cada resistência que se aplicar contra seu ataque.

SENTIR O QUE NÃO É VISTO

TALENTO 14

INVESTIGADOR

Acionamento Você falha em um teste para Buscar.

Quando procura por adversários, você percebe as menores pistas. Mesmo que tenha falhado no teste acionador, você automaticamente sente quaisquer criaturas indetectadas na área em que está Buscando, deixando-as meramente escondidas para você.

TRAÇAR O FUTURO

TALENTO 14

INCOMUM CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR PREDIÇÃO

Você gasta 10 minutos em contemplação para prever excepcionalmente como os eventos serão. Escolha um objetivo ou

atividade em particular que planeja realizar dentro de 1 semana, ou um evento que você espera que possa ocorrer dentro de 1 semana. Você analisa a probabilidade de isso ocorrer, descobrindo se é altamente provável, pouco provável, pouco improvável ou altamente improvável. Você também recebe um conselho sugerindo um curso de ação que você ou seus aliados poderiam tomar para tornar o evento mais ou menos provável, o que você preferir. O MJ determina a probabilidade do evento e o conselho que você recebe.

16º NÍVEL

COMPRA IMPLAUSÍVEL

TALENTO 16

INVESTIGADOR

Pré-requisitos Compra Preditiva

Pode parecer impossível, mas você analisou cada ângulo e é capaz de ter à mão exatamente o item que você precisa, mesmo em locais muito distantes. Você pode usar Planejador Presciente mesmo que já o tenha usado após comprar itens e pode usá-lo como uma ação única em vez de como uma atividade de 2 ações, durante a qual você Interage para sacar o item desejado. Além disso, cinco vezes por dia, você pode usar Planejador Presciente para tirar um item consumível comum de nível igual a 6 níveis inferior ao seu ou menor.

GOLPE DIDÁTICO

TALENTO 16

INVESTIGADOR

Pré-requisitos Estratégia Compartilhado

Quando encontrar uma fraqueza gritante, você pode organizar seus aliados para aniquilar seu adversário. Quando usar Estratégia Compartilhado, você pode designar até 10 aliados em vez de apenas um. O adversário fica desprevenido contra o primeiro ataque de cada aliado designado antes do início do seu próximo turno, e o primeiro ataque de cada aliado causa 2d6 de dano de precisão extra ao alvo.

RECONSTRUIR A CENA

TALENTO 16

CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR

Você gasta 1 minuto vasculhando uma pequena localização (como uma única sala) para obter uma impressão de eventos que ocorreram ali no último dia. Isto envolve mover-se pela área e estudar pegadas, a colocação de objetos, bebidas ou sangue derramados e assim por diante. Você obtém uma impressão mental indistinta de eventos significativos que aconteceram no local. Isto lhe dá pistas e detalhes sobre o passado, incluindo os eventos que ocorreram no local e sua duração, mas não é um registro perfeito. Isto também não é suficiente para identificar quem estava envolvido nestes eventos se você já não estava ciente da presença dessa pessoa no local. Conforme determinado pelo MJ, você pode até mesmo perceber detalhes menores que serviriam como pistas importantes, como uma arma memorável que alguém usou para um assassinato ou o tipo de manto que alguém estava vestindo quando passou por ali.

18º NÍVEL

ÁS DO TRAPACEIRO

TALENTO 18

CONCENTRAÇÃO INVESTIGADOR

Acionamento Você especifica o acionamento quando faz suas preparações diárias (veja Requerimentos, abaixo).

Requerimentos Quando faz suas preparações diárias, você deve especificar um acionamento para esta reação usando as mesmas restrições que os acionamentos da ação Preparar. Você também escolhe uma única magia da lista de magias arcanas, divinas, ocultistas ou primais de 4º nível ou inferior. A magia não pode ter um custo, nem o tempo de execução dela por ser maior que 10 minutos. A magia deve ser capaz de mirar uma única criatura e você deve ser um alvo válido para ela.

Seja por itens mágicos improvisados, dedução a partir do estudo de interações mágicas ou outros meios, você tem uma contingência em sua manga para situações desesperadas. Quando o acionamento ocorrer, você faz a magia surtir efeito. A magia mira somente você, não importa quantas criaturas ela afetaria normalmente. Se você definir condições particularmente complicadas, conforme determinado pelo MJ, o acionamento pode falhar. Uma vez que a contingência é acionada, a magia é gasta até suas próximas preparações diárias.

INVESTIGADOR LÍDER

TALENTO 18

EXPLORAÇÃO INVESTIGADOR

Pré-requisitos Fornece Pista para Todos

Você gasta 1 minuto explanando para até quatro aliados sobre uma pista que você está seguindo. Esses aliados recebem o mesmo bônus de circunstância que você por Seguir uma Pista em testes para investigar essa pista. Este bônus dura até você parar de seguir essa pista ou por 1 dia, o que ocorrer primeiro. Isto não confere quaisquer outros benefícios por seguir uma pista, como adicionar o bônus de circunstância aos seus salvamentos com Prontidão de Detetive.

20º NÍVEL

APENAS OS FATOS

TALENTO 20

INVESTIGADOR

Pré-requisitos Pesquisa Minuciosa

Você compreende tudo tão fundamentalmente que sua pesquisa não tem como dar errado. Você é permanentemente acelerado e pode usar a ação extra para Recordar Conhecimento. Seus testes de Recordar Conhecimento não são mais secretos. Quando Recordar Conhecimento, você usa o resultado como um grau de sucesso melhor que o resultado rolado em seu teste e, se um efeito (como Conhecimento Duvidoso) fosse fornecer uma informação incorreta pelo seu teste de Recordar Conhecimento, você sabe qual informação é a incorreta. Quando um de seus aliados Recordar Conhecimento e obtiver uma informação falsa, se ele a compartilhar com você, você sabe dizer que a informação é incorreta.

TODOS SÃO SUSPEITOS

TALENTO 20

INVESTIGADOR

Você suspeita tanto de todos que encontra que mantém notas mentais sobre como derrotar cada um deles – mesmo seus próprios aliados. Após interagir com uma criatura durante pelo menos 1 minuto, você automaticamente Segue uma Pista contra essa criatura. Você pode ter qualquer quantidade dessas pistas ao mesmo tempo e, quando Seguir uma Pista novamente, você não precisa renunciar a nenhum destes tópicos automáticos.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE





ORÁCULO

Seu conduíte do poder divino ignora os canais tradicionais de oração e servidão — em vez disso você colhe verdades divinas que se estendem além de qualquer divindade única. Você compreende os grandes mistérios do universo incorporados em conceitos amplos que transcendem o bem e o mal, o caos e a ordem, seja porque você percebe as similaridades entre várias divindades ou porque envolve o poder deles inteiramente. Você explora um destes mistérios e retira dele o seu poder de conjurar magias milagrosas, mas esse poder possui um preço: uma maldição que fica mais forte à medida que usa desta fonte de poder. Suas habilidades são uma faca de dois gumes, e você pode considerar como instrumento do divino ou perceber como uma maldição dos deuses.

ATRIBUTO CHAVE

CARISMA

No 1º nível, sua classe lhe concede uma melhoria de atributo à sua escolha em Carisma.

PONTOS DE VIDA

8 mais seu modificador de Constituição

No 1º nível e a cada nível subsequente, você acrescenta essa quantidade ao seu valor máximo de PV.

DURANTE ENCONTROS DE COMBATE...

Você se vale do seu mistério para aumentar seu poder em combate, equilibrando efeitos milagrosos com a severidade crescente de sua maldição como exigências divinas conflitantes que oneram seu corpo físico. Você conjura magias para auxiliar seus aliados e devastar seus adversários, ou, a depender do seu mistério, se lançar diretamente em batalha.

DURANTE ENCONTROS SOCIAIS...

Você se baseia nas intuições e perícias concedidas por seu mistério. Você pode alavancar sua maldição para intimidar as pessoas ou esconder os efeitos dela para se misturar.

ENQUANTO EXPLORA...

Você se reconcilia para controlar os terríveis conflitos metafísicos que causam sua maldição para que possa usar o poder de seu mistério novamente. Você permanece ciente de forças sobrenaturais agindo ao seu redor, talvez bisbilhotando o futuro para saber como agir.

EM RECESSO...

Você busca aprender mais sobre seu mistério e as fontes divinas que alimentam seu poder. Associar-se com outros interessados no assunto de seu mistério pode facilitar o convívio com sua maldição. Você pode se associar a uma religião organizada ou até mesmo começar sua própria fé devotada ao seu mistério.

VOCÊ PODE...

- Ver seus poderes oraculares como uma benção, como uma maldição, ou ambos.
- Se forçar aos limites que seu corpo é capaz de suportar para realizar grandes atos mágicos.
- Se valer de itens mágicos para providenciar uma fonte de magia mais segura e confiável.

OUTROS PROVAVELMENTE...

- Não compreendem que suas conjurações utilizam poder divino e, em vez disso, acreditam que você comanda poderes estranhos — e possivelmente malignos.
- Assumem que você realizou alguma transgressão terrível para ser amaldiçoado pelos deuses.
- Admiram sua determinação e os sacrifícios que você faz para realizar atos maravilhosos.

PROFIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe as graduações de proficiência listadas nas estatísticas a seguir. Você é destreinado em qualquer estatística não listada a menos que receba alguma graduação de proficiência melhor de outra forma.

PERCEPÇÃO

Treinado em Percepção

JOGADAS DE SALVAMENTO

Treinado em Fortitude
 Treinado em Reflexos
 Especialista em Vontade

PERÍCIAS

Treinado em Religião
 Treinado em uma ou mais perícias determinadas pelo seu mistério
 Treinado em uma quantidade de perícias adicionais igual a 3 mais seu modificador de Inteligência

ATAQUES

Treinado em armas simples
 Treinado em ataques desarmados

DEFESAS

Treinado em armaduras leves
 Treinado em defesa sem armadura

MAGIAS

Treinado em ataques de magias divinas
 Treinado em CDs de magias divinas

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TABELA 2-5: PROGRESSÃO DE ORÁCULO

Seu Nível	Característica da Classe
1	Ancestralidade e biografia, conjuração divina, mistério, proficiências iniciais, repertório de magias
2	Talento de oráculo, talento de perícia
3	Incremento de perícia, magias de 2º nível, magias emblemáticas, talento geral
4	Talento de oráculo, talento de perícia
5	Incremento de perícia, magias de 3º nível, melhorias de atributo, talento de ancestralidade
6	Talento de oráculo, talento de perícia
7	Conjurador especialista, determinação, incremento de perícia, magias de 4º nível, talento geral
8	Talento de oráculo, talento de perícia
9	Fortitude mágica, incremento de perícia, magias de 5º nível, talento de ancestralidade
10	Melhorias de atributo, talento de oráculo, talento de perícia
11	Especialidade em armas, incremento de perícia, magias de 6º nível, maldição maior, prontidão, talento geral
12	Talento de oráculo, talento de perícia
13	Especialidade em armaduras leves, especialização em armas, incremento de perícia, magias de 7º nível, reflexos rápidos, talento de ancestralidade
14	Talento de oráculo, talento de perícia
15	Conjurador mestre, incremento de perícia, magias de 8º nível, melhorias de atributo, talento geral
16	Talento de oráculo, talento de perícia
17	Determinação maior, incremento de perícia, magias de 9º nível, maldição extrema, talento de ancestralidade
18	Talento de oráculo, talento de perícia
19	Conjurador lendário, clareza oracular, incremento de perícia, talento geral
20	Melhorias de atributo, talento de oráculo, talento de perícia

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Você recebe as habilidades a seguir como um oráculo. Habilidades recebidas em níveis superiores indicam os níveis em que você as recebe ao lado de seus nomes.

ANCESTRALIDADE E BIOGRAFIA

Além das habilidades fornecidas por sua classe no 1º nível, você possui os benefícios da ancestralidade e biografia selecionadas.

PROFICIÊNCIAS INICIAIS

No 1º nível, você recebe proficiências que representam seu treinamento básico. Estas proficiências são listadas no início desta classe.

CONJURAÇÃO DIVINA

Seu mistério lhe fornece poder divino mágico. Você pode conjurar magias divinas usando a atividade Conjurar uma Magia e pode providenciar componentes materiais, somáticos e verbais quando conjurar magias. Seu acesso não convencional a este poder divino significa que você normalmente pode substituir componentes materiais por componentes somáticos, portanto, você não precisa de uma bolsa de componentes materiais quando conjurar magias.

A cada dia, você pode conjurar até duas magias de 1º nível. Você deve conhecer as magias para conjurá-las, e as aprende através da característica de classe repertório de magias. A quantidade de magias que você pode conjurar por dia é chamada de espaços de magia.

Conforme avança de nível como oráculo, sua quantidade de magias por dia aumenta, assim como o maior nível de magia que você é capaz de conjurar através de seus espaços de magia, conforme demonstrado na Tabela 2-6: Magias de Oráculo por Dia na página 68\$.

Algumas de suas magias exigem que você faça uma rolagem de ataque de magia para determinar sua efetividade, enquanto outras fazem com que seus inimigos rolem contra sua CD de magia (tipicamente ao tentar uma jogada de salvamento). Como seu atributo chave é Carisma, suas rolagens de ataque de magia e CDs de magias utilizam seu modificador de Carisma.

ELEVAR MAGIAS

Quando receber espaços de magia de 2º nível e superiores, você pode preencher estes espaços com versões mais fortes de magias de níveis inferiores. Isto aumenta o nível da magia para corresponder ao nível do espaço de magia usado. Para elevar uma magia para um determinado nível, você deve possuir pelo menos uma magia em seu repertório de magias do nível de magia desejado. Muitas magias possuem aprimoramentos específicos quando são elevadas para determinados níveis. A característica de classe magias emblemáticas lhe permite elevar determinadas magias livremente.

TRUQUES MÁGICOS

Um truque mágico é um tipo especial de magia que não usa espaços de magia. Você pode conjurar um truque mágico à vontade, qualquer quantidade de vezes por dia. Um truque mágico sempre é automaticamente elevado à metade de seu nível arredondada para cima — isto normalmente é igual ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar como um oráculo. Por exemplo: como um oráculo de 1º nível, seus truques mágicos são magias de 1º nível, enquanto que, como um oráculo de 5º nível, seus truques mágicos são magias de 3º nível.

REPERTÓRIO DE MAGIAS

A coleção de magias que você pode conjurar é chamada de repertório de magias. No 1º nível, você aprende duas magias divinas de 1º nível e cinco truques mágicos divinos à sua escolha. Você escolhe estas magias e truques dentre as magias comuns da lista de magias divinas ou dentre outras magias divinas às quais tenha acesso. Você pode conjurar qualquer magia de seu repertório de magias ao usar um espaço de magia do nível de magia apropriado.

Conforme avança de nível, você adiciona magias a este repertório de magias. Para cada espaço de magia recebido (veja a Tabela 2-6), você adiciona uma magia do mesmo nível ao seu repertório de magias. No 2º nível, você seleciona outra magia de 1º nível; no 3º nível, você seleciona duas magias de 2º nível e assim por diante. Quando adicionar magias ao seu repertório, você pode decidir adicionar uma versão de nível superior de uma magia que já possua para que possa conjurar uma versão elevada dessa magia.

Embora os receba na mesma quantidade, seus espaços de magia e as magias em seu repertório são valores separados. Um talento ou outra habilidade que adicione uma magia ao seu repertório de magias não lhe concede um espaço de magia e vice-versa.

TROCANDO MAGIAS EM SEU REPERTÓRIO

Conforme ganha novas magias em seu repertório, você pode substituir algumas das magias que aprendeu anteriormente. Cada vez que ganhar um nível e aprender novas magias, você pode trocar uma de suas magias antigas por uma magia diferente do mesmo nível. Esta magia pode ser um truque mágico. Você também pode trocar magias ao retreinar durante seu recesso.

MISTÉRIO

Um oráculo carrega poder divino, mas não apenas de um único ser divino. Este poder se origina de um potente conceito ou ideal, da atenção de múltiplas entidades divinas cujos portfólios tocam esse mesmo assunto ou de um conduíte direto e perigoso de puro poder divino. Este é o mistério do oráculo, uma fonte de poder divino não sustentada por qualquer divindade.

Escolha o mistério que dá poder à sua magia. Seu mistério lhe concede magias especiais chamadas de magias de revelação e acesso a magias divinas de domínio. Ele dita os efeitos de sua maldição oracular, acrescenta um truque mágico adicional ao seu repertório e lhe concede uma ou mais perícias treinadas. Extrair seu poder e introspecção das influências divinas coletivas que energizam sua magia também lhe fornece um benefício especial.

Os mistérios de oráculo apresentados neste livro são listados abaixo.

Ancestrais (página 73\$): Vozes de gerações passadas lhe ensinam e o assombram.

Batalha (página 74\$): Você incorpora as virtudes mantidas pelos heróis de lendas.

Chamas (página 76\$): Você dança com fogo e faz o seu melhor para permanecer intocado por ele.

Cosmos (página 75\$): Você retira poder das estrelas e do espaço entre elas.

Ossos (página 75\$): A morte sempre parece próxima, e os mortos falam com você.

Saber (página 77\$): Você obtém acesso a um conhecimento inigualável e avassalador.

Tempestade (página 78\$): Ventos, ondas e tempestades respondem aos seus chamados e acenos.

Vida (página 77\$): As energias vibrantes da vida fluem através de você para o mundo.

MAGIAS DE REVELAÇÃO

Os poderes de seu mistério se manifestam na forma de magias de revelação, que

são um tipo de magia de fogo. Conjurar uma magia de fogo custa 1 Ponto de Foco e aumenta os efeitos de sua maldição oracular (página 70\$). Você adquire uma reserva de fogo com 2 Pontos de Foco. Você reabastece sua reserva de fogo durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar fazendo para reconciliar a natureza conflitante e não convencional de seu mistério divino.

Magias de fogo são automaticamente elevadas à metade de seu nível arredondada para cima, similarmente a truques mágicos. Magias de fogo não exigem espaços



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITEMS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TALENTOS DE ORÁCULO

Utilize esta tabela quando precisar conferir um talento de oráculo pelo nome em vez do nível.

Talento	Nível
Acesso Divino	4
Ampliar Magia	1
Aviso Oracular	10
Coletar Saber	1
Conduite de Mistério	20
Conjuração Acelerada	10
Conjuração Consistente	6
Dicotomia Debilitante	8
Efusão Divina	18
Égide Divina	2
Evitar Maldição	14
Expansão de Truque Mágico	2
Fluência em Domínio	12
Fulgur da Revelação	18
Ler Desastre	8
Magia de Alcance	1
Magia Portentosa	16
Magia Residual em Arma	4
Mistério Diverso	16
Mistério Paradoxal	20
Perspicácia em Domínio	2
Providência Oracular	20
Repertório Misterioso	14
Revelação Avançada	6
Revelação Maior	12
Sentido Espiritual	6
Sentido Mágico	12
Surto de Poder	10
Visão de Fraqueza	4

de magia e você não pode conjurá-las usando espaços de magia. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*.

Magias de revelação possuem o traço ominoso, ao contrário de outras magias de foco. Este traço significa que elas aumentam a severidade de sua maldição oracular (veja abaixo) quando conjuradas. Você não pode conjurar uma magia ominosa se não possuir uma maldição oracular.

Você aprende duas magias de revelação no 1º nível. A primeira é uma magia de revelação inicial determinada pelo seu mistério. A segunda é uma magia de domínio inicial selecionada de um dos domínios associados ao seu mistério, que você pode conjurar como uma magia de revelação (fazendo-a adquirir o traço ominoso).

MALDIÇÃO ORACULAR

Valer-se de diferentes fontes de poder inevitavelmente cria um estresse incrível em seu corpo, manifestando-se como uma maldição sobrenatural. Quanto mais magias de revelação conjurar, pior ficam os efeitos de sua maldição, mas estas energias cada vez mais conflitantes também lhe fornecem benefícios divinos.

Os efeitos específicos de sua maldição estão relacionados ao seu mistério, mas todas as maldições seguem a mesma progressão. Uma maldição lhe garante uma leve, mas constante, lembrança de que você carrega poder transcendental. Conforme conjura magias de revelação, sua maldição se intensifica, primeiro para um efeito menor e depois para um moderado.

Sua maldição progride para seu estágio menor na primeira vez que você termina de conjurar uma magia de revelação após suas preparações diárias. Após sua maldição menor ter se manifestado, ela permanece ativa até você descansar por 8 horas e realizar suas preparações diárias. Se conjurar uma magia de revelação enquanto estiver com sua maldição menor em efeito, você progride para sua maldição moderada imediatamente após terminar de Conjuram a Magia. O efeito menor ainda o continua afetando, embora alguns efeitos de maldição moderada possam alterar as especificidades de sua maldição menor. Em níveis superiores, você pode conjurar mais magias de revelação, progredindo sua maldição para seu estágio maior e então levando-a ao extremo; estas maldições mais fortes são cumulativas com os efeitos dos estágios inferiores e podem alterá-los. Quando Refocar estando sob os efeitos de sua maldição moderada ou mais forte, você sempre reduz a severidade de sua maldição para o menor estágio, além de recuperar um Ponto de Foco normalmente.

Usar o poder de seu mistério enquanto sua maldição está em seu pior estágio causa um conflito irreconciliável entre você e as fontes dele. Imediatamente após conjurar uma magia de revelação enquanto estiver sob o efeito moderado de sua maldição, você é sobrepujado por ela. Enquanto sobrepujado, você não pode Conjuram ou Sustentar quaisquer magias de revelação — você efetivamente perde acesso a essas magias. Você ainda pode refocar para reduzir os efeitos de sua maldição e recuperar um Ponto de Foco, mas fazê-lo não lhe permite conjurar magias de revelação. Estes efeitos duram até você descansar 8 horas e fazer suas preparações diárias, e após isso sua maldição retorna a seu estado básico. Em níveis superiores, você pode suportar efeitos maiores e extremos e sua maldição, o que o habilita a conjurar mais magias de revelação sem ser sobrepujado por sua maldição.

Sua maldição possui os traços divino, maldição e necromancia. Você não pode mitigar, reduzir ou remover os efeitos de sua maldição oracular por quaisquer meios que não sejam Refocar e descansar por 8 horas. Por exemplo, se a sua maldição tornar criaturas ocultadas para você, você não pode anular essa condição ocultada através de um item mágico ou magia, como *golpe certo* (embora ainda possa se beneficiar dos outros efeitos desse item ou magia). Da mesma forma, *remover maldição* e magias similares não afetam sua maldição de forma alguma.

TALENTOS DE ORÁCULO

2º

No 2º nível e a cada nível par subsequente, você recebe um talento de classe de oráculo. Os talentos de classe de oráculo são descritos a partir da página 18\$.

TALENTOS DE PERÍCIA

2º

No 2º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um talento de perícia. Você deve possuir uma graduação de proficiência treinado ou melhor na perícia correspondente para selecionar um talento de perícia.

TABELA 2-6: MAGIAS DE ORÁCULO POR DIA

Seu Nível	Truques Mágicos	Nível de Magia										
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
7	5	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–
8	5	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–	–
9	5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
10	5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–	–
11	5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–
12	5	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–
13	5	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–
14	5	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–	–
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–	–
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–	–
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	–
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* A característica de classe clareza oracular lhe concede um espaço de magia de 10º nível que funciona diferente dos outros espaços de magia.

INCREMENTOS DE PERÍCIA

3º

No 3º nível e a cada 2 níveis subsequentes, você recebe um incremento de perícia. Você pode usar este incremento para aumentar sua graduação de proficiência para treinado em uma perícia na qual seja destreinado ou para aumentar sua graduação de proficiência para especialista em uma perícia na qual já seja treinado.

No 7º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para mestre em uma perícia na qual já seja especialista e, no 15º nível, você pode usar incrementos de perícia para aumentar sua graduação de proficiência para lendário em uma perícia na qual já seja mestre.

MAGIAS EMBLEMÁTICAS

3º

Sua experiência permite que você conjure algumas magias de forma mais flexível. Para cada nível de magia que tiver acesso, escolha uma magia desse nível como uma magia emblemática. Você não precisa aprender as versões elevadas de magias emblemáticas separadamente; em vez disso, você pode elevar estas magias livremente. Se tiver aprendido uma magia emblemática em um nível maior que o nível mínimo dessa magia, você também pode conjurar todas suas versões de níveis inferiores sem precisar aprendê-las separadamente. Se trocar uma magia emblemática, você pode escolher outra magia que conheça do mesmo nível para substituí-la como nova magia emblemática. Você também pode retreinar especificamente para tornar outra magia do mesmo nível como emblemática sem trocar quaisquer magias conhecidas; isto leva o mesmo tempo que retreinar uma magia normalmente.

TALENTOS GERAIS

3º

No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você recebe um talento geral.

MELHORIAS DE ATRIBUTO

5º

No 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes, você melhora os valores de quatro atributos diferentes. Você pode usar estas melhorias de atributo para aumentar seus valores de atributo acima de 18 pontos. Incrementar um valor de atributo aumenta seu valor em 1 ponto se ele já for 18 ou maior, ou em 2 pontos se ele for menor que 18.

TALENTOS DE ANCESTRALIDADE

5º

Além do talento de ancestralidade recebido na criação do personagem, você recebe um talento de ancestralidade no 5º nível e a cada 4 níveis subsequentes.

CONJURADOR ESPECIALISTA

7º

A complexidade de seu poder divino ficou mais clara com o tempo. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para especialista.

DETERMINAÇÃO

7º

Você reforçou sua mente com determinação. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para mestre. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico.

GRANDE FORTITUDE

9º

Seu físico se torna incrivelmente resistente. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Fortitude aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMAS

11º

Você se dedicou a compreender as complexidades de suas armas. Suas graduações de proficiência em armas simples e ataques desarmados aumentam para especialista.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MALDIÇÃO MAIOR

11º

Você aprendeu a equilibrar melhor os poderes conflitan tes que destroem seu corpo. Imediatamente após completar a conjuração de uma magia de revelação enquanto estiver sendo afetado pela sua maldição moderada, sua maldição progride para seu efeito maior em vez de deixar sobrepujado. Este efeito dura até você Refocar, o que reduz sua maldição para seu efeito menor. Se conjurar uma magia de revelação enquanto estiver sujeito a um efeito de maldição maior, você é sobrepujado pela sua maldição.

Além disso, aumente a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco de 2 para 3 pontos. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

PRONTIDÃO

11º

Você permanece alerta às ameaças ao seu redor. Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para especialista.

ESPECIALIDADE EM ARMADURAS LEVES

13º

Você aprendeu a se esquivar enquanto veste uma armadura leve ou nenhuma armadura. Suas graduações de proficiência em armaduras leves e defesa sem armadura aumentam para especialista.

ESPECIALIZAÇÃO EM ARMAS

13º

Você aprendeu a infligir ferimentos graves com suas armas favoritas. Você causa 2 pontos de dano adicionais com armas e ataques desarmados nos quais é especialista. Este dano aumenta para 3 se você for mestre e para 4 se você for lendário.

REFLEXOS RÁPIDOS

13º

Seus reflexos são rápidos como um relâmpago. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para especialista.

CONJURADOR MESTRE

15º

Você verdadeiramente compreende o profundo e complexo poder divino de seu mistério. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divina aumentam para mestre.

DETERMINAÇÃO MAIOR

17º

Seu treinamento inacreditável lhe concede grande resiliência mental. Sua graduação de proficiência em salvamentos de Vontade aumenta para lendário. Quando rolar um sucesso em um salvamento de Vontade, trate o resultado como um sucesso crítico. Quando rolar uma falha crítica em um salvamento de Vontade, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha em um salvamento de Vontade contra um efeito que cause dano, divida o dano sofrido pela metade.

MALDIÇÃO EXTREMA

17º

Você dominou um equilíbrio perigoso entre os poderes conflitantes de seu mistério, adquirindo o poder de mudar seu destino, mas estressando seu corpo e alma. Imediatamente após completar a conjuração de uma magia de revelação enquanto estiver sendo afetado pela sua maldição maior, sua maldição progride para seu efeito extremo em vez de deixar

sobrepujado. Todos os mistérios compartilham os mesmos efeitos para sua maldição extrema.

Enquanto estiver sendo afetado por uma maldição extrema, você fica condenado 2 (ou aumenta o valor de sua condição condenado em 2, se já estiver condenado). Uma vez a cada 10 minutos, quando falhar em uma jogada de salvamento, rolagem de ataque, teste de Percepção ou teste de perícia, você pode rerrolar esse d20 e usar o segundo resultado. A rerrolagem possui ou traço fortuna e não requer que você gaste uma ação, significando que você pode rerrolar mesmo se não puder agir. Estes efeitos são adicionais aos efeitos de sua maldição maior, e não podem ser removidos por qualquer meio até você Refocar para reduzir sua maldição para seu efeito menor.

Se conjurar uma magia de revelação enquanto estiver sujeito a um efeito de maldição extrema, você é sobrepujado pela sua maldição, e permanece condenado 2 até Refocar.

Além disso, se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

CLAREZA ORACULAR

19º

Você controla completamente o poder por trás de seu mistério, permitindo-lhe realizar magias similares a milagres. Adicione duas magias divinas comuns de 10º nível ao seu repertório de magias. Você recebe um único espaço de magia de 10º nível que pode ser usado para conjurar uma dessas duas magias através da sua conjuração divina. Ao contrário dos outros espaços de magia, você não recebe mais magias de 10º nível conforme avança de nível, e não pode usar espaços de 10º nível de magia junto com habilidades que lhe concederem mais espaços de magias ou que lhe permitiriam conjurar magias sem gastar espaços de magia. Você pode selecionar o talento Providência Oracular para receber um segundo espaço de magia de 10º nível.

CONJURADOR LENDÁRIO

19º

Você pode reunir poder divino em um nível que poucos conseguem igualar. Suas graduações de proficiência em ataques de magia e CDs de magias divinas aumentam para lendário.

MISTÉRIOS

Escolha o mistério divino que alimenta seu poder místico. Este mistério pode representar uma devoção panteística a todas as divindades com poder sobre o tópico de seu mistério, a veneração de um ideal em particular ou um conduíte de energia divina bruta. Qualquer que seja sua origem, seu mistério determina as magias de revelação que você pode conjurar e a maldição que prevalece sobre seu corpo quando você o faz. Você aprende perícias relacionadas a esse mistério, obtém acesso a um truque mágico e recebe um benefício especial originado do conhecimento divino combinado e da experiência de seu mistério.

COMO LER UMA SEÇÃO DE MISTÉRIO

A seção de cada mistério contém as informações a seguir, seguida pela descrição da maldição desse mistério.

Benefício de Mistério O benefício de mistério é uma habilidade(s) especial(is) que você recebe de seu mistério.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Perícia Treinada Você se torna treinado na perícia listada. Alguns mistérios podem torná-lo treinado em mais de uma perícia.

Truque Mágico Concedido Você automaticamente adiciona este truque mágico a seu repertório de magias, em adição aos recebidos através de conjuração divina.

Magias de Revelação Você automaticamente recebe a magia de revelação inicial de seu mistério no 1º nível e pode receber mais ao selecionar os talentos Revelação Avançada, Revelação Maior e Mistério Diverso. Estas magias são apresentadas a partir da página 229\$.

Domínios Relacionados Estes são os domínios de clérigo associados ao seu mistério. Você pode selecionar uma magia de domínio inicial de um destes domínios no 1º nível, a qual você pode conjurar como uma magia de revelação com o traço ominoso. Os domínios e suas magias de domínio são apresentados na página 441\$ do *Livro Básico*.

ANCESTRAIS

As vozes de gerações passadas falam com você, e você ouve suas palavras. Você pode se ressentir da constante interrupção, ou pode reverenciar os espíritos daqueles que viveram no passado. Talvez você venha de uma cultura com fortes tradições ancestrais, como os Shoanti Skoan-Quah (Clã do Crânio), uma tradicional comunidade enânica que adora o panteão da família de Torag, ou um grupo que reverencia Erastil ou Pharasma. Você pode comungar com poderosos psicopompos que pastoreiam almas ao pós-vida, com o Rio das Almas em si, ou com aqueles espíritos que ficaram presos fora do grande ciclo de renascimento espiritual. Você aprende

com seus sussurros e com fragmentos de suas memórias, mas abrir sua mente ao conhecimento e experiência deles também os permite interferir nos seus assuntos mundanos.

Benefício de Mistério Os sussurros de seus ancestrais rogaram conhecimento adicional sobre você. Você recebe um talento de ancestralidade adicional no 1º nível e outro talento de ancestralidade adicional no 11º nível. Estes talentos não podem conceder efeitos fisiológicos, como sentidos adicionais ou ataques desarmados.

Perícia Treinada Sociedade

Truque Mágico Concedido *orientação*

Magias de Revelação inicial: *toque ancestral*; avançada: *defesa ancestral*; maior: *forma ancestral*

Domínios Relacionados família, morte

MALDIÇÃO DA INTERFERÊNCIA ANCESTRAL

Os espíritos ancestrais com os quais você comunga lhe assombram e interferem em seus pertences e ações, seja de forma bem-intencionada (mas definitivamente prejudicial) tentando ajudá-lo, como punição por sua audácia em contornar os meios tradicionais de alcançar poder divino, para seu próprio prazer ou ainda uma mistura de todas essas opções. Seu cabelo, roupas e pertences constantemente mudam e se mexem, parecendo ter movimento próprio.

Maldição Menor Um de seus ancestrais se torna predominante em sua interferência. A primeira vez que você receber este efeito a cada dia, role 1d4 e consulte a Tabela 2-7: Influência Ancestral, na página 99, para determinar qual tipo de ancestral o guia para usar o tipo de ação preferida por ele. Quando você tentar usar um dos

EXEMPLO DE ORÁCULO



ÁUGURE DAS CHAMAS

Você é uma força flamejante a ser reconhecida no campo de batalha, queimando adversários próximos e distantes.

ATRIBUTOS

Priorize Carisma para sua conjuração. Constituição aprimora sua durabilidade, e Destreza lhe mantém longe do perigo.

PERÍCIAS

Acrobatismo, Arcanismo, Intimidação, Ocultismo, Religião

MISTÉRIO

Chamas

TALENTOS

Ampliar Magia (1º), Visão de Fraqueza (4º), Surto de Poder (10º), Magia Portentosa (16º), Chama da Revelação (18º)

REPERTÓRIO DE MAGIAS

1º *benção, mãos flamejantes*; **Truques Mágicos** *detectar magia, escudo místico, luz, mensagem, orientação, produzir chama*

tipos de ação listados para os outros ancestrais, você deve obter sucesso em um teste simples CD 4. Em uma falha, você gasta a ação, mas não recebe nenhum efeito (embora não perca a magia se estivesse Conjurando uma Magia). Se sua ação fosse levar 1 minuto ou mais, ela é longa o suficiente para que você supere a interferência, portanto, você não precisa realizar um teste simples.

Durante o combate ou outro encontro tenso medido em rodadas, outros ancestrais disputam pelo controle de suas ações. Quando rolar iniciativa, e ao final de cada um de seus turnos durante o encontro, role 1d4 e mude seu ancestral dominante apropriadamente. Assim que o encontro terminar, você retorna à influência do ancestral que rolou para aquele dia.

Maldição Moderada A CD do teste simples para usar outras ações é 6, e você recebe o benefício moderado listado para seu ancestral predominante na Tabela 2-7.

Maldição Maior (11º) A CD do teste simples para usar outras ações é 8, e você recebe o benefício maior listado para seu ancestral predominante na Tabela 2-7 em vez do benefício moderado.

BATALHA

Forças belicosas lhe encham de poder físico e conhecimento tático, procurando fazer com que você alcance a glória em combate, lute para melhorar o mundo, se prepare para a necessidade de conflito ou suporte a inevitabilidade da guerra. Você pode tirar seus poderes de divindades como Gorum, Iomedae, Rovagug, o Cavaleiro da Guerra Szuriel, a Rainha da Noite Eiseth, o deus vudrani Diomazul e outros, ou pode encontrar seu poder nos conflitos inacabáveis entre os exércitos do Paraíso e do Inferno, dos Planos Elementais, dos Deuses Externos ou até mesmo de espíritos coletivos daqueles que lutaram em guerras ao longo das eras.

Benefício de Mistério Você não é estranho aos aparatos de guerra. Você é treinado em armaduras médias e pesadas. No 13º nível, se receber a característica de classe especialidade em armaduras leves, você também recebe proficiência especialista nestas armaduras.

Escolha um grupo de armas que incorpora seu mistério. Você é treinado em todas as armas marciais desse grupo. No 11º nível, se receber a característica de classe especialidade em armas, você também recebe proficiência especialista para armas marciais e proficiência treinado para armas avançadas do grupo escolhido.

Perícia Treinada Atletismo

Truque Mágico Concedido *escudo místico*

Magias de Revelação inicial: *chamado às armas*; avançada: *persistência do campo de batalha*; maior: *feito heroico*

Domínios Relacionados fervor, poder

MALDIÇÃO DO FARDO DO HERÓI

Você prospera enquanto a adrenalina flui e sua vida depende somente de seu poder, mas suportar a intrepidez de batalha coletiva de eras deixa seu corpo fraco e cansado após uma luta. Você sente levemente o cheiro de aço e sangue não importa o quanto tente remover ou mascarar esse odor, você parece mais musculoso do que de fato é e ouve um tênue clamor e choque de batalha à distância a todo tempo.

Maldição Menor Seu corpo definha quando você não está causando ferimentos em seus adversários. Você sofre -2 de penalidade de estado na CA e em jogadas de salvamento, mas cada vez que realizar

TABELA 2-7: INFLUÊNCIA ANCESTRAL

1d4	Ancestral	Ação Preferida	Benefício de Maldição Moderada	Benefício de Maldição Maior
1	Marcial	Golpes	Seus Golpes recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque +2 de bônus de estado em rolagens de dano.	Seus Golpes recebem +1 de bônus de estado em rolagens de ataque +6 de bônus de estado em rolagens de dano.
2	Perito	Ações de Percepção e Perícias	Você recebe +1 de bônus de estado em testes de Percepção e de perícia.	Você recebe +2 de bônus de estado em testes de Percepção e de perícia.
3	Conjurador	Conjurar uma Magia	Magias que não sejam truques mágicos e que não possuam duração recebem um bônus de estado em seu dano e cura igual ao nível da magia.	Magias que não sejam truques mágicos e que não possuam duração recebem um bônus de estado em seu dano e cura igual ao nível da magia + 3.
4	Você escolhe qual ancestral guia suas ações.			

um Golpe, você pode suspender estas penalidades até o início do seu próximo turno.

Maldição Moderada A tensão do conflito onera seu corpo mesmo embora você receba vitalidade dela. Realizar um Golpe reduz a penalidade de sua maldição menor para -1 em vez de suspendê-la inteiramente. Você recebe +2 de bônus de estado em rolagens de dano com armas e ataques desarmados. Você também recebe cura acelerada igual à metade de seu nível em um encontro de combate não-trivial.

Maldição Maior (11º) Seu corpo se prova capaz de verdadeiros feitos heroicos, mas realizá-los interfere no seu foco mental. A cura acelerada de sua maldição moderada é igual ao seu nível, e seu bônus de dano é +6. Você recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque com armas e ataques desarmados, mas fica estupefato 2.

CHAMAS

Chamas ocupam o centro do mundo, o centro do sol e o centro da civilização. Você pode reverenciar esta força elemental, sifonar o poder do Plano Elemental do Fogo ou venerar um coletivo de divindades que inclui Asmodeus, Sarenrae, a deusa tianesa dos desastres e dos vulcões Senhora Nanbyo ou o lorde elemental Ymeri.

Benefício de Mistério Como o próprio fogo, você cintila e dança, evitando efeitos que extinguiriam sua vitalidade. Você possui proficiência especialista em salvamentos de Reflexos. No 13º nível, se receber a característica de classe reflexos rápidos, sua proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre e, quando rolar um sucesso em um salvamento de Reflexos, trate o resultado como um sucesso.

Perícia Treinada Acrobatismo

Truque Mágico Concedido *produzir chama*

Magias de Revelação inicial: *aura incendiária*; avançada: *turbilhão de chamas*; maior: *fuzilada flamejante*

Domínios Relacionados fogo, sol

MALDIÇÃO DAS CHAMAS ENGOLFANTES

Você vê chamas e fumaça onde quer que olhe. Estas chamas podem ser imaginárias ou um vislumbre sobrenatural de fogos metafóricos que energizam o multiverso inteiro — mas você sempre os vê. Fogos chamejam notavelmente (embora não perigosamente) em sua presença, você ocasionalmente fumega levemente e seu corpo é quase dolorosamente quente ao toque.

Maldição Menor Fumaça, calor e chamas crepitantes preenchem sua visão e todos os seus outros sentidos. Criaturas a mais de 9 metros ficam ocultadas para você. Você não pode se beneficiar de efeitos que lhe permitiriam ignorar ou

mitigar esta ocultação, uma vez que ela é originária de sua maldição oracular.

Maldição Moderada Fumaça e visões cintilantes de chamas preenchem seus sentidos mais completamente, e cintilações inofensivas de chamas obscuras também preenchem seu espaço. Você fica ocultado para outras criaturas, embora, por não serem amaldiçoadas, essas outras criaturas podem se beneficiar de efeitos que as permitiriam ignorar ou mitigar a condição ocultado normalmente. Todas as outras criaturas e objetos ficam ocultadas de você independente da distância; entretanto, quando conjurar uma magia de fogo, você automaticamente obtém sucesso em um teste simples para esta condição ocultada para alvos a até 9 metros.

Todos os seus sentidos se tornam imprecisos além de 9 metros, significando que tudo além de 9 metros que você normalmente seria capaz de ver fica escondido para você.

Maldição Maior (11º) As chamas que o cercam deixam de ser simples visões. Uma aura de fogo de 3 metros de emanção lhe envolve, causando 4d6 de dano de fogo (Reflexos básico) a todas as outras criaturas na aura no começo do turno de cada uma delas. A cada rodada, ao final de seu turno, você perde 1d6 Pontos de Vida, sem nenhum salvamento; se possuir fraqueza a fogo, aumente a quantidade de Pontos de Vida que você perde de acordo com o valor dessa fraqueza.

Você pode suprimir sua aura até o início do seu próximo turno ao gastar uma ação única que possui o traço concentração para diminuir as chamas, fazendo com que você e as outras criaturas na sua aura não sofram dano. Enquanto Refocar para reduzir sua maldição, você está continuamente diminuindo as chamas, portanto, não perde Pontos de Vida. As chamas também se extinguem se você ficar inconsciente, mas retornam quando você despertar a menos que você tenha descansado por tempo suficiente para diminuir sua maldição. Como usual para maldições oraculares, você não pode mitigar ou reduzir essa perda de Pontos de Vida de qualquer maneira, embora ainda possa conjurar magias de cura para recuperar esses PV perdidos normalmente.

COSMOS

Corpos celestiais grandes e pequenos exercem influência sobre você, concedendo-lhe um poder cósmico sublime. Talvez você veja as estrelas brilhantes como uma benção divina, ou talvez se sinta atraído pelo espaço infinitamente escuro entre as estrelas. Você pode apoiar divindades como Desna, Sarenrae ou os amantes deíficos Shizuru e Tsykiyo, que representam o sol e a lua — ou você pode drenar poder das entidades escuras de além das estrelas, como certos Deuses Externos, ou deuses destrutivos da noite como Zon-

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

EXEMPLO DE ORÁCULO



PORTADOR DA VIDA

Você canaliza poder divino em energia curativa para seus aliados, embora martirize seu corpo para fazê-lo.

ATRIBUTOS

Foque em Carisma para aprimorar suas perícias e em Constituição para suportar melhor os efeitos de sua maldição. Sabedoria o auxilia a entender e tratar as enfermidades que sua magia não pode curar.

PERÍCIAS

Diplomacia, Medicina, Natureza, Religião, Sobrevivência

MISTÉRIO

Vida

TALENTOS

Égide Divina (2º), Revelação Avançada (6º), Ler Desastre (8º), Aviso Oracular (10º), Efusão Divina (18º)

REPERTÓRIO DE MAGIAS

1º curar, santuário; **Truques Mágicos** *disrupção de morto vivo, estabilizar, ler aura, mensagem, proteção proibitiva, toque gélido*

Kuthon ou a deusa rata Lao Shu Po.

Benefício de Mistério Seu corpo é tão astronômico quanto é físico. Você adquire resistência igual a 2 + metade de seu nível contra todo dano físico.

Perícia Treinada Natureza

Truque Mágico Concedido *luzes dançantes*

Magias de Revelação inicial: *leque de estrelas*; avançada: *vazio interestelar*; maior: *ponte de luz lunar*

Domínios Relacionados escuridão, lua

MALDIÇÃO DO CHAMADO DO CÉU

Você está sempre com a cabeça nas nuvens — e não apenas figurativamente. Seu corpo é atraído em direção aos céus, tornando-o mais leve e menos substancial do que você deveria ser. Seus olhos brilham com uma luz estarrecedora, e seu cabelo e roupas flutuam e se movem constantemente.

Maldição Menor Sua leveza sobrenatural torna difícil mantê-lo no chão e interagir com outros objetos físicos. Você fica desprevenido 1 e sofre -2 de penalidade em salvamentos e CDs contra Agarrar, Empurrar e outras formas de movimento forçado.

Maldição Moderada Seu corpo é atraído ainda mais em direção ao céu. Você fica enfraquecido 2 e a penalidade de sua maldição menor aumenta para -3. Você é tratado como um tamanho menor para efeitos de vento. Você recebe +2 de bônus de estado contra tentativas de Derrubar, sofre apenas metade do dano de quedas e recebe os efeitos dos talentos de perícia Salto Poderoso e Salto Rápido. Você pesa metade do normal, e seu Volume, caso alguém precise carregá-lo, também é metade.

Maldição Maior (11º) Conforme seu corpo sobe, você flutua sobre o chão abaixo de você. Você fica enfraquecido 4 e a penalidade de sua maldição menor aumenta para -4. Você pode andar sobre líquidos como se eles fossem sólidos, recebe os efeitos do talento de perícia Salto nas Nuvens, não deixa rastros, não aciona placas de pressão sensíveis a peso, nem se conecta de maneira alguma ao chão abaixo de você.

OSSOS

Seu mistério implica em uma compreensão da morte e não-morte em toda a sua macabra complexidade. Você pode ter tido uma disputa com a morte em si — talvez até mesmo morrendo e retornando à vida — ou carregar o toque da não-morte em seu sangue. Se comungar com divindades, você pode falar com guardiões da morte como Phasasma e os psicopompos condutores (os mais fortes entre criaturas que guiam almas pelo pós-vida); um portador da morte como a divindade Louva-a-Deus Achaekek ou o Cavaleiro do Apocalipse Charon; ou um arauto da não-morte como Urgathoa.

Benefício de Mistério Você pode astuciosamente aumentar as sutilezas da vida e da morte para seu benefício. A cada dia, durante suas preparações diárias, você escolhe se alinhar à confluência de energia positiva e negativa para receber cura negativa, o que significa que você é ferido por dano positivo e curado por efeitos negativos como se fosse morto-vivo. Se já possuir cura negativa, em vez disso, a CD de seus testes de recuperação é igual a 9 + seu valor atual de morrendo.

Perícia Treinada Medicina

Truque Mágico Concedido *toque gélido*

Magias de Revelação inicial: *sifonar alma*; avançada: *armadura de*

ossos; maior: *reivindicar morto-vivo*

Domínios Relacionados morte, não-morte

MALDIÇÃO DA MORTE VIVA

Seu corpo está se decompondo lentamente embora você esteja vivo, e usar seus poderes apressa esta morte viva sobrenatural. Você carrega um toque do túmulo sobre si, que se manifesta como uma palidez sem sangue, um tênue cheiro de terra ou uma pele mortalmente fria.

Maldição Menor Ossos se acentuam por toda sua pele e sua carne apodrece, combinados com um fedor de decomposição e um frio sobrenatural. Efeitos não-mágicos que fossem restaurar seus Pontos de Vida lhe concedem apenas metade dos PV que normalmente concederiam.

Maldição Moderada Sua carne morta continua a apodrecer, afetando sua saúde. Você fica drenado 1, e esta condição drenado é cumulativa com quaisquer outras condições de drenado que você receber. Esta condição drenado é removida somente quando você Refocar; efeitos que normalmente removeriam a condição drenado reduzem sua condição drenado para drenado 1 (pois a condição drenado da maldição permanece). Além disso, você adquire resistência a veneno igual à metade de seu nível. Você recebe +4 de bônus de estado em salvamentos contra doenças, efeitos de morte e venenos e, se rolar um sucesso em um salvamento desses, trate o resultado como um sucesso crítico.

Maldição Maior (11^o) Você está a poucos passos do túmulo. Você fica ferido 1. Esta condição ferido é removida somente quando você Refocar; efeitos que normalmente removeriam a condição ferido reduzem sua condição ferido para ferido 1 (pois a condição ferido da maldição permanece). Quando realizar um teste de recuperação, você pode escolher obter um sucesso automático em vez de rolar o dado e, se rolar uma falha crítica em um salvamento contra doenças, efeitos de morte ou venenos, trate o resultado como uma falha.

SABER

Conhecimento e informações vêm livremente até você. Você pode usar este saber para obter poder ou talvez para compreender os mistérios divinos do multiverso. Você pode ter um conduíte dos fabulosos Registros Akáshicos, manter uma sutil conexão telepática com a subconsciência viva de todas as criaturas vivas ou seguir os passos de divindades como Abadar, Irori, Nethys, Gruhastha — o sobrinho estudioso de Irori — a fada deusa trina do destino Magdh ou a figura divina ordeira dos éons conhecida como Mônada.

Benefício de Mistério Você possui mais conhecimento místico em si do que a maioria. Você possui uma magia adicional em seu repertório de cada nível de magia que for capaz de conjurar.

Perícia Treinada Ocultismo e uma perícia de Saber à sua escolha

Truque Mágico Concedido *ler aura*

Magias de Revelação inicial: *drenar cérebro*; avançada: *acessar saber*; maior: *segredo pavoroso*

Domínios Relacionados conhecimento, verdade

MALDIÇÃO DO CONHECIMENTO TORRENCIAL

Você possui um vínculo com o conhecimento divino verdadeiro, mas sua mente mortal sofre para processar e agir sobre o que você sabe. Materiais soltos ao seu redor, como poeira, grãos de

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de oráculo.

Fortuna e Infortúnio: Efeitos de fortuna e infortúnio podem alterar como você rola seus dados. Você nunca pode ter mais de um efeito de fortuna e mais de um efeito de infortúnio agindo sobre uma mesma rolagem. Se múltiplos efeitos de fortuna se aplicariam à mesma rolagem, você deve escolher qual utilizar. Se dois efeitos de infortúnio se aplicarem, o MJ decide qual é pior e o aplica. Se um efeito de fortuna e um efeito de infortúnio se aplicariam à mesma rolagem, os dois se cancelam e você faz a rolagem normalmente.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Estas ações normalmente advêm de talentos metamágicos. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Ominoso: Magias com este traço aumentam a severidade de sua maldição oracular quando são conjuradas. Normalmente apenas magias de revelação possuem este traço. Você não pode conjurar uma magia ominosa se não possuir uma maldição oracular.

OUTRAS MAGIAS DE FOCO

Você pode receber magias de foco que não sejam magias de revelação e que não possuam o traço ominoso (ao selecionar um arquétipo, por exemplo). Como estas magias não são da mesma fonte que seu mistério divino que suas magias de revelação, conjurá-las não aumenta os efeitos de sua maldição. Elas ainda custam Pontos de Foco normalmente e sua reserva de foco continua com a restrição de nunca poder conter mais do que 3 Pontos de Foco.

arroz e gotículas de água, se movem lentamente para formar runas estranhas ou escrita indecifrável esmaecida, e às vezes você profere verdades ininteligíveis ou declarações em idiomas desconhecidos sem perceber que o está fazendo.

Maldição Menor Você sofre -4 de penalidade em iniciativa, pois tentar processar um surto de informações sobre o que está acontecendo ao seu redor desacelera sua habilidade de responder a elas.

Maldição Moderada O fluxo de informações em sua mente aumenta. A atenção que você desvia para processar este enorme influxo de informações significa que você está sempre desprevenido. No começo de cada um de seus turnos, você automaticamente realiza um teste para Recordar Conhecimento como uma ação livre. À sua escolha, este teste usa qualquer perícia que possua a ação Recordar Conhecimento, usando um resultado igual a 10 + seu bônus de proficiência nessa perícia (não aplique quaisquer outros bônus, penalidades ou modificadores).

Maldição Maior (11^o) O massivo fluxo de informações nublando sua mente sobrecarrega sua habilidade de se comunicar com os outros. Você pode compreender todos os idiomas, mas não pode falar, usar efeitos linguísticos ou se comunicar de qualquer forma com seus aliados. Se Conjurar uma Magia com um componente verbal, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

magia é perdida. Você recebe +4 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra efeitos linguísticos.

TEMPESTADE

A fúria do vento e das ondas abalroa seu coração, seja porque seu poder flui de tempestades naturais, como um conduíte dos Planos Elementais da Água e do Ar ou através de reverência a divindades como Gozreh, o deus tengu das tempestades Hei Feng, o lorde demônio Dagon ou os lordes elementais da água e do ar.

Benefício de Mistério Você pode ver perfeitamente através do vento e da água e envia cargas elétricas através do ar e de água. Você nunca sofre penalidades em Percepção devido a vento, chuva, névoa ou outras precipitações, ou por ver através de água ou estando embaixo d'água, e essas condições não tornam as coisas ocultadas para você.

Quando causar dano físico com uma magia de água ou ar que não seja um truque mágico, você causa 1 ponto de dano de eletricidade adicional por nível da magia.

Perícia Treinada Natureza

Truque Mágico Concedido arco elétrico

Magias de Revelação inicial: *toque da tempestade*; avançada: *trovoada*; maior: *forma de tempestade*

Domínios Relacionados água, ar

MALDIÇÃO DA TEMPESTADE PERPÉTUA

Você é o centro de sua própria minúscula tempestade, sempre envolto por ar e chuva que pioram quanto mais você goza de seus poderes elementais. Mesmo que você esteja calmo e descansando, seu cabelo e roupas são soprados por ventos gentis, você está sempre levemente úmido e seu toque frequentemente gera estática.

Maldição Menor Uma aura de uma tempestade rodopiante se forma em uma emanção de 1,5 metros ao seu redor e em seu espaço. A aura extingue pequenas chamas não-mágicas 1 rodada após elas serem acesas ou colocadas em sua área.

Uma energia elétrica se forma em sua tempestade, transformando-o em um para-raios; você adquire fraqueza 2 a eletricidade, e magias ou efeitos de eletricidade que tenham efeitos adicionais contra uma criatura vestindo ou segurando metal o tratam como se você atendesse a estas condições.

Maldição Moderada A aura de sua maldição menor expande para uma emanção de 3 metros e carrega chuva com os ventos. Os ventos rodopiantes impõem -2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque usando munições físicas que mirem você ou que sejam originadas de você. Sua fraqueza a eletricidade aumenta para 5 pontos ou metade de seu nível, o que for maior, mas uma chuva torrencial lhe concede resistência a fogo com o mesmo valor.

Maldição Maior (11º) A aura de sua maldição menor expande para uma emanção de 4,5 metros e fica mais forte. Ventos fortes soprando para fora da aura impedem o progresso de criaturas. A aura é terreno difícil para criaturas Grandes ou menores que estejam no chão, ou para criaturas Enormes ou menores que estejam voando. Você não é afetado por este terreno difícil.

A eletricidade arqueando através de você se torna perigosa. Qualquer criatura que o tocar, incluindo com uma magia de toque ou com um ataque desarmado corpo a corpo, sofre 1d6 de dano de eletricidade.

VIDA

O fluxo incessante de energia positiva em seres vivos é palpável para você. Você pode defender a santidade da vida ou talvez busque miná-la. Você pode retirar poder da vitalidade coletiva das criaturas vivas do mundo, manter alguma conexão ao Plano de Energia Positiva ou reverenciar um coletivo de divindades que inclui Irori, Pharama, Sarenrae e a deusa da medicina Qi Zhong.

Benefício de Mistério Seu corpo é um reservatório profundo de energia vital. A cada nível, você ganha uma quantidade de Pontos de Vida igual a 10 mais seu modificador de Constituição em vez do normal de 8 mais seu modificador de Constituição da classe.

Perícia Treinada Medicina

Truque Mágico Concedido *estabilizar*

Magias de Revelação inicial: *vinculo vital*; avançada: *adiar aflição*; maior: *forma tonificante vital*

Domínios Relacionados cura, morte

MALDIÇÃO DE EFUSÃO DE VIDA

Energia vital flui de você e o conecta a todas as outras coisas vivas, mas você gasta sua essência vital para fazê-lo. Sua presença conforta os enfermos e feridos, faz cicatrizes desaparecerem levemente, estimula o rebrotamento de plantas e infunde os arredores com vitalidade.

Maldição Menor Conforme sua energia vital se esvai, fica mais difícil manter seu corpo funcionando. Efeitos que restauram Pontos de Vida a você sofrem uma penalidade de estado igual à metade de seu nível (mínimo 1) à quantidade de Pontos de Vida que você recupera.

Maldição Moderada O fluxo de energia vital que sai de você não pode ser revertido. Além dos efeitos de sua maldição menor, você não pode ser curado pelos efeitos mágicos originados por outras criaturas. Entretanto, se você estiver inconsciente, efeitos de cura externos podem restaurá-lo a 1 PV (mas não acima disso). Você é afetado normalmente por elixires de cura, poções e outros itens. Quando conjurar *curar* e todos os seus alvos forem criaturas vivas, você rola d12s em vez de d8s para determinar a quantidade de cura.

Sempre que finalizar a conjuração de uma magia que não seja um truque mágico, você restaura Pontos de Vida igual ao nível da magia a um alvo da magia ou à criatura mais próxima de você (à sua escolha). Você não pode se curar desta maneira. Esta cura possui os traços cura, necromancia e positivo, assim como o traço de tradição da magia.

Maldição Maior (11º) A energia vital irrompe de você para energizar sua magia. Algumas de suas magias carregam energia positiva com elas. A cada vez que você usar um espaço de magia para conjurar uma magia de 5º nível ou superior que exija 2 ou mais ações para ser conjurada, você dispersa energia positiva em uma explosão de 9 metros com os efeitos da versão de 3 ações da magia *curar* com um nível de magia 4 níveis abaixo do nível da magia que você conjurou. Esta cura ocorre imediatamente após você terminar de Conjurar a Magia. Você não se beneficia desta cura. Em vez disso, você perde o dobro da quantidade de Pontos de Vida rolados para a magia *curar*.

TALENTOS DE ORÁCULO

Em todo nível que receber um talento de oráculo, você pode selecionar um dos talentos a seguir. Você deve satisfazer quaisquer pré-requisitos antes de selecionar o talento.

1º NÍVEL

AMPLIAR MAGIA

TALENTO 1

MANUSEIO | METAMÁGICO | ORÁCULO

Você manipula a energia de sua magia, propagando-a para afetar uma área mais ampla. Se a sua próxima ação for Conjurando uma Magia que possui uma área de cone, explosão ou linha e não possui uma duração, aumente a área dessa magia. Acrescente 1,5 metros ao raio de uma explosão que normalmente tenha um raio de pelo menos 3 metros (uma explosão com raio menor não é afetada). Adicione 1,5 metros ao comprimento de um cone ou linha que normalmente tenha 4,5 metros ou menos, e adicione 3 metros ao comprimento de um cone ou linha maior que isso.

COLETAR SABER

TALENTO 1

ADIVINHAÇÃO | DIVINO | ORÁCULO | SECRETO

Você usufrui do saber coletivo do divino, acessando uma variedade de informações potencialmente úteis. Faça um teste de Religião para compreender a informação que você recebe. O MJ determina a CD (similar à CD para Recordar Conhecimento), potencialmente ajustando-a para tópicos muito distantes de seu mistério.

Sucesso Crítico Você compreende o saber precisamente ou recebe uma pista útil do divino sobre sua situação.

Sucesso Você descobre duas informações sobre o tópico, uma verdadeira e uma errada, mas não sabe qual é cada uma.

Falha Você recorda informação incorreta ou recebe uma pista errônea ou enganosa.

Falha Crítica Você recorda duas informações incorretas ou recebe duas pistas errôneas ou enganosas.

MAGIA DE ALCANCE

TALENTO 1

CONCENTRAÇÃO | METAMÁGICO | ORÁCULO

Você amplia a distância de sua magia. Se a próxima ação que você usar for Conjurando uma Magia que possui uma distância, aumente a distância dessa magia em 9 metros. Como padrão para aumentar distâncias de magias, se a magia normalmente tiver uma distância de toque, você amplia a distância dela para 9 metros.

2º NÍVEL

ÉGIDE DIVINA

TALENTO 2

ABJURAÇÃO | DIVINO | ORÁCULO

Acionamento Você tenta uma jogada de salvamento contra um efeito mágico, mas ainda não efetuou a rolagem.

Você convoca energia divina para se proteger, providenciando proteção contra outras tradições, mas se expõe a outros efeitos divinos. Até o início do seu próximo turno, você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos mágicos não-divinos, mas também sofre -1 de penalidade de circunstância em salvamentos contra efeitos divinos.

EXPANSÃO DE TRUQUE MÁGICO

TALENTO 2

ORÁCULO

O estudo aumenta sua gama de magias simples. Adicione dois truques mágicos de sua lista de magias ao seu repertório de magias

PERSPICÁCIA EM DOMÍNIO

TALENTO 2

ORÁCULO

O mistério de todo oráculo toca em um domínio divino das divindades que o abastecem; e você pode acessar esse poder.

Escolha um dos domínios associados ao seu mistério para o qual você ainda não possui uma magia de domínio inicial. Você recebe uma magia de domínio inicial para esse domínio, a qual você pode conjurar como uma magia de revelação. Essa magia adquire o traço ominoso. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

4º NÍVEL

ACESSO DIVINO

TALENTO 4

ORÁCULO

Sua habilidade de usufruir da magia divina supera as magias tradicionalmente disponíveis para você (a lista de magias divinas). Escolha uma divindade que concede um dos domínios relacionados ao seu mistério. Adicione até três magias de clérigo à sua escolha concedida por essa divindade à sua lista de magias. Você pode selecionar estas magias quando adicionar ou trocar magias de seu repertório de magias.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Você não pode selecionar as mesmas magias mais de uma vez, mas pode escolher um domínio diferente ou uma divindade diferente que ofereça o mesmo domínio que você selecionou previamente com este talento.

MAGIA RESIDUAL EM ARMA

TALENTO 4

ORÁCULO

Frequência uma vez por turno

Pré-requisitos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Você canaliza a energia residual da magia em uma arma que esteja empunhando. Até o final de seu turno, a arma causa 1d6 de dano extra de um tipo correspondente à escola da magia conjurada.

- **Abjuração** dano de força
- **Adivinhação, Encantamento ou Ilusão** dano mental
- **Conjuração ou Transformação** o mesmo tipo da arma
- **Evocação** um tipo que a magia cause, ou dano de força se a magia não causa dano
- **Necromancia** dano negativo

VISÃO DE FRAQUEZA

TALENTO 4

ORÁCULO

Você recorre a intuições divinas para determinar os pontos fracos de seus adversários. Você aprende a magia de revelação *visão de fraqueza* (página 238). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

6º NÍVEL

CONJURAÇÃO CONSISTENTE

TALENTO 6

ORÁCULO

Confiante em sua técnica, você não perde a concentração facilmente quando Conjura uma Magia. Se uma reação fosse interromper sua ação de conjuração, faça um teste simples CD 15. Se obtiver sucesso, sua ação não é interrompida.

REVELAÇÃO AVANÇADA

TALENTO 6

ORÁCULO

Pré-requisitos magia de revelação inicial

Você aprende uma magia de revelação avançada associada ao seu mistério. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

SENTIDO ESPIRITUAL

TALENTO 6

ADIVINHAÇÃO DIVINO ORÁCULO

Você possui uma vaga conexão com o Plano Etéreo que lhe permite perceber espíritos. Enquanto estiver explorando, mas não Procurando, o MJ rola um teste secreto para você encontrar assombrações que normalmente requerem Procurar, assim como espíritos, criaturas no Plano Etéreo e seres feitos inteiramente de essência espiritual, como celestiais, inferos e monitores.

Você também pode potencialmente notar criaturas etéreas e espíritos dentro de objetos sólidos, desde que eles estejam a até 9 metros de você. Isto se aplica enquanto estiver Procurando, Buscando e ao teste secreto automático que você recebe enquanto estiver explorando, mas não Procurando. Você ainda pode perceber espíritos apenas em um teste bem-sucedido, mas não pode vê-los se estiverem a mais de 1,5 metros dentro de um objeto.

Quando perceber uma criatura com seu Sentido Espiritual, você também descobre a localização dela, tornando-a escondida para você se ela estivesse indetectada.

8º NÍVEL

DICOTOMIA DEBILITANTE

TALENTO 8

ORÁCULO

Você pode fornecer aos outros um vislumbre dos conflitos impossíveis e poder não controlado que correm em seu corpo. Você aprende a magia de revelação *dicotomia debilitante* (página 235). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

LER DESASTRE

TALENTO 8

ADIVINHAÇÃO EXPLORAÇÃO ORÁCULO PREDIÇÃO

Você gasta 10 minutos e se abre para os mistérios divinos do mundo, espiando nos portentos mais sinistros do futuro. Você recebe os efeitos de *augúrio*, exceto que descobre somente sobre os perigos à frente; quaisquer resultados de “prosperidade” são ditos como “nada”, e resultados de “prosperidade e infortúnio” são ditos como “infortúnio”. Se for lendário em Religião, você leva somente 1 minuto para Ler Desastre.

10º NÍVEL

AVISO ORACULAR

TALENTO 10

ADIVINHAÇÃO DIVINO ORÁCULO

Acionamento Você está prestes a rolar iniciativa.

Você tem um lampejo de intuição sobre impedir perigo relacionado a um aliado e pode gritar ou fazer um gesto para avisá-lo da ameaça um momento antes dela se materializar. Um aliado à sua escolha pode rolar duas vezes para iniciativa e usar o melhor resultado; este é um efeito de fortuna. Se for lendário em Religião, você recebe duas visões e pode alertar dois aliados, concedendo este benefício a ambos.

Contudo, você é momentaneamente desprovido da intuição divina e deve rolar sua iniciativa duas vezes e usar o pior resultado; este é um efeito de infortúnio. Os dois efeitos são relacionados; se por qualquer razão você evitar o efeito de infortúnio ou se qualquer de seus aliados fosse negado do efeito de fortuna, seu Aviso Oracular não surte efeito algum. Dependendo se você usa gestos ou emite um som, esta ação adquire o traço visual ou auditivo, respectivamente.

CONJURAÇÃO ACELERADA

TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO ORÁCULO

Frequência uma vez por dia

Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico ou magia de oráculo que seja pelo menos 2 níveis inferior ao maior nível de magia de oráculo que você possa conjurar, reduza em 1 a quantidade de ações para conjurá-la (mínimo de 1 ação).

SURTO DE PODER

TALENTO 10

MANUSEIO METAMÁGICO ORÁCULO

Com um gesto complexo, você foca o poder divino de sua magia para superar as resistências de inimigos. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, essa magia ignora um valor igual ao seu nível de personagem da resistência do alvo contra os seguintes tipos de dano: bondoso, caótico, maligno, negativo, ordeiro e positivo. Isto se aplica a todo dano causado pela magia, incluindo dano persistente e qualquer dano causado por algum efeito contínuo (como da energia positiva criada por *campo de vida*). As imunidades de uma criatura não são afetadas, apenas resistências.

12º NÍVEL

FLUÊNCIA EM DOMÍNIO

TALENTO 12

ORÁCULO

Pré-requisitos magia de domínio inicial

Você comanda uma profunda compreensão dos domínios divinos relacionados ao seu mistério. Escolha um dos domínios associados ao seu mistério e do qual você possua uma magia de domínio inicial. Você recebe uma magia de domínio avançada para esse domínio, a qual você pode conjurar como uma magia de revelação. Essa magia adquire o traço ominoso. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

REVELAÇÃO MAIOR

TALENTO 12

ORÁCULO

Pré-requisitos magia de revelação inicial

Você aprende uma magia de revelação maior associada ao seu mistério. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

SENTIDO MÁGICO

TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO DETECÇÃO DIVINO ORÁCULO

Você possui literalmente um sexto sentido para magia. Você pode sentir a presença de auras mágicas como se estivesse sempre usando *detectar magia* de 1º nível. Esse efeito detecta magia somente em seu campo de visão. Quando Buscar, você recebe os benefícios de *detectar magia* de 3º nível em qualquer coisa que possa ver (além dos benefícios normais de Buscar). Você pode desligar e ligar este sentido com uma ação livre no início ou final de seu turno.

14º NÍVEL

EVITAR MALDIÇÃO

TALENTO 14

CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO ORÁCULO

Frequência uma vez por dia

Você de alguma forma aprendeu a evitar os efeitos de sua maldição. Se a sua próxima ação for conjurar uma magia de revelação, a severidade de sua maldição não aumenta.

REPERTÓRIO MISTERIOSO**TALENTO 14****ORÁCULO**

Seu mistério abrange camadas desconhecidas de magia nem sempre associadas ao divino. Você pode possuir uma magia em seu repertório de magias de uma tradição diferente da divina, que é acrescentada à sua lista de magias (além das concedidas por talentos, como Acesso Divino). Você conjura essa magia como uma magia divina. Você pode trocar a magia acrescentada (inclusive por uma magia de outra tradição diferente) assim como faria com qualquer outra magia de oráculo, mas não pode possuir mais de uma magia de outra tradição em seu repertório de magias devido ao uso deste talento.

16º NÍVEL**MAGIA PORTENTOSA****TALENTO 16****MANUSEIO****MENTAL****METAMÁGICO****ORÁCULO****VISUAL**

Sua conjuração é repleta de luzes estranhas, gestos esotéricos e outros efeitos cativantes que confundem seus adversários. Se a próxima ação que você usar for Conjurando uma Magia, qualquer criatura que usar uma reação acionada pela sua Conjuração sofre -2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque de magia e de testes de perícia rolados como parte da reação. Além disso, se a magia incluir uma rolagem de ataque de magia ou requerer uma jogada de salvamento, criaturas que você atingir ou que falharem em seus salvamentos ficam fascinadas até o início do seu próximo turno.

MISTÉRIO DIVERSO**TALENTO 16****ORÁCULO****Pré-requisitos** Revelação Avançada

Você ampliou sua compreensão do divino e pode fruir das maravilhas de um mistério diferente. Selecione uma magia de revelação de um mistério diferente do seu. Você pode escolher somente uma magia de revelação inicial ou avançada.

Quando conjurar esta magia de revelação, você recebe os efeitos da maldição menor desse mistério além dos efeitos de maldição normais que recebe por conjurar uma magia de revelação. Este efeito de maldição menor adicional permanece ativo até você realizar suas próximas preparações diárias. Qualquer habilidade que lhe permita conjurar uma magia de revelação sem aumentar a severidade de sua maldição também o impede de receber este efeito de maldição adicional.

Você não pode conjurar a magia de revelação escolhida se qualquer uma das condições a seguir se aplicar: a maldição do mistério dela conflita diretamente ou anula a maldição de seu próprio mistério, a maldição dela não surte efeito em você (por exemplo, se fosse remover uma habilidade de mistério que você não possua) ou se algum destes critérios fosse ser atendido após você terminar de Conjurando a Magia.

18º NÍVEL**EFUSÃO DIVINA****TALENTO 18****ORÁCULO**

O poder de seu mistério surge através de você como uma fonte de energia, mesmo quando sua magia diminui. Duas vezes por dia, você pode conjurar uma magia após ficar sem espaços

de magia do nível de magia apropriado; as duas magias que você pode conjurar com este talento devem ser de níveis de magia diferentes.

FULGOR DA REVELAÇÃO**TALENTO 18****ORÁCULO**

Sua mente e corpo conseguem, por um curto período, suportar a devastação por utilizar em excesso a sua maldição. Quando fosse ser sobrepujado pela sua maldição, você pode escolher retardar os efeitos por até 1 minuto. A cada turno durante esse período, você pode conjurar uma magia de revelação concedida pelo seu mistério (mas não magias de domínio, magias de Mistério Diverso ou magias de revelação recebidas de outras habilidades) sem gastar Pontos de Foco ou sofrer qualquer efeito negativo adicional.

Ao final desse minuto, as durações de quaisquer magias de revelação que você conjurar durante esse período são encerradas, você sofre os efeitos normais por ser sobrepujado por sua maldição e deve tentar um salvamento de Fortitude CD 40.

Sucesso Crítico Você não é afetado além dos efeitos descritos acima.

Sucesso Você fica drenado 2 e não pode reduzir ou remover esta condição até realizar suas próximas preparações diárias.

Falha Você fica drenado 4 e não pode reduzir ou remover esta condição até realizar suas próximas preparações diárias.

Falha Crítica Você morre.

20º NÍVEL**CONDUÍTE DE MISTÉRIO****TALENTO 20****ORÁCULO**

O poder de seu mistério lhe permite conjurar mais do que apenas magias de revelação. Quando conjurar uma magia de 5º nível de magia ou inferior que não tenha duração, em vez de gastar um espaço de magia, você pode escolher avançar sua maldição oracular da mesma maneira que quando conjura uma magia de revelação. Essa magia adquire o traço ominoso.

MISTÉRIO PARADOXAL**TALENTO 20****ORÁCULO****Pré-requisitos** Revelação Maior

As profundezas mais verdadeiras de seu mistério são incompreensíveis e contraditórias, concedendo-lhe poderes mutáveis que mesmo você tem dificuldade em compreender. A cada dia, durante suas preparações diárias, escolha uma magia de domínio inicial ou avançada de qualquer domínio do *Livro Básico* ou ao qual você tenha acesso, ou escolha uma magia de revelação inicial ou avançada de outro mistério que não seja o seu. Você recebe essa magia como uma magia de revelação até a próxima vez em que realizar suas preparações diárias, e essa magia adquire o traço ominoso.

PROVIDÊNCIA ORACULAR**TALENTO 20****ORÁCULO****Pré-requisitos** clareza oracular

Seu mistério lhe garante acesso a reservas profundas de um poder verdadeiramente miraculoso. Você recebe um espaço de magia adicional de 10º nível.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



ALQUIMISTA

Sempre inovando, alquimistas constantemente inventam novas maravilhas científicas, armas e técnicas que ultrapassam os limites das possibilidades e da segurança.

CAMPO DE PESQUISA

Em adição aos campos de pesquisa do *Livro Básico*, você pode selecionar o campo de pesquisa de toxicologista para estudar e formular todos os tipos de toxinas perigosas. O campo de toxicologista concede os benefícios a seguir.

TOXICOLOGISTA

Campo de Pesquisa (1º Nível): Você se especializa em toxinas e venenos de todos os tipos. Você começa com as fórmulas para dois venenos alquímicos comuns de 1º nível em seu livro de fórmulas em adição às suas outras fórmulas. Você pode aplicar um veneno de ferimento que estiver segurando a uma arma que estiver empunhando como uma ação única em vez de como uma atividade de 2 ações, e pode mudar as CDs de seus venenos infundidos para sua CD de classe se ela for maior.

Descoberta de Campo de Pesquisa (5º Nível): Quando usar alquimia avançada para criar bombas durante suas preparações diárias, você pode usar um lote de reagentes para criar três venenos quaisquer em vez de apenas dois venenos iguais.

Infusões Perpétuas (7º Nível): Escolha dois venenos alquímicos comuns de 1º nível.

Potência Perpétua (11º Nível): Escolha dois venenos alquímicos comuns de 5º nível ou inferior.

Descoberta de Campo de Pesquisa Maior (15º Nível): Você pode aplicar dois venenos de ferimento diferentes à mesma arma, embora não a uma peça de munição. Os dois venenos devem ser de até seis níveis inferior ao seu nível de personagem e você não pode usar os venenos que tenham sido feitos sem gastar um lote de reagentes infundidos através de infusões perpétuas. Aplicar os dois venenos requer uma ação separada para cada veneno. Uma vez completados, você combina os dois venenos na arma como um veneno duplo que possui CD igual à menor CD entre os dois venenos. Este veneno duplo será virulento apenas se ambos os venenos forem virulentos e, se os venenos possuírem uma quantidade diferente de estágios, o veneno duplo possui uma quantidade de estágios igual ao veneno com a menor quantidade de estágios. O alvo sofre os efeitos de ambos os venenos para o seu estágio atual.

Perfeição Perpétua (17º Nível): Escolha dois venenos alquímicos comuns de 11º nível ou inferior.

TALENTOS DE ALQUIMISTA

1º NÍVEL

TRANSMISSÃO SUTIL

TALENTO 1

ALQUIMISTA

Você é capaz de transmitir toxinas com uma zarabatana. Seus Golpes com zarabatana podem aplicar venenos de ferimento mesmo se não causarem dano devido à resistência de uma criatura. Se obtiver um sucesso crítico em uma rolagem de ataque usando uma zarabatana carregada com um dardo que você envenenou e o alvo rolar uma falha no salvamento inicial contra o veneno, trate o resultado do alvo como uma falha crítica.




2º NÍVEL

CARGA DE DEMOLIÇÃO

TALENTO 2

ALQUIMISTA

Você pode montar suas bombas sobre objetos inanimados para causar destruição na área ao redor. Como uma atividade que leva 1 minuto, você anexa entre uma e quatro bombas a um objeto inanimado em seu alcance, como um baú, porta, parede ou coluna. Isto cria um perigo em um quadrado ocupado pelo objeto inanimado ou adjacente a ele, e a CD de Furtividade do perigo para detectá-lo e a CD de Ladrão para desabilitá-lo são iguais à sua CD de classe. O perigo possui a reação a seguir, que você também pode usar como uma ação única desde que esteja a até 9 metros do perigo. O perigo retém sua potência até ser acionado, até o objeto inanimado ser movido de seu espaço ou até você realizar suas próximas preparações diárias, o que ocorrer primeiro.

Fogo no Buraco  **Acionamento** Uma criatura se move para o espaço do perigo; **Efeito** O perigo explode, causando o dano das bombas e dano de respingo ao objeto inanimado. Some este dano para o propósito de resistências e fraquezas, e este dano ignora uma quantidade de Dureza do objeto igual ao seu nível. Quaisquer criaturas adjacentes ao perigo sofrem o dano de respingo das bombas, assim similarmente somados para o propósito de resistências e fraquezas. Como você não arremessou as bombas, Respingo Calculado e efeitos similares não se aplicam ao efeito do seu perigo.

4º NÍVEL

BOMBA DE CURA 

TALENTO 4

ADITIVO 2 ALQUIMISTA

Frequência uma vez por rodada

Acionamento Você usa Alquimia Rápida para manufaturar um elixir da vida com nível de item pelo menos 2 níveis inferior ao seu nível de alquimia avançada.

Ao adicionar um catalisador especial, você transforma um elixir da vida em um projétil tóxico. Você concede o traço bomba ao elixir. Se arremessar uma bomba de elixir da vida em um alvo voluntário, você acerta mesmo em uma falha (mas não em uma falha crítica). Se o seu Golpe com esta bomba de elixir atingir um alvo vivo, o alvo recupera Pontos de Vida como se tivesse consumido o elixir. Em um acerto crítico, o alvo também recebe o bônus de item do elixir em jogadas de salvamento contra doenças e venenos por 1 minuto.

TOXINAS TENAZES

TALENTO 4

ALQUIMISTA

Suas vítimas tendem a expirar bem antes de seus venenos, já que suas criações foram especialmente formuladas para durarem mais. A duração máxima de qualquer veneno que você criar aumenta em uma quantidade igual ao intervalo do estágio 1 do veneno, até o máximo de o dobro da duração máxima do veneno.

6º NÍVEL

VENENO GRUDENTO

TALENTO 6

ALQUIMISTA

Uma combinação de viscosidade adicional e uma aplicação cuidadosa mantém suas armas envenenadas mesmo quando sofrem uso significativo. Se o seu Golpe com uma arma envenenada fosse gastar seu veneno sem o seu alvo tentar

um salvamento inicial (devido a uma resistência do alvo ou pelo seu Golpe ser uma falha crítica, por exemplo), faça um teste simples CD 5. Em um sucesso, sua arma permanece envenenada. Se o seu Golpe com uma arma envenenada obtiver sucesso, faça um teste simples CD 17. Em um sucesso, sua arma permanece envenenada até o final do seu próximo turno.

8º NÍVEL

AMPLITUDE PERPÉtua

TALENTO 8

ALQUIMISTA

Pré-requisitos infusões perpétuas

Você expandiu seus suprimentos de itens quase infinitos. Escolha um campo de pesquisa. Adicione um item da lista de opções disponíveis para esse campo por infusões perpétuas, ou dois itens se você escolher seu próprio campo de pesquisa. Se possuir potência perpétua ou perfeição perpétua, você recebe um item adicional (ou dois itens, se tiver escolhido seu próprio campo de pesquisa) apropriado ao campo escolhido (por exemplo, uma versão de nível superior da bomba que escolhida ou um novo veneno).

ENVENENADOR CERTEIRO

TALENTO 8

ALQUIMISTA

Alvos insuspeitos são especialmente vulneráveis aos seus venenos. Quando obtiver sucesso em um Golpe contra uma criatura desprevenida com uma arma envenenada ou quando expuser uma criatura desprevenida a um veneno inalado, a condição desprevenido também impõe à criatura -2 de penalidade de circunstância no salvamento inicial contra esse veneno.

10º NÍVEL


CONCOCCÃO INSTÁVEL

TALENTO 10

ALQUIMISTA

Você pode criar extraordinárias – porém voláteis – maravilhas alquímicas, embora elas possuam uma infeliz tendência a explodir violentamente quando você as usa. Quando usar Alquimia Rápida, você pode criar um item alquímico de seu livro de fórmulas cujo nível seja até 2 níveis superior ao seu nível de alquimia avançada. Você pode gastar até 3 lotes adicionais de reagentes infundidos quando criar estes item para estabilizá-lo. Ao ativar o item, faça um teste simples CD 10; para cada lote adicional de reagentes infundidos que você tiver gastado para criar o item, reduza esta CD em 2 pontos. Em um sucesso, o item funciona normalmente. Em uma falha, o item explode, causando dano de força ao usuário igual ao dobro do nível do item (o dobro deste dano em uma falha crítica).

16º NÍVEL

CONTÁGIO QUÍMICO 

TALENTO 16

ALQUIMISTA

Acionamento Uma criatura a até 9 metros obtém uma falha crítica na jogada de salvamento inicial dela contra um veneno que você criou.

Com enzimas cuidadosamente engendradas, você mobiliza parte do seu veneno para infectar outro alvo, usando a vítima original como transmissora. Uma criatura adjacente à criatura acionadora é exposta ao veneno acionador.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



BÁRBARO

Através do novo instinto de superstição, uma saudável desconfiança da magia o torna mais mortal e mais resiliente a conjuradores que ousarem lhe desafiar.

INSTINTO DE SUPERSTIÇÃO

Uma profunda desconfiança da magia o leva a abrir mão e a conter o absurdo metafísico que são os conjuradores. Seja você um membro de uma família ou cultura supersticiosa que desconfia da magia, um combatente em batalha constante contra magos e bruxos, um sobrevivente de um acidente mágico que instilou uma intensa aversão em seu corpo e mente ou descendente de uma linhagem conhecida por sua resistência mágica, sua fúria é inimiga da magia. Isto o torna um excelente caçador de magos, mas dificulta sua confiança em praticantes de artes mágicas. Seu anátema extremamente restritivo lhe concede poderes além dos outros instintos.

ANÁTEMA

Aceitar voluntariamente os efeitos de magias (incluindo de pergaminhos, varinhas e similares), mesmo de seus aliados, é anátema para o seu instinto. Você ainda pode beber poções e ativar e investir na maioria dos itens mágicos que encontrar, embora itens que conjurem magias estejam sujeitos às mesmas restrições que todas as outras magias. Se um aliado insistir em usar magia em você apesar de sua relutância e você não tiver razões para acreditar que ele irá parar, continuar viajando com esse aliado por vontade própria conta como aceitar as magias dele (assim como circunstâncias similares) e, portanto, é anátema para o seu instinto.

RESILIÊNCIA SUPERSTICIOSA (HABILIDADE DE INSTINTO)

Enquanto estiver em fúria, você recebe +2 de bônus de estado em todos os salvamentos contra magia. Você aumenta o dano adicional de sua Fúria de 2 para 4 pontos contra criaturas capazes de conjurar magias. Uma vez a cada 10 minutos, quando entrar em Fúria, você recupera Pontos de Vida igual aos Pontos de Vida temporários que recebe pela ação Fúria.

HABILIDADE DE ESPECIALIZAÇÃO

7ª

Aumente o dano adicional de sua Fúria de 4 para 8 pontos contra criaturas capazes de conjurar magias. Se tiver especialização em armas maior, aumente o dano adicional de sua Fúria para 12 pontos contra criaturas capazes de conjurar magias e para 8 pontos contra outras criaturas.

RESISTÊNCIA EM FÚRIA

9ª

Escolha duas tradições mágicas associadas: arcana e ocultista, arcana e primal, divina e ocultista ou divina e primal. A resistência de sua característica de classe resistência em fúria se aplica contra qualquer dano que você sofrer de magias conjuradas através destas duas tradições de magia, independentemente do tipo de dano causado pela magia.

TALENTOS DE BÁRBARO

1º NÍVEL

ARROGÂNCIA DRACÔNICA

TALENTO 1

BÁRBARO FÚRIA

Pré-requisitos instinto de dragão

Poucos conseguem dissuadi-lo de seus objetivos enquanto sua fúria de combate o preenche. Enquanto estiver em fúria, você recebe +2 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra efeitos de emoção.

ÍMPETO DE ADRENALINA

TALENTO 1

BÁRBARO FÚRIA

No calor da batalha, você é capaz de impressionantes feitos de força. Enquanto estiver em fúria, aumente seus limites máximo e de sobrecarregado por Volume em 2 pontos; você também recebe +1 de bônus de estado em testes de Atletismo para erguer objetos pesados, para Escapar e para Forçar.

2º NÍVEL

INVESTIDA ARREBENTADORA

TALENTO 2

BÁRBARO FLOREIO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você esmaga, quebra e investe através de obstáculos sólidos sem hesitar. Ande duas vezes. Uma vez durante seu movimento, se for passar através ou terminar adjacente a uma porta, janela, grade, parede ou obstáculo similar, você pode realizar um teste de Atletismo para Forçar o obstáculo com +1 de bônus de circunstância na rolagem; em uma falha, seu movimento encerra nesse obstáculo.

4º NÍVEL

ARREMESSO SOBREDIMENSIONADO

TALENTO 4

BÁRBARO FÚRIA

Requerimentos Você possui uma ou mais mãos livres.

Com um grande esforço, você apanha um item nos seus arredores (como um pedregulho, tronco, mesa, charrete ou pedaço de terra) e o arremessa em seus adversários. O objeto deve ser do seu tamanho ou um tamanho menor do que você, e ele não deve possuir Volume demais a ponto de você não conseguir carregá-lo. Faça um Golpe à distância com o objeto; independente do resultado, o objeto sofre a mesma quantidade de dano que ele causaria em um sucesso. O objeto é uma arma à distância simples que causa 1d10 de dano contundente, possui incremento de distância de 6 metros e o traço de arma de arremesso. O dano aumenta para 2d10 se você possuir especialização em arma em armas simples, ou para 3d10 se você possuir especialização em armas maior.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

GUIAS ESPIRITUAIS ↻

BÁRBARO | CONCENTRAÇÃO | FORTUNA

Pré-requisitos instinto espiritual**Frequência** uma vez por dia**Acionamento** Você falha (mas não falha criticamente) em um teste de Percepção ou em um teste de perícia.

Embora ninguém os veja e somente você possa ouvi-los, os espíritos ao seu redor conversam constantemente, exceto quando você está em fúria. Às vezes, eles até ajudam. Você pode prestar atenção à orientação dos espíritos para rerrolar o teste acionador, usando o segundo resultado mesmo que ele seja pior.

TALENTO 4

INVESTIDA ABALROANTE ⇨⇨

BÁRBARO | FLOREIO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você corre para frente, movendo inimigos para o lado para alcançar seu adversário. Você Anda tentando se mover através dos espaços de seus inimigos e realiza um Golpe corpo a corpo. Role um teste de Atletismo e compare o resultado à CD de Fortitude de cada criatura cujo espaço você pretende atravessar durante sua ação de Andar. Em um sucesso, você se move pelo espaço da criatura; em uma falha, você encerra seu movimento antes de entrar no espaço dessa criatura. Você pode usar Investida Abalroante ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

TALENTO 4

SENTIDOS SOBRENATURAIS

BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos Faro Aguçado, faro preciso ou faro impreciso

Seu fato é sobrenaturalmente aguçado, e você sempre pode confiar em seu sentido do olfato para se guiar quando sua visão estiver comprometida. Quando mirar um oponente ocultado ou escondido enquanto estiver em fúria, você reduz a CD do teste simples para 3 contra um alvo ocultado ou para 9 contra um alvo escondido.

TALENTO 4

6º NÍVEL

CAÇADOR DE MAGO ↻

BÁRBARO | FÚRIA

Pré-requisitos instinto de superstição**Acionamento** Uma criatura em seu alcance Conjura uma Magia.

Você usa seu ódio pela magia para revidar à primeira visão de uma conjuração, permitindo-lhe interromper a magia de um inimigo. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se o ataque for um acerto crítico, você interrompe a magia.

TALENTO 6

EXPELIR FÚRIA ✦

BÁRBARO

Pré-requisitos um instinto que lhe permite mudar o dano adicional de sua Fúria para um tipo de dano diferente**Acionamento** Você entra em Fúria.

Você emite um poderoso surto de energia instintiva quando libera seu potencial. Cada criatura adjacente sofre dano

TALENTO 6

igual ao seu nível (salvamento básico de Fortitude contra sua CD de classe) do mesmo tipo que o dano adicional de sua Fúria.

FORÇA INTERIOR ◆ **TALENTO 6**

BÁRBARO **CONCENTRAÇÃO** **FÚRIA**

Sua força é parte de sua fúria e, enquanto sua raiva permanecer, você pode reunir sua força e se enfurecer para superar qualquer tipo de enfraquecimento. Reduza em 1 o valor de sua condição enfraquecido.

SENTIDO NOTURNAL **TALENTO 6**

BÁRBARO **FÚRIA**

Pré-requisitos Faro Aguçado, faro preciso ou faro impreciso; visão na penumbra

Seus sentidos ganham ainda mais clareza. Enquanto estiver em fúria, você adquire visão no escuro se ainda não possuir, e a distância de seu faro impreciso aumenta para 18 metros.

8º NÍVEL

ARREMESSAR AMIGO ◆◆ **TALENTO 8**

BÁRBARO **FÚRIA** **MANUSEIO**

Requerimentos Você está adjacente a um aliado e possui uma ou mais mãos livres.

Você lança seus amigos pelo campo de batalha. Pegue um aliado adjacente do seu tamanho ou menor e arremesse-o em um espaço desocupado que você pode ver a até 9 metros. Esse movimento do seu aliado não aciona reações. Seu aliado encerra este movimento de pé e não sofre dano da queda. Se o seu aliado encerrar este movimento com pelo menos um inimigo dentro do alcance dele, ele pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo como uma reação.

ATAQUE DESARMANTE ◆ **TALENTO 8**

BÁRBARO **FLOREIO** **FÚRIA**

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você ataca com força suficiente para derrubar a arma das mãos de seu adversário. Faça um Golpe corpo a corpo; se acertar, você pode realizar um teste de Atletismo para Desarmar esse adversário.

ATAQUE SEQUENTE ◆ **TALENTO 8**

BÁRBARO **FÚRIA**

Requerimentos Você usou sua ação anterior para realizar um Golpe corpo a corpo que errou o alvo.

Mesmo diante de uma falha você faz pressão atacando, determinado a acertar. Faça um Golpe com a mesma arma, acrescentando os efeitos dos traços enérgica e oscilante.

GOLPE INSTINTIVO ◆◆ **TALENTO 8**

BÁRBARO **FÚRIA** **MANUSEIO**

Requerimentos Faro Aguçado, faro preciso ou faro impreciso

Você confia em seus instintos e em seu olfato, usando todos os seus sentidos para descobrir a localização de seu oponente. Faça um Golpe corpo a corpo contra um oponente que não esteja escondendo o cheiro dele com algum efeito similar a *anular aroma*. Este ataque ignora qualquer teste simples requerido devido ao alvo estar ocultado ou escondido.

10º NÍVEL

ARRANCADA DETERMINADA ◆◆ **TALENTO 10**

BÁRBARO **FÚRIA**

Nada pode impedi-lo de chegar em seu inimigo. Ande duas vezes. Durante este movimento, você ignora terreno difícil, terreno difícil maior e quaisquer efeitos que imporiam uma penalidade na Velocidade. Você pode realizar um teste de Atletismo em vez de Acrobatismo para Equilibrar-se quando se mover sobre superfícies estreitas ou mesmo solo irregular, utilizando a mesma CD. Isto não lhe impede de ser ferido por terreno perigoso. Você pode aumentar a quantidade de ações desta atividade para 3 ações para Andar três vezes em vez de duas.

ATERRISSAGEM IMPRESSIONANTE ↻ **TALENTO 10**

BÁRBARO

Acionamento Você cai pelo menos 3 metros e aterrissa em uma superfície sólida.

Você bate no chão, quebrando-o ao seu redor. Trate a queda como 3 metros mais curta. Você aterrissa de pé. Todos os espaços adjacentes se tornam terreno difícil, e criaturas nesses espaços quando você aterrissa sofrem 5 pontos de dano contundente devido aos detritos que os atingem e ficam desprevenidas até o início do próximo turno delas.

EMARANHADO DE BATALHA ↻ **TALENTO 10**

BÁRBARO **FÚRIA**

Acionamento Você obtém um acerto crítico contra um inimigo adjacente.

Seu Golpe incrivelmente cruel o deixa bem próximo, dando-lhe a oportunidade de agarrar seu adversário. Faça um teste de Agarrar contra o inimigo acionador.

GOLPE RESSONANTE ◆◆ **TALENTO 10**

BÁRBARO **FÚRIA**

Requerimentos Você está empunhando uma arma corpo a corpo que causa dano contundente.

Você golpeia seu inimigo na cabeça com tanta força que seus ouvidos zunem. Faça um Golpe corpo a corpo. Se o Golpe acertar e causar dano, o alvo fica surdo até o início do seu próximo turno (ou por 1 minuto em um acerto crítico).

GOLPE SILENCIADOR ◆ **TALENTO 10**

BÁRBARO **FÚRIA** **INCAPACITAÇÃO**

Um golpe rápido no rosto ou na boca silencia seu oponente. Faça um Golpe corpo a corpo contra um adversário. O adversário deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo fica ofuscado e mal pode vocalizar algo. Ele fica atordoado 1 e a fala dele é rouca e difícil de compreender. Ele deve obter sucesso em um teste simples CD 11 para usar ações de linguística ou suprir componentes verbais de conjuração até o final do próximo turno dele.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura fica atordoada 3 em vez de atordoada 1.

INVESTIDA AVASSALADORA**TALENTO 10****BÁRBARO****Pré-requisitos** Investida Abaloante

Você atropela seus adversários enquanto investe por eles. Quando usar Investida Abaloante e obtiver sucesso em se mover pelo espaço de uma criatura, essa criatura sofre dano contundente igual ao seu modificador de Força. Se obtiver um sucesso crítico, a criatura sofre o dobro desta quantidade de dano e fica desprevenida até o final do seu próximo turno.

12º NÍVEL**ABRAÇAR A DOR****TALENTO 12****BÁRBARO FÚRIA****Acionamento** Uma criatura lhe causa dano com um ataque corpo a corpo.

Ignorando sua dor, você se estica e agarra a criatura ou arma que lhe feriu. Faça um teste de Atletismo para Agarrar ou Desarmar contra a criatura acionadora.

FENDER MAGIA**TALENTO 12****ATAQUE BÁRBARO CONCENTRAÇÃO FÚRIA****Pré-requisitos** instinto de superstição

Você se vale de seu furor supersticioso para destruir uma magia. Faça um Golpe com uma arma corpo a corpo ou com um ataque desarmado contra uma criatura, objeto ou manifestação de magia (como a muralha criada por uma *muralha de fogo* ou o guardião de *guardião espiritual*). Se o seu Golpe acertar, você pode tentar neutralizar uma única magia ou efeito mágico do alvo. Seu nível de neutralização para esta tentativa é igual à metade do seu nível arredondada para cima, e você utiliza o resultado de sua rolagem de ataque para o teste de neutralização.

Quer você obtenha sucesso ou não em seu Golpe, o alvo fica temporariamente imune ao seu Fender Magia por 24 horas.

RASTEIRA DESEQUILIBRANTE**TALENTO 12****ABERTURA BÁRBARO FLOREIO**

Você faz um grande movimento sobre si, derrubando e afastando criaturas. Escolha até três adversários adjacentes e escolha entre Derrubar ou Empurrar todos eles. Para qualquer das opções que você escolha, role um teste de Atletismo separado contra cada adversário, realizado a mesma ação contra cada adversário. Cada rolagem conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas só aumenta sua penalidade após você ter realizado todas as suas rolagens.

14º NÍVEL**FENDER ENCANTO****TALENTO 14****BÁRBARO****Pré-requisitos** Fender Magia

Você pode focar sua superstição para quebrar a magia de um item, além de destruir magias independentes e ativas em criaturas. Quando Fender uma Magia, você pode, em vez disso, tentar neutralizar um item mágico desapossado ou um dos itens mágicos do alvo. Se obtiver sucesso em sua tentativa de neutralização, o item se torna um item mundano do tipo dele por 10 minutos. Se você mirar um artefato, um item inteligente

ou um item particularmente poderoso, sua tentativa de neutralização falha automaticamente.

IMPULSO EMPALADOR**TALENTO 14****BÁRBARO FÚRIA****Requerimentos** Você está empunhando uma arma corpo a corpo que causa dano perfurante.

Você empala seu inimigo e o mantém no lugar com sua arma. Faça um Golpe corpo a corpo com a arma requerida. Se o Golpe acertar e causar dano, seu alvo fica agarrado até obter sucesso para Escapar, até você atacar com a arma requerida ou até você Largar a arma requerida, o que ocorrer primeiro. Quando o alvo não estiver mais agarrado, ele sofre dano persistente de sangramento igual À quantidade de dados de dano da arma.

16º NÍVEL**GOLPES ESTILHAÇADORES****TALENTO 16****BÁRBARO FÚRIA**

Seus golpes enérgicos estilhaçam objetos com facilidade. Enquanto estiver em fúria, seus Golpes corpo a corpo ignoram 5 pontos da Dureza de objetos. Se possuir a característica de classe devastador, em vez disso você ignora 10 pontos da Dureza de objetos.

PROJÉTEL PENETRANTE**TALENTO 16****BÁRBARO FLOREIO FÚRIA****Requerimentos** Você está empunhando uma arma à distância ou de arremesso que causa dano perfurante.

Seus projéteis não são impedidos por carne e osso. Faça um Golpe à distância contra cada criatura em uma linha de 9 metros. Estes ataques ignoram cobertura menor, cobertura e cobertura maior concedidas por criaturas. Role o dano somente uma vez e aplique-o a cada criatura que você atingir. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas só aumenta sua penalidade após você ter realizado todos os seus ataques.

VINGANÇA FURIOSA**TALENTO 16****BÁRBARO FÚRIA****Pré-requisitos** instinto do furor**Acionamento** Um inimigo em seu alcance o acerta criticamente com um Golpe corpo a corpo.

O golpe de seu inimigo alimenta sua fúria e provoca sua retaliação imediata. Faça um Golpe corpo a corpo contra o inimigo acionador.

20º NÍVEL**IRREFREÁVEL IMPARÁVEL****TALENTO 20****BÁRBARO**

Você se torna uma brutal e imparável força da natureza, capaz de ignorar golpes mortais com facilidade. Você adquire resistência igual a 3 + seu modificador de Constituição contra todo dano, e sua resistência em fúria aumenta para 8 + seu modificador de Constituição.

Além disso, se for reduzido a 0 Pontos de Vida enquanto estiver em fúria, você pode encerrar sua fúria como uma reação para permanecer com 1 Ponto de Vida. Se o fizer, você fica ferido 2 (ou aumenta em 2 o valor de sua condição ferido).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



BARDO

Esta seção apresenta novos talentos para bardos de qualquer musa, assim como uma nova musa que tem inspiração da furiosa e calamitosa dança da batalha.

MUSA

A musa a seguir está disponível para bardos em adição às encontradas na página 97\$ do *Livro Básico*.

COMBATENTE

O campo de batalha é seu palco, e o retinir do aço a sua música. Sua musa se engaja em incontáveis batalhas, seja se revelando em combate ou resignada à sua necessidade. Se a sua musa for uma criatura, ela pode ser um soldado extraterreno, como um arconte, cornugon, planetário ou purrodaemon. Se for uma divindade, ela pode ser Gorum. Como um bardo da musa combatente, você treina para batalha além da performance e prepara seus aliados para os perigos da batalha. Você pode até mesmo entrar na luta com eles. Você recebe o talento Performance Marcial e adiciona *medo* ao seu repertório de magias.

TALENTOS DE BARDO

1º NÍVEL

BEM-VERSADO

TALENTO 1

BARDO

Você é relutante a influências performáticas que não sejam as suas. Você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos com os traços auditivo, ilusão, linguística, sônico ou visual.

HINO DE CURA

TALENTO 1

BARDO

Você aprende a magia de composição *hino de cura* (página 228\$), que aumenta sua música com ricas melodias que ajudam seus aliados a se recuperarem de ferimentos.

PERFORMANCE MARCIAL

TALENTO 1

BARDO

Pré-requisitos musa combatente

Sua musa lhe ensinou a lidar com uma maior variedade de armas que a maioria dos bardos, fortalecendo-o para mesclar sem esforço sua performance em combate mesmo com as mais deselegantes ferramentas. Você se torna treinado com todas as armas marciais. Se receber a característica de classe especialidade em armas de bardo, sua graduação de proficiência com armas marciais aumenta para especialista.

2º NÍVEL

AUDIÊNCIA DIRECIONADA

TALENTO 2

BARDO

Você pode moldar a área de suas magias de composição. Sempre que conjurar uma magia de composição cuja área seja uma emanção, você pode mudar a área da magia para um cone 3

metros maior, até um máximo de o dobro da área original. Por exemplo, você poderia modificar uma magia de composição que afeta uma emanção de 9 metros para afetar um cone de 12 metros, mas uma emanção de 1,5 metros poderia se tornar no máximo um cone de 3 metros.

CANÇÃO DE FORÇA

TALENTO 2

BARDO

Pré-requisitos musa combatente

Suas performances inspiram força em seus aliados. Você aprende o truque mágico de composição *canção de força* (página 228\$).

4º NÍVEL

ENCORAJAR AVANÇO

TALENTO 4

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos musa combatente

Com um chamado estimulante, você estimula um aliado a avançar. Se a sua próxima ação for conjurar o truque mágico de composição *inspirar coragem*, um aliado que receber um bônus de estado da magia pode imediatamente usar uma reação para Andar.

LER O COMBATE

TALENTO 4

BARDO SECRETO

Você usa as técnicas de leitura frias de um artista, leitura de aura e outros truques para descobrir as forças e fraquezas de seu adversário. O MJ rola um teste secreto de Ocultismo para você contra a CD de Dissimulação ou Furtividade (o que for maior) de um inimigo à sua escolha que esteja engajado em combate e não esteja ocultado, escondido ou indetectado para você. O MJ pode aplicar uma penalidade devido à distância entre vocês. O inimigo fica temporariamente imune ao seu Ler o Combate por 24 horas.

Sucesso Crítico O MJ escolhe e lhe conta duas das informações a seguir sobre o inimigo: qual das fraquezas do inimigo é maior, qual salvamento do inimigo possui o menor modificador ou qual das resistências do inimigo é a maior. No evento de um empate, o MJ deve selecionar a informação aleatoriamente.

Sucesso O MJ escolhe uma informação da lista acima para lhe contar sobre o inimigo.

Falha Crítica O MJ lhe conta informações falsas (o MJ inventa as informações).

PESQUISADOR DE RITUAIS

TALENTO 4

INCOMUM BARDO

Pré-requisitos musa enigma, especialista em Ocultismo

Pesquisas cuidadosas na arte dos rituais lhe tornaram melhor em executá-los. Você recebe +2 de bônus de circunstância em todos os testes primários e secundários que realizar como parte de conjurar um ritual.

6º NÍVEL

CANÇÃO DE MARCHA

TALENTO 6

BARDO

Você aprende o truque mágico de composição *canção de força* (página 228), que habilita você e seus aliados a cruzar vastas distâncias sem dificuldade.

CONHECIMENTO GARANTIDO

TALENTO 6

BARDO

Pré-requisitos musa enigma

Você pode procurar informações com confiança. Sempre que Recordar Conhecimento utilizando qualquer perícia (incluindo Saber Bárديو), você pode desistir de rolar um teste de perícia para essa perícia e em vez disso obter um resultado de 10 + seu bônus de proficiência (não aplique quaisquer outros bônus, penalidades ou modificadores). Desde que seja especialista em uma perícia, você atende aos pré-requisitos para o talento de perícia Conhecimento Automático nessa perícia, mesmo que não possua o talento Certeza para ela.

COORDENAÇÃO DEFENSIVA

TALENTO 6

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos musa combatente, Inspirar Defesa

Assim como os heróis da história que persistem diante de probabilidades ínfimas, você e seus aliados manterão a linha de defesa. Se a sua próxima ação for conjurar o truque mágico de composição *inspirar defesa*, você pode Erguer um Escudo, e um aliado que receber o bônus de estado da magia pode imediatamente usar uma reação para Erguer um Escudo.

EDUCAR ALIADOS

TALENTO 6

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos Bem-Versado

Acionamento Um aliado se beneficiando de uma de suas magias de composição é sujeito a um efeito com o traço auditivo, ilusão, linguística, sônico ou visual.

Você distorce as propriedades de sua magia de composição para conceder um pouco de conhecimento defensivo. Todos os aliados afetados pela sua magia de composição recebem seu +1 de bônus de circunstância de Bem-Versado até o início do seu próximo turno. Ensinar seus aliados também reforça suas próprias capacidades; seu bônus de circunstância pessoal de Bem-Versado aumenta para +2 até o início do seu próximo turno.

8º NÍVEL

ACOMPANHAR

TALENTO 8

BARDO CONCENTRAÇÃO MANUSEIO

Acionamento Um aliado a até 9 metros Conjura uma Magia.

Você usa suas performances para suplementar a conjuração de um aliado, fornecendo energia mágica para as magias dele. Faça um teste de Performance, utilizando a CD muito difícil para o nível do aliado (*Livro Básico* 503 e 504), e gaste um Ponto de Foco (se a magia acionadora for uma magia de foco) ou um espaço de magia de pelo menos 1 nível superior ao da magia acionadora. Se você obtiver sucesso no teste de Performance, a magia de seu aliado não custa o Ponto de Foco ou espaço de magia.

CHAMADO E RESPOSTA

TALENTO 8

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Sua composição assume a força de um cântico de chamado e resposta, o que permite seus aliados continuarem o efeito sem você. Se a sua próxima ação for conjurar um truque mágico de composição com duração de 1 rodada, ele se torna um chamado. Enquanto a magia estiver ativa, um aliado afetado pela magia pode responder ao seu chamado como uma ação única que possui os traços auditivo e concentração para estender a duração da magia em 1 rodada. Somente um aliado pode responder a um chamado, e responder à resposta do aliado não possui efeito adicional.

ENCORAJAR OPORTUNIDADE

TALENTO 8

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos musa combatente

Acionamento Uma criatura em seu alcance usa uma ação de manuseio ou de movimento, desfere um ataque à distância ou sai de um quadrado usando uma ação de movimento.

Acionamento Você está afetado por *inspirar coragem*.

Você berra um feroz chamado às armas, inspirando a si mesmo para golpear um adversário. Faça um Golpe corpo a corpo contra a criatura acionadora. Se seu ataque for um acerto crítico e o acionamento for uma ação de manuseio, você interrompe essa ação.

VISÃO ANÍMICA

TALENTO 8

BARDO

Sua musa abriu seus sentidos para além do mundo. Você adquire sentido de espíritos como um sentido impreciso com uma distância de 18 metros. Sentido de espíritos o habilita a sentir os espíritos de criaturas, incluindo criaturas vivas, a maioria dos mortos-vivos não-acéfalos e assombrações dentro da distância listada. Como com sua audição e outros sentidos imprecisos, você ainda precisa Buscar para localizar uma criatura indetectada. Como sentido de espíritos detecta essência espiritual, não corpos físicos, ele pode detectar espíritos projetados por magias como *projetar imagem* ou possuindo objetos que não possuem alma. Ele não é capaz de detectar corpos sem alma, constructos ou objetos e, como a maioria dos sentidos, não atravessa objetos sólidos.

10º NÍVEL

ANOTAR COMPOSIÇÃO

TALENTO 10

BARDO EXPLORAÇÃO LINGUÍSTICA

Ao colocar uma composição no papel, você pode criar uma fonte de palavras agitadas ou canção que outros podem ler e compreender. Você gasta 10 minutos e 1 Ponto de Foco para transpor uma magia de composição em um pergaminho especial que você ou outra criatura pode ativar posteriormente. Esta magia de composição deve requerer uma ação única para ser conjurada. Se a magia de composição escolhida exigir um teste de Performance como parte da conjuração, o MJ rola este teste como um teste secreto quando você anotar sua composição. Se você possuir *composição prolongada* ou *inspirar heroísmo* e a magia de composição escolhida permitir, você também pode usar uma dessas magias para modificar a composição anotada, com o MJ rolando o teste secreto de Performance. Se o fizer, você gasta um Ponto de Foco adicional, mesmo que o teste secreto falhe.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Qualquer criatura capaz de ler o idioma que você usou para anotar sua composição por Ativar o Item ao gastar uma ação única que possui o traço concentração. Isto produz os efeitos da composição como se a criatura que ativou o item tivesse Conjurado a Magia.

Uma composição anotada criada desta maneira perde seu poder da próxima vez que você fizer suas preparações diárias. Enquanto a composição estiver em sua posse, você pode deixá-la inerte usando uma ação única que possui o traço concentração. Você não pode recuperar o Ponto de Foco gasto para criar uma composição anotada até ela ser ativada ou perder a magia dela.

ENCORAJAR ATAQUE TALENTO 10

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos musa combatente

Com um grito poderoso, você pode induzir um aliado a atacar. Se a sua próxima ação for conjurar o truque mágico de composição *inspirar coragem*, um aliado que receber um bônus de estado da magia pode imediatamente usar uma reação para realizar um Golpe corpo a corpo.

ODE A OUROBOROS TALENTO 10

BARDO

Você aprende a magia de composição *ode a ouroboros* (página 228), que o habilita a temporariamente poupar seus aliados da morte.

SINFONIA DO CORAÇÃO LIBERTO TALENTO 10

BARDO

Você aprende a magia de composição *sinfonia do coração liberto* (página 228), que o habilita a proteger um aliado contra condições incapacitantes.

12º NÍVEL

CONHECIMENTO DO ENIGMA TALENTO 12

BARDO

Pré-requisitos Conhecimento Garantido

Sua musa sempre sussurra conhecimento para você nas horas certas. Você recebe os benefícios do talento de perícia Conhecimento Automático com qualquer perícia que puder utilizar para Recordar Conhecimento. Como especificado na seção especial de Conhecimento Automático, você ainda pode utilizar Conhecimento Automático somente uma vez por rodada.

ENCORAJAR ATAQUE COMPARTILHADO TALENTO 12

BARDO

Pré-requisitos Encorajar Ataque

No triunfo da batalha, você pode compartilhar a glória com outro aliado. Quando o aliado escolhido para Encorajar Ataque obtiver um sucesso crítico com o Golpe concedido por essa ação, outro aliado afetado pelo seu truque mágico de composição *inspirar coragem* pode imediatamente usar uma reação para realizar um Golpe corpo a corpo. Como o segundo aliado não era o aliado escolhido por você para Encorajar ataque, este efeito não continua para um terceiro aliado, mesmo que o segundo aliado também obtenha um sucesso crítico com o Golpe realizado.

REVERBERAR TALENTO 12

BARDO

Acionamento Você sofreria dano sônico de uma magia.

Você pode manipular a acústica ao seu redor para defletir dano sônico de volta à fonte. Faça um teste de Performance contra a CD de magia da criatura que conjurou a magia acionadora.

Sucesso Crítico Você reduz o dano acionador em uma quantidade igual a quatro vezes seu nível. O conjurador sofre dano sônico igual à quantidade de dano que você reduziu desta maneira.

Sucesso Como sucesso crítico, mas você reduz o dano acionador em uma quantidade igual a duas vezes seu nível.

Falha Crítica Você redireciona as ondas sônicas em si, sofrendo o dobro do dano acionador.

14º NÍVEL

INSPIRAÇÃO TRIUNFANTE TALENTO 14

BARDO

Pré-requisitos musa combatente

Acionamento Realizando um Golpe com uma arma corpo a corpo ou com um ataque desarmado corpo a corpo, você obtém um sucesso crítico contra um adversário.

Com um grito triunfante, você inspira seus aliados. Você conjura um truque mágico de composição que você conhece e que normalmente usa uma ação única para conjurar.

INSPIRAÇÃO VIGOROSA TALENTO 14

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Você instila vigor mágico em seus aliados quando os inspira a atacar. Se a sua próxima ação for conjurar o truque mágico de composição *inspirar coragem*, você e todos os aliados afetados recebem Pontos de Vida temporários igual a 3 + seu modificador de Carisma que duram 1 minuto.

MÚSICA PEGAJOSA TALENTO 14

BARDO EXPLORAÇÃO

Ao repetir incansavelmente um refrão, você implanta uma música pegajosa, uma canção memorável que se repete vezes e mais vezes na cabeça de seus aliados, preparando-os para responder a ela posteriormente. Escolha um truque mágico de composição e gaste 10 minutos repetindo uma melodia, cântico, fala, série de movimentos ou performance similar que incorpore esse truque mágico. Esta atividade adquire os traços apropriados ao tipo de performance. Você implanta a música pegajosa em todos os aliados que puderem vê-lo ou ouvi-lo (conforme apropriado para o tipo de performance) durante toda a atividade.

Após ter criado a música pegajosa, você pode realizar um teste de Performance como uma ação livre para ativá-la. Este teste utiliza uma CD muito difícil de um nível igual ao do alvo de nível mais alto afetado pela música pegajosa no momento de sua ativação (*Livro Básico* 503 e 504). Em um sucesso, você conjura o truque mágico em todos os aliados que tiverem aprendido a música pegajosa e puderem perceber sua performance; em uma falha, a música pegajosa é corrompida e perdida. Como ela é baseada em repetições anteriores, você não pode usar outras ações livres, como *conjuración prolongada* ou *inspirar heroísmo*, para modificar a música pegajosa ativada. Aliados esquecem a música pegajosa após ela ser ativada, se você gastar 10 minutos para implantar

outra música pegajosa ou durante suas próximas preparações diárias, o que ocorrer primeiro.

16º NÍVEL

ENCORAJAR DEVASTAÇÃO TALENTO 16

AUDITIVO BARDO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos Encorajar Avanço, Encorajar Ataque

Você usa sua performance para orquestrar uma devastação contra seus inimigos. Se a sua próxima ação for conjurar o truque mágico de composição *inspirar coragem*, um aliado que receber um bônus de estado da magia pode imediatamente usar uma reação para Andar e realizar um Golpe corpo a corpo.

FINALE RESSONANTE TALENTO 16

ABJURAÇÃO BARDO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos musa maestro

Acionamento Você ou um aliado se beneficiando de sua magia de composição sofreria dano sônico de uma magia.

Você conduz sua performance a uma súbita finalização dramática, abafando outros sons. Sua magia de composição é imediatamente encerrada, e todos os aliados que estivessem se beneficiando da magia adquirem resistência a sônico contra o dano acionador igual ao dobro do nível da magia de composição.

18º NÍVEL

FRUTO DA MINHA IMAGINAÇÃO TALENTO 18

BARDO ILUSÃO MENTAL

Acionamento Você sofreria dano de um Golpe ou magia que não possui o traço morte ou que fosse de alguma forma causar morte instantânea (como *desintegrar*).

Usando suas conexões ocultistas e incríveis poderes de persuasão, você se convence de que o dano acionador é uma invenção da sua imaginação. O dano muda do tipo usual dele para dano mental, e o efeito de dano adquire o traço não-letal. Você não pode usar esta reação se for imune a efeitos mentais ou dano mental.

VOZ DISCORDANTE TALENTO 18

BARDO EVOCAÇÃO SÔNICO

Pré-requisitos *inspirar coragem*

Seu *inspirar coragem* libera um guincho estridente que imbui os ataques de seus aliados com poderosas reverberações sônicas. Enquanto seus aliados estiverem afetados por sua *inspirar coragem*, os Golpes com armas e ataques desarmados deles causam 1d6 de dano sônico adicional.

20º NÍVEL

FLAUTEIO CATIVANTE TALENTO 20

BARDO

Você aprende a magia de composição *flauteio cativante* (página 228), que o habilita a controlar as ações de indivíduos de mente fraca.

POLÍMATA SUPREMO

TALENTO 20

BARDO

Pré-requisitos musa polímata

Você pode conjurar flexivelmente todas as suas magias, o que lhe garante uma gama estonteante de opções. Todas as magias em seu repertório são magias emblemáticas para você.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



CAMPEÃO

Embora esta seção também contenha opções para campeões bondosos, ela é dominada pelos princípios cruéis e habilidades vis de campeões do mal.

CAMPEÕES MALIGNOS

O *Livro Básico* contém regras para ser um campeão do bem, mas assim como há campeões da virtude, há aqueles que são campeões de causas muito mais repugnantes. Os mais vis destes vilões se dedicam a deuses verdadeiramente maus e regozijam-se da destruição, controle ou egoísmo irrestrito. Embora muitos campeões malignos abracem seu terrível caminho por mérito próprio, muitos outros já foram campeões do bem que se perderam para as forças do mal e se tornaram exatamente o que combatiam.

Os princípios e causas do mal seguem as regras fornecidas no *Livro Básico*. Embora personagens malignos em geral possam variar de servir a si mesmos, mas serem aliados leais dos extremos da depravação, campeões malignos são particularmente vis, com um código que requer, reforça e depende de seu comportamento vilanesco. Isto significa que eles podem ser extremamente disruptivos a um jogo típico e devem ser acessíveis como opções de personagem apenas em aventuras ou em campanhas apropriada nas quais o grupo inteiro decide coletivamente abraçá-los. Os princípios e causas do mal são opções incomuns. Embora os talentos e ações adequadas para campeões malignos não listem especificamente seções de acesso, normalmente, se o seu MJ conceder acesso a princípios malignos, você também obtém acesso às ações e talentos de campeão que requerem esses princípios.

OS PRINCÍPIOS DO MAL

Todos os campeões de tendência maligna seguem estes princípios:

- Você nunca deve realizar atos considerados anátemas à sua divindade ou voluntariamente cometer um ato bondoso, como dar algo puramente por caridade, conjurar uma magia ou usar um item bondoso.
- Você nunca deve colocar as necessidades de outra pessoa antes das suas, e nunca deve colocar suas necessidades antes das necessidades de sua divindade. Embora possa realizar atos que outras pessoas possam considerar prestativos, eles devem ser feitos apenas quando houver expectativas que eles avançarão os objetivos seus ou de seu mestre.

CAUSAS MALIGNAS

Como um campeão maligno, você deve selecionar uma das causas a seguir. Sua causa deve corresponder exatamente à sua tendência. Sua causa determina sua reação de campeão, lhe concede uma magia de devoção (página 228\$) e define parte de seu código de campeão.

TIRANO [ORDEIRO E MAU]

Você se vale da lei do mais forte, e subjuga os fracos para mantê-los em seus lugares. Você ganha a reação de campeão Mão de Ferro e a magia de devoção *toque de corrupção*. Acrescente estes princípios após os princípios do mal:

- Não deixe que ninguém inferior detenha poder sobre você ou o lidere.
- Reforce impiedosamente hierarquias estabelecidas entre mestres e servos. Destitua ou tome o controle de hierarquias ilegítimas, como governos democráticos ou os arrogantes escalões dos planos celestiais, e preencha vácuos de poder tomando-os para si.
- Curve os fracos para que lhe sirvam. Este princípio não requer que você poupe a vida de adversários se você achar que eles seriam desleais caso forçados à servidão, nem requer que mantenha mais servos do que você acha prático ou útil.

PROFANADOR [NEUTRO E MAU]

Você sempre faz o que lhe agrada, doa a quem doer, e propaga a influência do mal em tudo que toca. Você ganha a reação de campeão Escudo Egoísta e a magia de devoção *toque de corrupção*. Acrescente estes princípios após os princípios do mal:

- Subverta ou corrompa tudo em seu caminho que seja puro e bom e semeie dúvida entre aqueles que possuem esses ideais.

ANTIPALADINO [CAÓTICO E MAU]

Você é desonrado, desonesto e comprometido a quebrar as falsas esperanças da bondade. Você ganha a reação de campeão Vingança Destrutiva e a magia de devoção *toque de corrupção*. Acrescente estes princípios após os princípios do mal:

- Você não deve se prender a nenhuma lei ou juramento além do seu código (embora ainda possa selecionar um talento de campeão com o traço juramento). Aja de maneira desonrosa, tire vantagem dos outros, minta, trapaceie e roube para conseguir o que você quer.
- Você deve destruir o que lhe ofende e o que ficar em seu caminho, incluindo — e talvez especialmente — as forças do bem e da ordem que se opõem a você. Este princípio não o força a agir imediatamente se isso fosse causar sua destruição, nem requer que você destrua algo que possa ser útil se for corrompido a seu favor.

REAÇÃO DE CAMPEÃO

As reações especiais para causas malignas são: Mão de Ferro para tiranos, Escudo Egoísta para profanadores e Vingança Destrutiva para antipaladinos.

MÃO DE FERRO ↻

INCOMUM CAMPEÃO DIVINO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL

Acionamento Um inimigo a até 4,5 metros lhe causa dano.

Você coloca um adversário impertinente que ousou lhe ferir no lugar dele. Você comanda seu inimigo a ajoelhar perante você em obediência. Caso ouse recusar, ele deve pagar o preço em dor e angústia. O adversário deve escolher uma das seguintes opções:

- O inimigo se ajoelha, prostrando-se como uma ação livre.
- O inimigo recusa, e você causa 1d6 de dano mental a ele. Este dano aumenta para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 9º nível, 4d6 no 12º nível, 5d6 no 16º nível e 6d6 no 19º nível.

Além disso, seus Golpes contra a criatura acionadora causam 1 ponto de dano extra até o final do seu próximo turno. Você pode escolher se o tipo desse dano extra é maligno ou negativo a cada vez que você usar esta reação. Este dano extra aumenta para 2 pontos no 9º nível e para 3 pontos no 16º nível.

ESCUDO EGOÍSTA ↻

INCOMUM CAMPEÃO

Acionamento Um inimigo a até 4,5 metros lhe causa dano.

Seu egoísmo o mantém a salvo. Você recebe resistência contra o dano acionador igual a 2 + metade do seu nível, independentemente do tipo de dano.

Além disso, seus Golpes contra a criatura acionadora causam 1 ponto de dano extra até o final do seu próximo turno. Você pode escolher se o tipo desse dano extra é maligno ou negativo a cada vez que você usar esta reação. Este dano extra aumenta para 2 pontos no 9º nível e para 3 pontos no 16º nível.

VINGANÇA DESTRUTIVA ↻

INCOMUM CAMPEÃO

Acionamento Um inimigo a até 4,5 metros lhe causa dano.

Derramamento de sangue gera mais derramamento de sangue enquanto você leva seu inimigo ao oblivio. Você aumenta a quantidade de dano que você sofre em 1d6, e causa 1d6 de dano ao inimigo acionador, escolhendo causar dano maligno ou negativo a cada vez que usar esta reação. Além disso, até o final do seu próximo turno, seus Golpes contra a criatura acionadora causam 2 pontos de dano extra do tipo escolhido.

O dano que você sofre e causa quando usar reação aumenta para 2d6 no 5º nível, 3d6 no 9º nível, 4d6 no 12º nível, 5d6 no 16º nível e 6d6 no 19º nível. O dano extra de seus Golpes aumenta para 4 pontos no 9º nível e para 6 pontos no 16º nível.

ALIADO DIVINO 3º

Se for um campeão seguindo os princípios do mal e escolher uma lâmina aliada como seu aliado divino, você pode escolher

as runas de propriedade *mutável*, *retornante* ou *temível* (página 260\$).

PUNIÇÃO DIVINA

9º

Sua reação de campeão é aprimorada.

Tirano: O arrependimento da desobediência perdura. Se um inimigo recusar sua Mão de Ferro, ele sofre dano persistente maligno igual ao seu modificador de Carisma.

Redentor: Se o seu modificador de Carisma for +2 ou maior, sua resistência contra o dano acionador é igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível.

Antipaladino: Um inimigo que sofra o dano inicial de sua Vingança Destrutiva também sofre dano persistente maligno igual ao seu modificador de Carisma. Isto se



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

aplica somente ao dano que a reação em si causa à criatura acionadora, não ao dano que você causar com Golpes subsequentes.

EXALTAÇÃO

11º

Sua reação de campeão se aprimora das maneiras a seguir quando você recebe a característica de classe exaltação no 11º nível. Elas afetam inimigos em vez de aliados, já que exaltam seu deus sombrio para causar dor a seus adversários em vez de estimular seus companheiros.

Tirano: Quando você usar Mão de Ferro, cada inimigo além da criatura acionadora que estiver a até 4,5 metros de você também deve ficar prostrado ou sofrer dano mental (à escolha do inimigo). Estas criaturas sofrem apenas o dano mínimo (normalmente 3 pontos de dano no 11º nível, 4 pontos de dano no 12º nível, 5 pontos de dano no 16º nível e 6 pontos de dano no 19º nível), e os efeitos que eles sofrem não podem ser ajustados por qualquer coisa que altere sua Mão de Ferro. Por exemplo, o talento Repercussões de Ferro não poderia transformar o dano em dano mental persistente para criaturas além da criatura acionadora.

Profanador: Quando você usar Escudo Egoísta, cada inimigo a até 4,5 metros sofre -1 de penalidade de estado em rolagens de ataque contra você até o início do seu próximo turno.

Antipaladino: Quando você usar Vingança Destrutiva, cada inimigo além da criatura acionadora que estiver a até 4,5 metros de você sofre metade do dano (do mesmo tipo que o escolhido) que você causar ao inimigo acionador.

TALENTOS DE CAMPEÃO

1º NÍVEL

EGOÍSMO CONTÍNUO

TALENTO 1

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de profanador

Sua personalidade poderosa e ego incrível exigem que você se proteja acima de tudo. Após usar Escudo Egoísta, você recebe resistência a todo dano subsequente do inimigo acionador até o final do turno no qual você usou a reação. A resistência é igual à metade da resistência de seu Escudo Egoísta.

ORAÇÃO DESESPERADA

TALENTO 1

CAMPEÃO

Frequência uma vez por dia

Acionamento Você começa seu turno e não possui nenhum Ponto de Foco em sua reserva.

Você invoca sua divindade e implora pela ajuda dela. Você instantaneamente recupera 1 Ponto de Foco.

REPERCUSSÕES DE FERRO

TALENTO 1

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de tirano

Desobedecer à sua Mão de Ferro possui consequências duradouras. Se um inimigo se recusar a ajoelhar perante você, você pode causar dano persistente mental em vez de dano mental normal. Você deve decidir se o dano mental será persistente antes

do seu inimigo escolher se ajoelhar ou não. A quantidade de dano não é alterada.

VINGANÇA CRUEL

TALENTO 1

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos causa de antipaladino

Embora sua vingança seja dolorosa para você e seu adversário, ninguém pode duvidar de que seus inimigos sofram mais. Você recebe um bônus de circunstância no dano causado ao inimigo por Vingança Destrutiva igual à quantidade de dados de dano da reação. Isto se aplica somente ao dano que o inimigo sofre direto da reação, não a você ou ao dano extra que você causa após usar a reação.

2º NÍVEL

JURAMENTO ESOTÉRICO

TALENTO 2

CAMPEÃO JURAMENTO

Pré-Requisitos princípios do bem

Você jurou matar as abominações alienígenas que espreitam nos cantos remotos de Golarion. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve matar as aberrações malignas que encontrar desde que tenha uma chance razoável de sucesso."

Seu Golpe Retributivo recebe +4 de bônus de circunstância de dano contra uma aberração maligna, ou +6 se você possuir proficiência de mestre com a arma usada. A resistência concedida por seu Vislumbre de Redenção contra o dano de uma aberração maligna é 7 + seu nível. Se usar Passo Liberador acionado por uma aberração maligna, seu aliado recebe +4 de bônus de circunstância em testes concedidos pelo seu Passo Liberador, e esse aliado pode Dar um Passo duas vezes após isso.

Você não considera aberrações malignas como autoridades legítimas, mesmo em nações por elas governadas.

JURAMENTO DO MATADOR DA LUZ

TALENTO 2

INCOMUM CAMPEÃO JURAMENTO

Pré-Requisitos princípios do mal

Você jurou livrar o mundo da justiça de seres celestiais. Acrescente o seguinte princípio ao seu código após os outros: "Você deve banir ou matar celestiais com quem cruzar desde que tenha uma chance razoável de sucesso; na incrivelmente improvável situação em que encontre um celestial maligno, você não precisa bani-lo ou matá-lo."

Quando usar sua reação de campeão contra um celestial, o dano extra que você causa com Golpes aumenta em 1 ponto (ou em 2 pontos no 9º nível e em 3 pontos no 16º nível).

MENTALIDADE PRESUNÇOSA

TALENTO 2

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos princípios do mal

Como sabe que sua mente é superior, você zomba de qualquer um que alteraria seu estado mental – mas esta arrogância o pune ao máximo quando você está errado. Você recebe +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos mentais. Se rolar um sucesso em um salvamento contra um efeito mental, trate o resultado como um sucesso crítico. Se rolar uma falha em um salvamento contra um efeito mental, trate o resultado como uma falha crítica.

4º NÍVEL

AURA DE DESESPERO

TALENTO 4

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos princípios do mal

Sua presença como avatar do mal deixa seus adversários mais suscetíveis ao terror e torna quase impossível para eles se livrarem do medo quando você está próximo. Inimigos a até 4,5 metros de você sofrem -1 de penalidade de circunstância em jogadas de salvamento contra medo. Além disso, um inimigo que encerrar o turno dele a até 4,5 metros de você não pode reduzir o valor da condição assustado dele abaixo de 1.

CRUELDADE

TALENTO 4

INCOMUM CAMPEÃO CONCENÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos magia de devoção (*toque de corrupção*)

O ferimento que você causa com seu toque de corrupção drena a força do corpo de seu inimigo. Se a sua próxima ação for conjurar *toque de corrupção* em uma criatura viva, o alvo também fica enfraquecido 1 por 1 minuto após falhar no salvamento dele (enfraquecido 2 se for uma falha crítica).

TOQUE ACELERANTE

TALENTO 4

CAMPEÃO

Pré-Requisitos magia de devoção (*imposição de mãos*)

Suas energias de cura são infundidas com energia estimulante. Uma criatura que recuperar Pontos de Vida através de sua *imposição de mãos* recebe +3 metros de bônus de estado na Velocidade até o final do próximo turno dela.

6º NÍVEL

ESCUDO CORROMPIDO

TALENTO 6

INCOMUM CAMPEÃO DIVINO NECROMANCIA NEGATIVO

Pré-Requisitos aliado divino (escudo), princípios do mal

Seu escudo aliado é mais do que apenas um espírito de proteção – ele é um conduíte para magia divina mortífera. Quando usar seu escudo aliado para usar Bloqueio com Escudo contra um Golpe com arma ou com ataque desarmado corpo a corpo, o atacante sofre 1d6 de dano maligno ou negativo (à sua escolha). Se o ataque ou Golpe quebrar ou destruir seu escudo, dobre este dano adicional.

O dano que o atacante sofre aumenta para 2d6 no 11º nível e para 3d6 no 16º nível.

MISERICÓRDIA REVIGORANTE

TALENTO 6

CAMPEÃO

Pré-Requisitos Misericórdia

Seu toque divino rejuvenesce os fracos e cansados. Quando usar Misericórdia, você pode tentar neutralizar as condições desajeitado ou enfraquecido, usando a fonte dessa condição para determinar o nível e CD da neutralização. Se a condição for causada por um efeito contínuo e você não remover esse efeito, a condição retorna ao final do seu próximo turno.

PUNIR O BEM

TALENTO 6

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (lâmina), princípios do mal

Sua lâmina aliada se torna uma ferramenta ainda mais poderosa contra benfeitores. Selecione um adversário que você pode ver. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes realizados com a



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

arma habitada por sua lâmina aliada contra esse adversário causam 4 pontos de dano maligno extra, aumentando para 6 pontos de dano se você possuir proficiência de mestre com esta arma.

Se este adversário o atacar antes do início do seu próximo turno, a duração é prolongada para até o final do próximo turno desse adversário. Se o adversário continuar a atacá-lo a cada turno, a duração continua a ser prolongada.

8º NÍVEL

CRUELDADE MAIOR

TALENTO 8

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos Crueldade

A extensão da corrupção em você faz mais do que simplesmente drenar a força de seus adversários; ela devasta as mentes e reflexos deles. Quando usar Crueldade, escolha se pretende deixar a criatura enfraquecida como o normal para o talento, se ela fica desajeitada 1 caso falhe no salvamento (desajeitada 2 em uma falha crítica) ou se ela fica estupefata 1 em um salvamento falho (estupefata 2 em uma falha crítica).

SACRIFICAR ARMADURA

TALENTO 8

CAMPEÃO

Acionamento Você é atingido por um Golpe que causa dano físico. Com prontidão divina, você retorce seu corpo para diminuir o impacto de um ataque. Reduza o dano sofrido em uma quantidade igual ao dobro do nível da sua armadura. Sua armadura fica quebrada, reduzindo os Pontos de Vida dela para o Limiar de Quebra. Se a sua armadura já estiver danificada, ela é destruída.

SENTIR O BEM

TALENTO 8

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do mal

A presença de bondade lhe enjoa com sua honradez sacarina. Quando estiver na presença de uma aura de bem poderosa ou avassaladora (*Livro Básico* 334), você eventualmente a detecta, embora não o faça necessariamente de forma instantânea e não consiga apontar exatamente a sua localização. Isto se manifesta como um sentido vago, similar ao olfato dos humanos. Uma criatura bondosa utilizando um disfarce ou de alguma outra forma tentando esconder sua presença realiza um teste de Dissimulação contra sua CD de Percepção para esconder a aura de você. Se a criatura obtiver sucesso no teste de Dissimulação, ela fica temporariamente imune ao seu Sentir o Bem por 1 dia.

10º NÍVEL

LITANIA DE EMPÁFIA

TALENTO 10

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos magias de devoção, princípios do mal

Você compele uma criatura a agir em direção aos objetivos dela em vez de considerar os outros. Você pode conjurar a magia de devoção *litania de empáfia* (página 229\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MISERICÓRDIA ELUCIDANTE

TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-Requisitos Misericórdia

Sua misericórdia concede clareza àqueles ao seu redor quando eles mais precisam. Quando usar Misericórdia, você pode tentar neutralizar as condições confuso ou estupefato, usando a fonte dessa condição para determinar o nível e CD da neutralização. Se a condição for causada por um efeito contínuo e você não remover esse efeito, a condição retorna ao final do seu próximo turno.

TOQUE RESILIENTE

TALENTO 10

CAMPEÃO

Pré-Requisitos magia de devoção (*imposição de mãos*)

Suas energias de cura criam uma aura de proteção que defende seus aliados contra mais do que apenas lâminas e flechas. Um aliado que recuperar Pontos de Vida através de sua *imposição de mãos* recebe +1 de bônus de estado nas jogadas de salvamento até o final do próximo turno dele.

12º NÍVEL

CORCEL PÁLIDO

TALENTO 12

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria), princípios do mal

Sua montaria se torna uma criatura grotesca e agourenta quando você a cavalga. A aparência dela se transforma enquanto chamas irrompem da pele dele, uma espiral de energia negativa a envolve ou veneno goteja de sua carne. Quando Montar sua montaria aliada, você pode escolher fogo, negativo ou veneno. Enquanto a cavalgar, sua montaria adquire resistência 10 contra o tipo de dano escolhido, e qualquer criatura que tocar sua montaria sofre 1d6 de dano do tipo escolhido; isto inclui atingir a montaria usando Golpes com armas corpo a corpo ou ataques desarmados corpo a corpo enquanto estiver adjacente a ela. Este dano aumenta para 2d6 no 16º nível e para 3d6 no 20º nível.

GOLPE MACABRO

TALENTO 12

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do mal, reação de campeão que concede dano extra com seus Golpes

Requerimentos Seus Golpes atualmente causam dano extra devido à sua reação de campeão.

Faça um Golpe contra a criatura que acionou sua reação de campeão. Se acertar, o alvo sofre o dobro do dano extra de sua reação e deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe ou fica drenado 1. Independentemente do resultado, a criatura fica temporariamente imune ao seu Golpe Macabro por 24 horas.

IMPOR JURAMENTO

TALENTO 12

CAMPEÃO

Frequência uma vez por hora

Acionamento Você fez um juramento contra um tipo específico de criaturas.

Você invoca seu juramento para encorajá-lo em combate. Quando Impor seu Juramento, selecione uma criatura que você pode ver que derrotá-la faça parte do seu juramento. Você recebe +1 de bônus de estado na CA e salvamentos contra ataques e efeitos da criatura escolhida. Você também recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque contra a criatura escolhida. Entretanto, sua dedicação para Impor

seu Juramento toma sua atenção contra todos os outros adversários. Enquanto estiver Impondo seu Juramento, você sofre -1 de penalidade de estado na CA, rolagens de ataque e salvamentos contra todas as outras criaturas até você parar de Impor seu Juramento.

Você para de Impor seu Juramento quando a criatura escolhida é reduzida a 0 Pontos de Vida ou quando ela legitimamente oferece se render a você ou aos seus aliados. Você imediatamente para de Impor seu Juramento se ficar inconsciente ou se a criatura escolhida ficar despercebida para você por mais de 1 minuto. Você também pode parar de Impor seu Juramento a qualquer momento durante seu turno como uma ação livre.

TOQUE AMPLIFICANTE TALENTO 12

CAMPEÃO

Pré-Requisitos magia de devoção (*imposição de mãos*)

Suas energias de cura potencializam ataques. Um aliado que recuperar Pontos de Vida através de sua *imposição de mãos* recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque e causa 1 ponto de dano bondoso adicional até o final do próximo turno dele.

14º NÍVEL

AURA DE PRESERVAÇÃO TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-Requisitos Juramento Esotérico

Sua aura protege contra os poderes degenerados de aberrações. Você e todos seus aliados a até 4,5 metros recebem +1 de bônus de estado em salvamentos de Fortitude e Vontade contra efeitos de morfia ou polimorfia e em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais; este bônus aumenta para +2 contra efeitos mentais, de morfia ou polimorfia de aberrações.

INTERPOSIÇÃO MAIOR TALENTO 14

CAMPEÃO

Pré-Requisitos Sacrificar Armadura

Sua graça divina lhe empodera para evitar golpes mesmo quando não poderia fazê-lo. Você pode usar Sacrificar Armadura para reduzir qualquer tipo de dano de um ataque ou efeito que exija um salvamento de Reflexos. Quando usar Sacrificar Armadura contra um acerto crítico ou quando obtiver uma falha crítica em um salvamento de Reflexos que o faria sofrer o dobro do dano, você sofre apenas a quantidade normal de dano.

LITANIA DE DEPRAVAÇÃO TALENTO 14

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos magias de devoção, princípios do mal

Você mina o moralismo vão de seu inimigo, abrindo o coração dele para o mal. Você pode conjurar a magia de devoção *litania de depravação* (página 228\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

16º NÍVEL

EXPANDIR AURA TALENTO 16

CAMPEÃO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos Você possui pela menos uma aura de um talento ou característica de classe de campeão.

Você foca seu poder divino para estender sua influência. Selecione uma aura que você possui de um talento ou característica de

classe de campeão, como Aura de Coragem ou Aura de Vida. O raio da aura é dobrado até o início do seu próximo turno.

INSTRUMENTO DE MATANÇA TALENTO 16

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-Requisitos aliado divino (lâmina), princípios do mal

Sua lâmina aliada anseia pelo sangue de seus adversários. Sempre que obtiver um acerto crítico contra um inimigo com a arma habitada pela sua lâmina aliada enquanto estiver causando dano extra de sua reação de campeão, o alvo sofre dano persistente de sangramento igual a dois dos dados de dano da arma.

18º NÍVEL

FORMA INFERAL TALENTO 18

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos princípios do mal

Suas feições se alteram para aquelas típicas de um infero que serve à sua divindade; por exemplo, você pode ganhar as escamas pútridas, chifres retorcidos e olhos vermelhos de um demônio. Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade. Você também adquire visão no escuro (se ainda não possuir), o traço infero e o traço apropriado para o tipo de servidor que você se torna (daemon, demônio ou diabo, por exemplo).

TOQUE REJUVENESCENTE TALENTO 18

CAMPEÃO

Pré-Requisitos magia de devoção (*imposição de mãos*)

Suas energias de cura perduram após sua conjuração, fornecendo benefícios contínuos. Um aliado que recuperar Pontos de Vida através de sua *imposição de mãos* recebe 10 Pontos de Vida temporários no início do próximo turno dele durante cada uma das próximas 10 rodadas. Este efeito é encerrado se o aliado ficar inconsciente.

20º NÍVEL

DEFENSOR SAGRADO TALENTO 20

CAMPEÃO

Você é um grande guerreiro que pode permanecer firme contra os oponentes mais ferozes à sua causa. Você adquire resistência 10 contra dano contundente, cortante e perfurante causado por criaturas e efeitos opostos aos seus princípios (criaturas malignas para princípios do bem, criaturas bondosas para princípios do mal e assim por diante). Além disso, criaturas e efeitos que rolaem um 20 natural em uma rolagem de ataque contra você não melhoram o resultado desse ataque em um grau de sucesso.

MONTARIA INFERAL TALENTO 20

INCOMUM CAMPEÃO

Pré-requisitos aliado divino (montaria), princípios do mal

Sua montaria manifesta dons poderosos e sinistros concedidos por sua divindade. Ela adquire visão no escuro, seus Pontos de Vida máximos aumentam em 40, e ela adquire fraqueza 10 a dano bondoso.

Adicionalmente, ela desenvolve asas apropriadas para um servidor de sua divindade (como asas de morcego para um diabo), concedendo-a uma Velocidade de voo igual à Velocidade dela. Ela adquire o traço infernal e o traço apropriado para o tipo de servidor que se torna (daemon, demônio ou diabo, por exemplo).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



CLÉRIGO

De infundir aliados com energias poderosas a realizar milagres menores, esta seção fornece talentos para clérigos de qualquer tendência, divindade ou doutrina.

TALENTOS DE CLÉRIGO

1º NÍVEL

PREMONIÇÃO DE SALVAÇÃO TALENTO 1

CLÉRIGO

Acionamento Você tenta um salvamento contra um perigo, mas ainda não efetuou a rolagem.

Sua divindade lhe concede premonição limitada, alertando-o de perigos um instante antes deles ocorrerem. Você recebe +2 de bônus de circunstância na jogada de salvamento acionadora.

PROFANAÇÃO VIL TALENTO 1

CLÉRIGO

Pré-requisitos tendência maligna

Você combina poder profano com energia negativa para causar dano a anjos, arcontes e outros habitantes justos dos Planos Externos. Quando conjurar a magia *ferir*, você pode mudar o dano que você causa a criaturas celestiais para dano maligno em vez de dano negativo.

2º NÍVEL

RESPOSTA RÁPIDA TALENTO 2

CLÉRIGO

Acionamento Um aliado é reduzido a 0 Pontos de Vida.

Você trabalha rapidamente e eficientemente em momentos de perigo para entregar a assistência necessária. Você Anda em direção ao aliado acionador. Você recebe +3 metros de bônus de circunstância em sua Velocidade durante este movimento.

4º NÍVEL

INFUSÃO RADIANTE TALENTO 4

CLÉRIGO CONCETRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte de cura, tendência bondosa

Você coloca energia positiva revigorante em um aliado vivo. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* para restaurar Pontos de Vida a uma única criatura viva, o alvo causa 1d6 de dano positivo adicional com as armas corpo a corpo e ataques desarmados dele até o final do próximo turno dele. Se a magia *curar* for pelo menos de 5º nível, este dano aumenta para 2d6, ou para 3d6 se a magia for pelo menos de 8º nível.

6º NÍVEL

MÃOS MÁGICAS TALENTO 6

CLÉRIGO

Pré-requisitos Mãos Curandeiras

A bênção de sua divindade eleva sua habilidade de cura, fazendo sua cura mundana funcionar como se fosse mágica. Quando obtiver sucesso em um teste de Medicina para Tratar Ferimentos, sua ação recebe o traço divino e você cura a quantidade dos 2d8 (ou 4d8 em um sucesso crítico). Se você possuir uma habilidade

que adiciona dados ao seu Tratar Ferimentos, você ainda rola esses dados normalmente.

8º NÍVEL

MÁRTIR TALENTO 8

CLÉRIGO METAMÁGICO

Pré-requisitos fonte divina

Você vai a limites extremos para apoiar seus aliados, mesmo quando isso significa se ferir. Se a sua próxima ação for conjurar *curar* ou *ferir* por sua fonte de cura ou de ferimento para restaurar Pontos de Vida a um único aliado, você pode canalizar sua própria vitalidade juntamente com a magia. Você perde 1d8 Pontos de Vida por nível da magia, que não podem ser reduzidos ou mitigados de qualquer forma, e seu aliado recupera um valor igual em Pontos de Vida.

SURTO DE FOCO TALENTO 8

CLÉRIGO

Frequência uma vez por dia

Acionamento Um aliado que você pode ver cai a 0 Pontos de Vida. Quando um aliado que você vê cai em batalha, sua resposta de lutar ou fugir aciona um surto no poder de sua divindade que há em você. Você instantaneamente recupera 1 Ponto de Foco.

10º NÍVEL

ATRAVESSAR MAGIA TALENTO 10

CLÉRIGO CONCETRAÇÃO METAMÁGICO

Magias que você conjura podem se transformar brevemente em essência vital, passando inofensivamente através de criaturas vivas e mortas-vivas entre você e seu alvo, sendo bloqueada apenas por objetos sólidos. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que requer uma rolagem de ataque de magia, seus alvos não se beneficiam da cobertura fornecida por criaturas vivas ou mortas-vivas.

ESCUDO DA FÉ TALENTO 10

CLÉRIGO

Pré-requisitos Iniciado no Domínio

Energia residual de suas magias de domínio reforçam suas defesas. Quando gastar um Ponto de Foco para conjurar uma magia de domínio, você recebe +1 de bônus de estado em sua CA até o início do seu próximo turno.

SALVAÇÃO COMPARTILHADA TALENTO 10

CLÉRIGO

Pré-requisitos Premonição de Salvação

Você pode projetar suas premonições de perigo para seus aliados. Quando usar Premonição de Salvação, aliados a até 4,5 metros que estiverem rolando a mesma jogada de salvamento contra o mesmo perigo também recebem +2 de bônus de circunstância em suas jogadas de salvamento.

14º NÍVEL

FLUXO E REFLUXO

TALENTO 14

CLÉRIGO | CONCETRAÇÃO | METAMÁGICO

Pré-requisitos Fonte Versátil

Você pode simultaneamente emanar energia positiva e negativa para ferir seus inimigos e curar seus aliados. Se a sua próxima ação for conjurar a versão de 1 ação ou de 2 ações das magias *curar* ou *ferir*, escolha, dentro da distância da magia, uma criatura para ser ferida e outra criatura para ser curada por ela. Sua magia *curar* ou *ferir* afeta ambas as criaturas.

PREMONIÇÃO DE CLAREZA

TALENTO 14

CLÉRIGO | FORTUNA

Frequência uma vez por hora**Acionamento** Você falha em uma jogada de salvamento contra um efeito mental.

Sua divindade lhe envia uma visão de fé para fortalecê-lo contra ataques mentais. Rerrole a jogada de salvamento acionadora com +2 de bônus de circunstância. Você deve usar o segundo resultado, mesmo que seja pior.

16º NÍVEL

REMIEDIAR

TALENTO 16

CLÉRIGO | CONCETRAÇÃO | METAMÁGICO

Frequência uma vez por hora**Pré-requisitos** fonte de cura ou fonte de ferimento

Se a sua próxima ação for usar sua fonte divina para conjurar a versão de 3 ações da magia *curar* ou *ferir* para causar dano a criaturas, você pode coletar a energia residual para contrabalancear forças opositoras. Você usa sua magia *curar* ou *ferir* para tentar neutralizar um efeito na área da magia que possua o traço bem, caos, mal ou ordem. O traço escolhido deve se opor a um componente da tendência de sua divindade; se a sua divindade for neutra, você pode escolher qualquer traço.

18º NÍVEL

CLAREZA COMPARTILHADA

TALENTO 18

CLÉRIGO

Pré-requisitos Premonição de Clareza

Você pode projetar suas premonições de clareza para seus aliados. Quando usar Premonição de Clareza, aliados a até 4,5 metros que falharem na mesma jogada de salvamento contra o mesmo efeito mental também podem gastar as reações deles para rerrolar a jogada de salvamento em que falharam com +2 de bônus de circunstância.

POSSIBILIDADE MILAGROSA

TALENTO 18

CLÉRIGO

Sua divindade o empodera para realizar milagres menores, permitindo-lhe prontamente se adaptar às necessidades variáveis de seus deveres. Uma vez durante suas preparações diárias, você pode usar um espaço de magia para conter puro potencial divino (em vez de utilizá-lo para preparar uma única magia). Você pode usar

este espaço de magia para conjurar qualquer magia da lista de magias divinas que seja pelo menos 2 níveis inferior ao espaço de magia designado; a magia age de todas as formas como uma magia 2 níveis inferior. Você não possui qualquer magia em particular preparada nesse espaço de magia até conjurá-la.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



DRUIDA

Esta seção contém uma seleção de novos talentos que permitem druidas de todas as ordens literalmente germinarem suas armas ou plantar magias no solo como sementes.

TALENTOS DE DRUIDA

1º NÍVEL

ARMA VERDEJANTE

TALENTO 1

DRUIDA EXPLORAÇÃO

Você cultiva uma semente que pode brotar como um cajado de madeira, chicote de vinha ou outra arma. Você gasta 10 minutos focando energia primal em uma semente, insculpindo-a com o potencial de uma única arma de nível 0 na qual você é treinado e que não possui partes mecânicas ou componentes de metal. Quando segurar uma semente insculpida, você pode gastar uma única ação de Interagir para fazê-la crescer imediatamente como essa arma; uma segunda ação de Interagir a faz retornar à forma de semente. Sua arma verdejante funciona como a arma insculpida e pode ter runas gravadas ou talismãs afixados a ela normalmente, que são suprimidos quando a arma está na forma de semente. Ela também se torna um foco primal.

Você pode ter somente uma arma verdejante ao mesmo tempo. Se preparar uma segunda, a semente de sua primeira arma verdejante imediatamente se torna uma espécie mundana; quaisquer runas na semente anterior que sejam válidas para a nova semente são transferidas entre elas sem custo, mas você perde quaisquer runas inaplicáveis a menos que as transfira para uma *pedra de runa* ou outra arma.

4º NÍVEL

CONVOCAÇÕES ELEMENTAIS

TALENTO 4

DRUIDA

Você pode convocar os quatro elementos. Você pode gastar 10 minutos sintonizando-se com a natureza para substituir uma das magias que você possui preparadas em seus espaços de magia de druida pela magia *convocar elemental* de mesmo nível.

SEGREDOS DE FAMILIAR LESHY

TALENTO 4

DRUIDA METAMÁGICO

Pré-requisitos ordem da folha

Os segredos da ordem da folha permitem a seu familiar tirar vantagem da forma de leshy dele. Você pode selecionar uma habilidade de familiar adicional a cada dia, que deve ser uma das habilidades de familiar leshy a seguir. Você não pode selecionar mais de uma habilidade de leshy familiar por vez.

- **Gavinhas Compridas** Seu familiar pode estender vinhas ou gavinhas similares, aumentando o alcance dele para 4,5 metros.
- **Purificar Ar** Seu familiar recicla ar, fornecendo oxigênio suficiente para uma criatura Média em áreas com ar rançoso, como uma câmara selada ou um espaço extradimensional. Se o leshy estiver na área de um efeito

de veneno inalado ou um efeito que seja baseado no olfato, criaturas em uma emanção de 4,5 metros do leshy recebem +2 de bônus de circunstância em suas jogadas de salvamento contra o efeito.

- **Explosão Verdejante** Quando seu familiar morrer, ele libera a energia primal dele para conjurar a versão de 3 ações de *curar*, elevada para 1 nível de magia inferior ao seu maior nível de espaços de magia. A magia *curar* recebe um bônus de estado igual ao dobro do nível da magia nos Pontos de Vida que ela restaura a plantas. Você deve ser capaz de conjurar magias de 2º nível usando espaços de magia para selecionar esta habilidade de familiar.

6º NÍVEL

MAGIA CORRENTE

TALENTO 6

ABJURAÇÃO CONCENTRAÇÃO DRUIDA METAMÁGICO

Conforme usa sua magia para manipular água ou ar, você desvia parte de suas correntes para formar uma barreira ao seu redor. Se a sua próxima ação for *Conjurar uma Magia* com o traço água ou ar, até o início do seu próximo turno você recebe +1 de bônus de circunstância na CA ou +2 de bônus de circunstância contra ataques à distância. Este efeito possui os traços água ou ar (ou ambos), dependendo dos traços da magia que você conjurar. Você também recebe +1 de bônus de circunstância em todos os salvamentos contra efeitos com os traços água ou ar (ou ambos) até o início do seu próximo turno, dependendo dos traços da magia.

8º NÍVEL

DEMONSTRAÇÃO DEIMÁTICA

TALENTO 8

DRUIDA

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Imitando demonstrações de ameaça dos animais, você se faz parecer maior e mais imponente. Role um teste de Intimidação para *Desmoralizar* e compare o resultado à CD de Vontade de cada animal, fungo ou criatura em um cone de 4,5 metros. Quando o fizer, *Desmoralizar* recebe o traço visual, e criaturas são afetadas se puderem vê-lo. Você não sofre uma penalidade se a criatura não compreender seu idioma.

10º NÍVEL

ARMA PRISTINA

TALENTO 10

DRUIDA

Pré-requisitos Arma Verdejante

Sua arma verdejante pode ultrapassar resistências de criaturas mágicas. A arma é tratada como ferro frio e prata. Se obtiver um acerto crítico contra uma criatura que possui fraqueza a ferro frio ou prata, o alvo sofre 1d6 de dano persistente de sangramento

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

pelo fato das energias primais de sua arma atrapalharem a cura natural dela.

12º NÍVEL**OÁSIS AMBULANTE****TALENTO 12****DRUIDA****Pré-requisitos** mestre em Sobrevivência

Você é envolto por uma energia mitigadora. Você e aliados a até 18 metros são protegidos contra calor e frio ambiental severos. Se for lendário em Sobrevivência, você e esses aliados também são protegidos de calor e frio ambiental extremos.

14º NÍVEL**SEMEAR MAGIA** **TALENTO 14****CONCENTRAÇÃO DRUIDA METAMÁGICO**

Você embute sua magia em uma semente. Se a sua próxima for Conjuram uma Magia usando 1 ação ou 2 ações, em vez disso a magia se planta em um quadrado adjacente. Você deve tomar todas as decisões a respeito da magia quando a conjura. Nos próximos 10 minutos, você pode direcionar sua magia semeada para brotar e produzir os efeitos da magia como uma reação, que é acionada quando uma criatura entra no espaço da magia semeada ou em um quadrado adjacente a ela. Você pode ter somente uma magia semeada ao mesmo tempo e, se não acionar a magia dentro de 10 minutos, ela se dissipa e a magia é perdida. Uma criatura pode notar a magia semeada com um teste bem-sucedido de Percepção contra sua CD de magia.

TRANSFORMAÇÃO REATIVA **TALENTO 14****DRUIDA****Pré-requisitos** Aspecto Selvagem; Aspecto Altaneiro, Aspecto de Dragão, Aspecto de Elemental ou Aspecto de Planta**Acionamento** varia

Você se transforma reflexivamente quando está em perigo. Você conjura *aspecto selvagem* para se transformar em uma forma concedida por um dos talentos de pré-requisitos que possui, dependendo do acionamento. As resistência e fraquezas de sua forma se aplicam contra o dano acionador.

- **Acionamento** Você cai 3 metros ou mais; **Efeito** Escolha uma forma de *forma aérea*.
- **Acionamento** Você sofre dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou veneno; **Efeito** Escolha uma forma de *forma de dragão* que resista ao dano acionador.
- **Acionamento** Você sofre dano de fogo; **Efeito** Escolha uma forma de elemental de fogo de *forma de elemental*.
- **Acionamento** Você sofre dano de veneno; **Efeito** Escolha de *forma de planta*.

18º NÍVEL**ÉGIDE PRIMAL****TALENTO 18****DRUIDA**

Você se envolve com um espesso campo de energia primal protetora. Você e seus aliados a até 9 metros adquirem resistência igual ao seu modificador de Sabedoria contra dano de ácido, eletricidade, fogo, frio, negativo e positivo.



FEITICEIRO

Esta seção apresenta novos talentos de feiticeiro, assim como quatro novas linhagens que abastecem sua feitiçaria: o arcanismo do desejo de gênio, a extasiante ninfa primal, o misterioso psicopompo divino e a tenebrosa sombra ocultista.

LINHAGENS DE FEITICEIRO

As novas linhagens a seguir são disponíveis para feiticeiros no 1º nível. Novas magias de linhagem são apresentadas a partir da página 235\$.

GÊNIO

Através de linhagem, magia ou desejos tornados realidade, o sangue de um gênio nobre flui em suas veias.

Lista de Magias arcana

Perícias de Linhagem Arcanismo, Dissimulação

Magias Concedidas truque mágico: *detectar magia*; 1º: *disfarce ilusório*; 2º: variável (veja Tipo de Gênio, abaixo); 3º: *subjugar*; 4º: *criação*; 5º: variável (veja Tipo de Gênio, abaixo); 6º: *visão verdadeira*; 7º: *égide de energia*; 8º: variável (veja Tipo de Gênio, abaixo); 9º: *mansão resplandecente*

Magias de Linhagem inicial: *véu do gênio*; avançada: *desejo do coração*; maior: *forma distorcida pelo desejo*

Mágica Sanguínea Sua conjuração distorce a realidade e distrai seus adversários. Você recebe +1 de bônus de estado em testes de Dissimulação por 1 rodada ou um alvo sofre -1 de penalidade estado em Percepção por 1 rodada.

TIPO DE GÊNIO

No 1º nível, escolha o tipo de gênio que influenciou sua linhagem: janni, djinni, efreeti, marid ou shaitan. Você não pode mudar seu tipo de gênio posteriormente. Isto determina quais magias concedidas você recebe de 2º, 5º e 8º níveis.

- **Janni** 2º: *criar comida*; 5º: *banimento*; 8º: *padrão cintilante*
- **Djinni** 2º: *invisibilidade*; 5º: *cena ilusória*; 8º: *ventos punitivos*
- **Efreeti** 2º: *crescer*; 5º: *forma elemental* (apenas fogo); 8º: *labirinto*
- **Marid** 2º: *caminhar na água*; 5º: *controlar o clima*; 8º: *ressecamento horrível*
- **Shaitan** 2º: *poeira reluzente*; 5º: *muralha de pedra*; 8º: *terremoto*

NINFA

Um de seus ancestrais foi inspirado por uma ninfa, ou talvez fosse uma ninfa em si, e agora a beleza da natureza vive em você.

Lista de Magias primal

Perícias de Linhagem Diplomacia, Natureza

Magias Concedidas truque mágico: *emaranhapé*; 1º: *cativar*; 2º: *acalmar emoções*; 3º: *visão animal*; 4º: *farol vital*; 5º: *desespero esmagador*; 6º: *repulsão*; 7º: *matilha desimpedida*; 8º: *momento de renovação*; 9º: *presença avassaladora*

Magias de Linhagem inicial: *mimo da ninfa*; avançada: *beleza cegante*; maior: *estabelecer defesa*

Mágica Sanguínea A graça das ninfas acentua seus movimentos e distrai seus adversários. Você recebe +1 de bônus de estado em testes de Diplomacia por 1 rodada ou um alvo sofre -1 de penalidade estado em salvamentos de Vontade por 1 rodada.

PSICOMPOMPO

Por bem ou por mal, os feitos de seus ancestrais atraem a atenção de psicopompos, ou você pode de alguma forma contar com um em sua árvore genealógica. A presença destes pastores de almas e inimigos da não-morte deixou uma marca indelével em você.

Lista de Magias divina

Perícias de Linhagem Intimidação, Religião

Magias Concedidas truque mágico: *disrupção de morto-vivo*; 1º: *curar*; 2º: *acalmar emoções*; 3º: *luz abrasadora*; 4º: *âncora dimensional*; 5º: *proteção contra morte*; 6º: *rajada espiritual*; 7º: *dedo da morte*; 8º: *canção espiritual*; 9º: *massacre*

Magias de Linhagem inicial: *máscara sepulcral*; avançada: *véu de espíritos*; maior: *pastor de almas*

Mágica Sanguínea A fronteira entre vida e morte é nublada para você. Você recebe +2 de bônus de estado em salvamentos de Fortitude por 1 rodada ou um alvo sofre 1 ponto de dano por nível da magia. O dano é negativo se o alvo for uma criatura viva ou positivo se o alvo for uma criatura morta-viva. Se a magia já causar esse tipo de dano, some-o ao dano inicial da magia antes de determinar fraquezas e resistências.

SOMBRAS

Devido às manipulações de um velstrac ou por um salto planar que deu terrivelmente errado, sua linhagem foi infundida com um veio de sombras.

Lista de Magias ocultista

Perícias de Linhagem Furtividade, Ocultismo

Magias Concedidas truque mágico: *toque gélido*; 1º: *gavinhas sombrias*; 2º: *escuridão*; 3º: *escuridão gélida*; 4º: *assassino fantasmagórico*; 5º: *sifonar sombra*; 6º: *transposição coletiva*; 7º: *duplicar adversário*; 8º: *desaparecimento*; 9º: *fatídico*

Magias de Linhagem inicial: *obscurecer a luz*; avançada: *roubar sombra*; maior: *escuridão consumidora*

Mágica Sanguínea Sombras ficam mais profundas ao redor de você ou de um alvo. Você recebe +1 de bônus de estado em testes de Furtividade por 1 rodada ou um alvo sofre -1 de penalidade estado em Percepção por 1 rodada.

TALENTOS DE FEITICEIRO

1º NÍVEL

MÁGICA SANGUÍNEA ANCESTRAL TALENTO 1

FEITICEIRO

A mágica de sua linhagem se mescla à de sua ancestralidade. Você recebe seu efeito de mágica sanguínea quando conjurar uma magia que não seja um truque-mágico que tenha sido recebido devido a uma herança ou a um talento de ancestralidade, além das circunstâncias normais que acionam sua mágica sanguínea.

2º NÍVEL

SUPLICAR AO ANTEPASSADOS TALENTO 2

FEITICEIRO

Pré-requisitos uma linhagem que corresponde a um traço de criatura

Algo em sua presença faz criaturas de sua linhagem, conscientemente ou não, o reconhecerem como um deles, e você fica acostumado aos artificios deles. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia, Dissimulação e Intimidação quando interagir com criaturas que possuam o traço correspondente à sua linhagem, e +1 de bônus de circunstância em Percepção e em jogadas de salvamento contra essas criaturas. Por exemplo, um feiticeiro de linhagem aberrante receberia este benefício contra criaturas com o traço aberrante. O MJ é o árbitro final de quais criaturas correspondem à sua linhagem.

UNDIR ALIADO TALENTO 2

FEITICEIRO MANUSEIO

Você forja uma conexão mística com um aliado, usando seu sangue como foco, permitindo-o se beneficiar de sua magia. Você coloca uma runa de sangue em um aliado adjacente que dura 1 minuto. Quando fosse receber um efeito de mágica sanguínea, você pode renunciar a ele para concedê-lo a esse aliado. Você pode ungar apenas um aliado de cada vez; se colocar outra runa, sua designação anterior é encerrada.

4º NÍVEL

DIVIDIR DISPARO TALENTO 4

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO METAMÁGICO

Você fragmenta uma magia à distância em um par de disparos menores. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia sem duração que requer uma rolagem de ataque contra um único alvo e não possui efeito além de causar dano, você efetua uma única rolagem de ataque e compara o resultado à CA de dois alvos dentro da distância da magia. A magia causa apenas metade de seu dano usual a cada alvo. Isto conta como um ataque para sua penalidade por ataques múltiplos.

FLOREIO ELABORADO TALENTO 4

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO MANUSEIO METAMÁGICO

Você embeleza sua conjuração com floreios extasiantes e grandes pronunciamentos, tornando-a mais difícil de identificar ou neutralizar. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia, criaturas com a habilidade de Conjurar essa Magia não identificam automaticamente qual magia é essa. Além disso, criaturas que testemunharem sua conjuração

sofrem -2 de penalidade de circunstância em testes para identificar a magia com Recordar Conhecimento e testes para neutralizar a magia durante a conjuração dela (como com Contramágica).

6º NÍVEL

RESSONÂNCIA ENERGÉTICA TALENTO 6

ABJURAÇÃO FEITICEIRO

Acionamento Você sofreria dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico de uma magia.

Requerimentos Você possui um espaço de magia disponível para uso de um nível de magia igual ou superior ao da magia acionadora.

Seu sangue ressoa com energia mágica, mitigando os efeitos de magias nocivas. Gaste um de seus espaços de magia de um nível de magia igual ou superior ao da magia acionadora. Você adquire resistência a um dos tipos de dano da magia acionadora igual ao dobro do nível do espaço de magia gasto.

RETRANSMITIR MAGIA TALENTO 6

FEITICEIRO

Acionamento Um aliado Conjura uma Magia e você está na distância dessa magia.

Você abre o poder em seu sangue para a conjuração de seu aliado, usando sua mágica para impulsionar a distância dele. Seu aliado pode usar você como ponto de origem da magia dele, calculando distância e cobertura a partir de seu espaço em vez do dele.

VÓRTICE DE DESVIO TALENTO 6

FEITICEIRO

Requerimentos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico.

Você transfere vestígios de energia mágica para o ar ao seu redor, criando um vórtice que deflete ataques à distância. Até o início do seu próximo turno, você recebe +1 de bônus de estado na CA contra ataques de armas à distância e ataques desarmados físicos à distância.

8º NÍVEL

MAGIA SALVAGUARDADA TALENTO 8

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO METAMÁGICO

Você faz os cumprimentos de onda mágicos de sua magia sincronizar com os produzidos pelo seu próprio copo. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia com uma área, você não é afetado pela magia mesmo se estiver dentro da área.

VISÃO ANÍMICA TALENTO 8

FEITICEIRO

Pré-requisitos linhagem que concede magias divinas ou ocultistas
A essência espiritual em seu sangue abriu seus sentidos para o mundo além. Você adquire sentido de espíritos como um sentido impreciso com uma distância de 18 metros. Sentido de espíritos o habilita a sentir os espíritos de criaturas, incluindo criaturas vivas, a maioria dos mortos-vivos não-acéfalos e assombrações dentro da distância listada. Como com sua audição e outros sentidos imprecisos, você ainda precisa Buscar para localizar uma criatura indetectada. Como sentido de espíritos detecta essência espiritual, não corpos físicos, ele pode detectar espíritos

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

projetados por magias como *projetar imagem* ou possuindo objetos que não possuem alma. Ele não é capaz de detectar corpos sem alma, constructos ou objetos e, como a maioria dos sentidos, não atravessa objetos sólidos.

10º NÍVEL

EXPANSÃO DE MAGIA EMBLEMÁTICA **TALENTO 10**

FEITICEIRO

Sua conexão inata com magia lhe permite conjurar mais magias com maior liberdade. Você recebe duas magias emblemáticas adicionais, sendo que elas devem ser de 3º nível de magia ou inferior.

FUNDIR ENERGIA ◆

TALENTO 10

CONCENTRAÇÃO **FEITICEIRO** **METAMÁGICO**

Você funde duas magias, combinando seus tipos de energia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que causa dano de ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico, selecione uma magia que não seja um truque mágico em seu repertório de magias que causa um tipo de dano de energia diferente dessa lista e gaste um espaço de magia adicional do mesmo nível como esta magia secundária. A magia que você conjura causa dano adicional igual ao nível do espaço de magia secundário gasto. O dano total da magia é dividido igualmente entre o tipo de energia da magia que você conjurar e o tipo de energia da magia secundária.

GUARDA DE ENERGIA ◆

TALENTO 10

ABJURAÇÃO **FEITICEIRO**

Frequência uma vez por turno

Requerimentos Sua ação mais recente foi conjurar uma magia que não seja um truque mágico que causou dano de energia.

Você prende a energia da última magia que conjurou em seu corpo, cobrindo sua carne em uma guarda protetiva. Até o início do seu próximo turno, você adquire resistência 5 a um tipo de dano de energia causado pela magia que você conjurou.

MÍSTICO ANCESTRAL

TALENTO 10

FEITICEIRO

Pré-requisitos Mágica Sanguínea Ancestral

A mágica de sua ancestralidade e linhagem são a mesma. Acrescente quaisquer magias inatas que possuir de uma herança ou talento de ancestralidade ao seu repertório de magias, o que significa que pode conjurá-las usando seus espaços de magia.

12º NÍVEL

EVOLUÇÃO ESPIRITUAL MAIOR **TALENTO 12**

FEITICEIRO

Pré-requisitos Evolução Divina ou Evolução Ocultista

Seu sangue mágico é rico em essência espiritual, e esta infusão em você permite que suas magias sejam totalmente efetivas contra criaturas incorpóreas, espíritos e criaturas no Plano Etéreo. Suas magias possuem os efeitos da runa de propriedade *toque fantasma*. Elas podem mirar ou afetar uma criatura projetando a consciência dela (como em *projetar imagem*) ou possuindo outra



criatura, mesmo que o corpo esteja em outro lugar, embora você deva saber sobre a possessão ou projeção e escolher fazê-lo. Suas magias podem afetar criaturas no Plano Etéreo, embora isto não lhe conceda qualquer habilidade especial para localizá-las.

EVOLUÇÃO FÍSICA MAIOR

TALENTO 12

FEITICEIRO

Pré-requisitos Evolução Arcana ou Evolução Primal

Você possui uma profunda compreensão das estruturas fundamentais inatas do mundo físico e pode impor sua vontade sobre essa estrutura como se o seu próprio sangue estivesse envolvido nelas. Uma vez por dia, você pode usar um espaço de magia de feiticeiro para conjurar qualquer magia de polimorfia de forma de batalha comum do nível do espaço de magia como se ela fosse uma magia emblemática em seu repertório.

Se possuir Evolução Arcana, você também pode escolher entre qualquer magia de forma de batalha em seu grimório. Se possuir Evolução Primal, você pode Conjurar uma Magia listada nesse talento usando o espaço de magia extra que o talento concede (em vez de um espaço de magia de feiticeiro).

SUBSTITUIÇÃO DE COMPONENTE SANGUÍNEO

TALENTO 12

FEITICEIRO

Você pode superar a necessidade de cânticos e gestos ao drenar energia diretamente de seu corpo, fazendo você visivelmente brilhar com a cor de seu sangue e crepitar com energia mágica. Quando Conjurar uma Magia, você pode substituir todos os componentes materiais, somáticos ou verbais por um componente sanguíneo. Para usar um componente sanguíneo, você perde Pontos de Vida igual ao dobro do nível da magia como a energia conforme a energia em seu corpo se esgota, e você não pode diminuir essa quantidade de Pontos de Vida perdidos de qualquer forma. Como usual para alterar componentes, isto não possui efeito na quantidade de ações requeridas para Conjurar a Magia, e sua atividade de Conjurar uma Magia recebe o traço concentração, mas não o traço manuseio. Você não pode usar componentes sanguíneos para substituir qualquer parte do custo de uma magia.

14º NÍVEL

CONSUMIR MAGIA

TALENTO 14

FEITICEIRO

Pré-requisitos Contramágica

Quando obtiver sucesso em usar Contramágica em uma magia da tradição correspondente à sua linhagem, você a consome, reabastecendo-se com a energia dela. Quando o fizer, você é nutrido como se tivesse comido uma refeição e recupera Pontos de Vida igual ao dobro do nível da magia neutralizada.

MAGIA ENEVOADA

TALENTO 14

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO METAMÁGICO

Sua magia o envolve em uma nuvem esvoaçante. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que mira você, você se envolve em uma emanção de 4,5 metros de uma densa bruma mística que dura até o início do seu próximo turno. Todas as criaturas dentro da nuvem ficam ocultadas, e todas as criaturas fora da nuvem ficam ocultadas para as criaturas dentro dela.

16º NÍVEL

MAGIA CINTILANTE

TALENTO 16

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO LUZ METAMÁGICO

Suas magias se tornam uma exibição radiante de luz e cores. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que não possui o traço escuridão, não possui duração e requer que criaturas tentem um salvamento de Reflexos, a magia explode em uma rajada de luzes cintilantes além dos outros efeitos normais dela. Cada criatura que falhar no salvamento de Reflexos contra essa magia fica ofuscada por 1 rodada, e aquelas que obtiverem uma falha crítica ficam cegas por 1 rodada.

MAGIA DE TERRAFORMAÇÃO

TALENTO 16

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO METAMÁGICO TERRA TRANSMUTAÇÃO

Você captura fragmentos transformativos de magia e os bate no chão, criando uma onda de choque que altera seus arredores. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de transmutação que não seja um truque mágico, cada espaço adjacente a você se torna terreno difícil ou deixa de ser terreno difícil. Esta habilidade não possui qualquer efeito em terreno difícil maior e não remove os efeitos de dano de terreno perigoso.

18º NÍVEL

MAGIA ECOANTE

TALENTO 18

CONCENTRAÇÃO FEITICEIRO METAMÁGICO

Você usa os componentes de sua magia com uma precisão rítmica exata, gerando uma ressonância que duplica os efeitos da magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de 4º nível ou inferior que não possui duração, a energia da magia reverbera e ecoa. Você pode Conjurar essa Magia uma segunda vez antes do final do seu próximo turno sem gastar um espaço de magia.

20º NÍVEL

MUTAÇÃO DE LINHAGEM

TALENTO 20

FEITICEIRO

Pré-requisitos uma linhagem baseada em um tipo específico de criatura

Você sofre uma mutação permanente para ficar mais parecido com as criaturas de sua linhagem. Você adquire o traço (ou traços) apropriado para esses tipos de criatura (aberração para aberrante, anjo e celestial para angelical, psicopompo e monitor para psicopompo e assim por diante). Você adquire visão na penumbra ou visão no escuro, se for apropriado para criaturas com esses traços. Escolha uma das opções a seguir.

- Se as criaturas associadas à sua linhagem possuírem a capacidade de voar, você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra.
- Se as criaturas associadas à sua linhagem forem aquáticas ou anfíbias, você se torna anfíbio, capaz de respirar água e ar igualmente bem, e você adquire uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade em terra.
- Se as criaturas associadas à sua linhagem possuírem uma resistência ou imunidade a ácido, eletricidade, fogo, frio, negativo ou sônico, escolha um tipo de energia ao qual sua linhagem é imune ou resistente e receba resistência 20 contra esse tipo de energia.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



GUERREIRO

Os talentos das páginas a seguir fornecem ainda mais opções para ajudar guerreiros a acabar com seus adversários, defletir magias com um corte de sua lâmina ou rasgar oponentes em pedaços.

TALENTOS DE GUERREIRO

1º NÍVEL

AFERIÇÃO DE COMBATE

TALENTO 1

GUERREIRO

Você faz um ataque telegrafado para descobrir sobre seu adversário. Faça um Golpe corpo a corpo. Em um acerto, você pode imediatamente realizar um teste para Recordar Conhecimento sobre o alvo. Em um acerto crítico, você recebe +2 de bônus de circunstância nesse teste. O alvo fica temporariamente imune a Aferição de Combate por 1 dia.

2º NÍVEL

ARREMESSO RESSALTANTE

TALENTO 2

FLOREIO GUERREIRO

Pré-requisitos Você está empunhando uma arma de arremesso. Você rebate sua arma de um adversário para golpear outro. Faça um Golpe à distância com uma arma de arremesso. Se este Golpe acertar, a arma ricocheteia em direção a um inimigo a até 3 metros do alvo original. Faça um Golpe adicional contra este segundo alvo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas só aumenta sua penalidade após você ter realizado todos os seus ataques.

GOLPE DE ARRASTO

TALENTO 2

GUERREIRO PRESSÃO

Você mira sua arma para agarrar a armadura, roupa ou carne de um adversário para puxá-lo mais para perto. Faça um Golpe corpo a corpo. Se acertar um alvo que seja do seu tamanho ou menor, a criatura fica desprevenida até o final do seu turno atual, e você pode movê-la 1,5 metros em direção a você. Quando mover a criatura, você pode se mover a mesma distância na mesma direção que ela, mesmo que você esteja adjacente ao alvo. Este movimento não aciona reações.

Este Golpe possui o efeito de falha a seguir.

Falha O alvo fica desprevenido até o final do seu próximo turno.

4º NÍVEL

INVESTIDA ABALROANTE

TALENTO 4

FLOREIO GUERREIRO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Você corre para frente, movendo inimigos para o lado para alcançar seu adversário. Você Anda tentando se mover através dos espaços de seus inimigos e realiza um Golpe corpo a corpo. Role um teste de Atletismo e compare o resultado à CD de Fortitude de cada criatura cujo espaço você pretende atravessar durante sua ação de Andar. Em um sucesso, você se move pelo espaço da criatura; em uma falha, você encerra seu movimento antes de entrar no espaço dessa

criatura. Você pode usar Investida Abalroante ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

TIRO EM RETIRADA

TALENTO 4

FLOREIO GUERREIRO

Requerimentos Você está empunhando uma arma à distância carregada ou uma arma à distância com recarga 0.

Você salta para trás e dispara um tiro rápido que pega seu oponente com a guarda baixa. Você Dá um Passo e então realiza um Golpe à distância com a arma requerida. Seu alvo fica desprevenido contra este ataque.

6º NÍVEL

GOLPE OFUSCANTE

TALENTO 6

GUERREIRO PRESSÃO

Requerimentos Você possui uma criatura agarrada.

Você espanca um adversário segurado, tentando deixá-lo zonzo. Faça um Golpe corpo a contra uma criatura que você tenha agarrada. O tipo de dano para este Golpe é contundente, independentemente da arma usada. Se o Golpe acertar, a criatura deve tentar um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe. Este é um efeito de incapacitação.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica atordoada 1.

Falha A criatura fica atordoada 2.

Falha Crítica A criatura fica atordoada 3.

POSTURA DE RICOCHETE

TALENTO 6

GUERREIRO POSTURA

Você adota uma postura para rebotear suas armas arremessadas de volta. Enquanto estiver nesta postura, quaisquer armas arremessadas que você usar como parte de um Golpe à distância para causar dano contundente ou cortante retornam imediatamente à sua mão, habilitando-o a usá-las para Golpes adicionais. Você deve estar dentro do incremento de distância listado da arma e ter uma mão livre para pegar a arma. Se fizer um Golpe à distância com uma arma arremessada fora do incremento de distância listado dela, em vez disso ela voa de volta em sua direção uma quantidade de metros igual ao incremento de distância listado dela e então cai no chão.

8º NÍVEL

BRAVURA RESSONANTE

TALENTO 8

GUERREIRO

Pré-requisitos bravura

Mesmo seus medos servem de combustível para seu espírito de luta. Quando obtiver um sucesso crítico em um salvamento de Vontade contra uma habilidade de um adversário, você recebe

+1 de bônus de estado em salvamentos e uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual ao seu nível por 1 minuto. Estes benefícios são dobrados se o sucesso crítico que você obtiver for contra um efeito de medo.

BRECHA DESORIENTADORA

TALENTO 8

GUERREIRO

Pré-requisitos Ataque de Oportunidade

Você usa as aberturas de seus adversários para expor fraquezas ainda maiores. Quando acertar uma criatura como parte de um Ataque de Oportunidade, essa criatura fica desprevenida até o início do seu próximo turno.

10º NÍVEL

CORTAR NO AR

TALENTO 10

GUERREIRO

Acionamento Você é o alvo de um Golpe à distância físico.

Requerimentos Você está ciente do ataque, não está desprevenido contra ele e possui uma mão livre ou está empunhando uma arma corpo a corpo.

Você pode bater para desviar ataques à distância. Você recebe +4 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o ataque errar, você o derruba ou o corta no ar.

INVESTIDA AVASSALADORA

TALENTO 10

GUERREIRO

Pré-requisitos Investida Abaloante

Você atropela seus adversários enquanto investe por eles. Quando usar Investida Abaloante e obtiver sucesso em se mover pelo espaço de uma criatura, essa criatura sofre dano contundente igual ao seu modificador de Força. Se obtiver um sucesso crítico, a criatura sofre o dobro desta quantidade de dano e fica desprevenida até o final do seu próximo turno.

16º NÍVEL

GOLPE AVASSALADOR

TALENTO 16

GUERREIRO

Você coloca seu peso em um poderoso ataque que o deixa vulnerável. Faça um Golpe corpo a corpo. Ele conta como três ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos. Se este Golpe acertar, você obtém um acerto crítico. Se rolar um acerto crítico, seu ataque também adquire o traço mortal d12. Acertando ou não, você fica atordoado 1 e desprevenido até o início do seu próximo turno.

18º NÍVEL

ESMAGAR NO AR

TALENTO 18

GUERREIRO

Pré-requisitos Cortar no Ar

Sua experiência lhe permite desviar magias. Você pode usar Cortar no Ar contra rolagens de ataque de magias à distância.

20º NÍVEL

FLEXIBILIDADE DEFINITIVA

TALENTO 20

GUERREIRO

Pré-requisitos flexibilidade aprimorada

Sua experiência o mantém sempre acutelado, tornando-o ainda mais adaptável mesmo frente aos desafios mais perigosos. Quando usar sua flexibilidade de combate, você pode receber três talentos em vez de dois. Embora o primeiro talento deva ser de 8º nível ou inferior, o segundo talento pode ser até de 14º nível e o terceiro talento pode ser até de 18º nível. Você pode usar o primeiro talento para atender aos pré-requisitos do segundo e do terceiro talento, e pode usar o segundo talento para atender aos pré-requisitos do terceiro talento. Você deve atender a todos os outros pré-requisitos desses talentos. Além disso, você pode se adaptar aos desafios do campo de batalha ao passar 1 hora treinando. Se o fizer, você pode selecionar novamente os talentos escolhidos com flexibilidade de combate durante suas preparações diárias. Você não pode trocar para remover habilidades de uso limitado que você já tenha usado, como Determinação.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



LADINO

Esta seção apresenta dois novos esquemas de ladino, assim como talentos que os permitem tramar e conspirar ainda mais para minar seus adversários.

ESQUEMA DE LADINO

MANDANTE

Enquanto outros usam prestidigitação ou eloquência para alcançar seus objetivos, você confia no seu intelecto para criar esquemas intrincados. Você provavelmente vê suas operações como um jogo de xadrez, sempre planejando 10 passos à frente enquanto os outros planejavam apenas três. Você pode ser um detetive determinado a solucionar crimes ou um mestre espião a serviço de uma poderosa família ou nação. Se operar fora da lei, você pode ser um aspirante a senhor do crime ou agenciador de informações, excelente em direcionar outros a trabalhos adequados.

Se obtiver sucesso em identificar uma criatura usando Recordar Conhecimento, essa criatura fica desprevenida contra seus ataques até o início do seu próximo turno; se obtiver um sucesso crítico, ela fica desprevenida contra seus ataques por 1 minuto.

Você é treinado em Sociedade e em uma das perícias a seguir: Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião. Você pode escolher Inteligência como seu atributo chave.

TRAPACEIRO MÍSTICO

Quando se trata de um grande assalto, todo ladino que se valha sabe que a magia pode lançar planos meticulosos num caos total, seja na forma de proteções arcanas ou de irritantes adivinhações. Você se arrisca nas artes da magia para ajudar a lidar com estes problemas improvisando magias e colocando um pouco da sua própria mágica no meio. Você pode ser um ladrão solitário, realizando roubos que não podem ser explicados por habilidades mundanas, ou um especialista chamado por outros ladinos para lidar com medidas de segurança mágicas. Você pode até mesmo ser honesto, contratado para testar defesas mágicas ou até mesmo para construí-las.

Escolha um arquétipo de multiclasse que possua talentos de conjuração básica, especialista e mestre. Você recebe o talento de dedicação desse arquétipo como um talento bônus mesmo que não atenda ao nível de pré-requisito dele (embora deva atender aos outros pré-requisitos). Para você, o talento de ladino Trapaceiro Mágico (*Livro Básico* 174) possui um pré-requisito de 2º nível em vez de 4º nível. Você pode escolher o atributo de conjuração do arquétipo de multiclasse escolhido como seu atributo chave de ladino.

TALENTOS DE LADINO

1º NÍVEL

ACROBATAR POR TRÁS

TALENTO 1

LADINO

Sua acrobacia pega seu adversário com guarda baixa. Quando obtiver sucesso em Atravessar Acrobaticamente, o adversário

alvo dessa ação fica desprevenido contra o próximo ataque que você realizar contra ele antes do final do seu turno.

FINTA PROVOCANTE

TALENTO 1

LADINO

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Quando engana um adversário, em vez que pegá-lo com a guarda baixa, você pode incitá-lo a exagerar no próximo ataque dele. Em uma Finta bem-sucedida, você pode usar os efeitos de sucesso e sucesso crítico a seguir em vez de quaisquer outros efeitos que receberia quando Fintar. Você pode escolher usar um efeito diferente a cada vez que Fintar um adversário.

Successo Crítico O alvo sofre -2 de penalidade de circunstância em todas as rolagens de ataque realizadas contra você antes do final do próximo turno dele.

Successo O alvo sofre -2 de penalidade de circunstância na próxima rolagem de ataque que ele realizar contra você antes do final do próximo turno dele.

PLANTAR EVIDÊNCIA

TALENTO 1

LADINO

Pré-requisitos Punga

Você pode colocar o único item que você esteja segurando de Volume leve ou desprezível em uma pessoa sem ela notar ao obter sucesso em um teste de Ladrageamento contra a CD de Percepção dela. Se possuir o esquema rufião, você pode fazer isto como uma ação livre quando obtiver sucesso em Empurrar um alvo.

2º NÍVEL

ATAQUE TRAIÇOEIRO

TALENTO 2

LADINO

Pré-requisitos treinado em Furtividade

Você se aproveita da distração fornecida por um aliado. Você se Esgueira até um adversário adjacente a um de seus aliados. Você pode rolar contra o adversário que você está se Esgueirando, mesmo que ele esteja atualmente o observando, como se você estivesse escondido. Você sofre -2 de penalidade em seu teste de Furtividade. Se obtiver sucesso em seu teste contra o adversário escolhido, você pode realizar um Golpe corpo a corpo contra esse adversário ao final da ação Esgueirar.

BRAÇO FORTE

TALENTO 2

LADINO

Quando Golpear com uma arma de arremesso, o incremento de distância da arma aumenta em 3 metros.

GAMBITO SAGAZ

TALENTO 2

LADINO

Pré-requisitos esquema de mandante

Acionamento Seu Golpe obtém um acerto crítico e causa dano a uma criatura que você identificou com Recordar Conhecimento.

Suas táticas de batalha são auxiliadas pela sua aferição das capacidades de seus adversários, permitindo-lhe instantaneamente ajustar seus movimentos para máxima vantagem. Você dá um Passo ou Anda; este movimento não aciona reações da criatura acionadora.

4º NÍVEL

AFANAR

TALENTO 4

LADINO

Você faz um ataque rápido e rouba seu adversário no processo. Faça um Golpe corpo a corpo contra um adversário adjacente. Se acertar e causar dano de ataque furtivo, você também pode tentar Roubar o alvo, mesmo que o alvo esteja em combate.

DISTRAÇÃO DUPLA

TALENTO 4

LADINO

Pré-requisitos Finta Dupla

Acionamento Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Seus movimentos com duas armas são tão rápidos e desorientadores que confundem seu oponente. Quando usar Finta Dupla, se ambos os seus Golpes causarem dano a uma criatura, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Vontade contra sua CD de classe ou fica estupefato 1 até o final do seu próximo turno.

PISÃO NA CABEÇA

TALENTO 4

LADINO

Faça um Golpe com ataque desarmado contra um alvo prostrado. Em um sucesso, o alvo fica desprevenido contra todos os ataques até o final do seu próximo turno.

PREVISÍVEL!

TALENTO 4

LADINO

Ao observar um oponente, você pode ter uma noção do próximo movimento dele e se preparar para neutralizá-lo ou resistir. Escolha um alvo e faça um teste de Percepção para Sentir Motivação contra a CD de Dissimulação do alvo ou contra uma CD difícil do nível do adversário, o que for maior.

Sucesso Crítico Você discerne precisamente a estratégia do alvo, recebendo +2 de bônus de circunstância na CA contra a criatura até o início do seu próximo turno e +2 de bônus de circunstância em sua próxima jogada de salvamento contra a criatura antes do início do seu próximo turno.

Sucesso Você deduz a essência da estratégia do alvo; como sucesso crítico, mas os bônus de circunstância são de apenas +1.

Falha Você falha em discernir a estratégia do alvo e não recebe nenhum benefício.

Falha Crítica Você interpreta erroneamente a estratégia do alvo e sofre -1 de penalidade de circunstância na CA contra a criatura até o início do seu próximo turno e -1 de penalidade de circunstância em sua próxima jogada de salvamento contra a criatura antes do início do seu próximo turno.

QUANTO MAIOR O TOMBO

TALENTO 4

LADINO

Você faz seus adversários caírem de forma dolorosa quando os derruba. Quando obtiver sucesso em Derrubar um adversário desprevenido, seu alvo sofre 1d6 de dano contundente. Em um

sucesso crítico, o alvo sofre 1d6 de dano contundente mais seu dano de ataque furtivo.

6º NÍVEL

ANALISAR FRAQUEZA

TALENTO 6

LADINO

Pré-requisitos ataque furtivo 2d6

Requerimentos Você deve ter identificado uma criatura com Recordar Conhecimento.

Seu conhecimento da fisiologia de uma criatura e a compreensão de táticas lhe ajudam a atacar com extrema precisão. Você cuidadosamente estuda uma criatura que tenha identificado para definir os pontos fracos do seu posicionamento ou forma física. A próxima vez em que causar dano à criatura escolhida com um Golpe antes do final do seu turno, você causa 2d6 dano de precisão adicional. No 11º e 17º nível, se o dano adicional de seu ataque furtivo aumentar, aumenta o dano adicional de Analisar Fraqueza para 3d6 no 11º nível e para 4d6 no 17º nível.

ANTECIPAR EMBOSCADA

TALENTO 6

EXPLORAÇÃO LADINO

Pré-requisitos especialista em Furtividade

Usando seu extenso conhecimento de táticas de emboscada, você fica atento a criaturas escondidas ou locais perigosos, movendo-se à metade de sua velocidade de viagem. Se estiver Antecipando uma Emboscada no início de um encontro, você rola um teste de Percepção para iniciativa, e todos os inimigos rolando Furtividade para iniciativa sofrem -2 de penalidade de circunstância em seus testes de Furtividade.

ARREMESSO LONGÍNQUO

TALENTO 6

LADINO

Quando Golpear com uma arma de arremesso, você sofre somente -1 de penalidade (em vez de -2 de penalidade) para cada incremento de distância adicional entre você e o alvo.

EMPURRAR E DERRUBAR

TALENTO 6

LADINO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Requerimentos Sua última ação foi um Empurrar bem-sucedido. Você joga seu peso para tombar os adversários que você move. Você tenta Derrubar o alvo, mesmo que ele não esteja mais em seu alcance.

FICA ESPERTO

TALENTO 6

EMOÇÃO LADINO MEDO MENTAL

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Você ameaça o alvo, alimentando seus medos e atraindo a atenção dele. Faça um teste de Intimidação contra a CD de Vontade de um alvo a até 9 metros. Se obtiver sucesso, por 1 minuto, esse alvo recebe +2 de bônus de estado em testes de Percepção contra você, mas ele sofre -2 de penalidade de estado em salvamentos de Vontade contra efeitos de medo.

8º NÍVEL

COMPRA PREDITIVA

TALENTO 8

LADINO

Você possui a coisa certa para a situação atual. Você recebe os talentos Planejador Presciente (página 208) e Consumível Presciente

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS


TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

(página 204). Quando usar Planejador Presciente, você pode pegar o item como uma atividade de 2 ações para remover sua mochila (ou recipiente similar) e sacar o item, em vez de levar 1 minuto.

ENTRADA TÁTICA  **TALENTO 8**

LADINO

Pré-requisitos mestre em Furtividade

Requerimentos Você rolou Furtividade para iniciativa neste encontro, e nem você nem qualquer inimigo ainda agiu neste encontro.

Você Anda. Este movimento não aciona quaisquer reações.

ESTRATAGEMA INSPIRADO  **TALENTO 8**

FORTUNA

LADINO

LINGÜÍSTICO

Acionamento Um dos aliados requeridos está prestes a realizar uma rolagem de ataque ou teste de perícia.

Requerimentos Você gasta 10 minutos durante suas preparações diárias revendo estratégias para as aventuras do dia com até quatro aliados.


Você rapidamente aconselha seu aliado, usando seu planejamento antecipado para garantir que a sorte não irá jogar um balde de água fria nos seus esquemas. O aliado rola o teste acionador duas vezes e usa o melhor resultado. Esse aliado fica temporariamente imune ao seu Estratagema Inspirado até suas próximas preparações diárias.

MAGIA EMPRESTADA **TALENTO 8**

LADINO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Durante suas preparações diárias, você pode receber assistência de um aliado que seja um conjurador preparador para preparar uma magia por dia. A magia pode ser de até 3º nível. Seu aliado deve ser capaz de prepará-la e conjurá-la, e a magia deve possuir uma seção de Alvos ou uma área. Seu aliado perde um espaço de magia do nível de magia correspondente e você recebe a habilidade de conjurar a magia preparada uma vez esse dia. Quando Conjurar a Magia, utilize sua CD de classe para quaisquer jogadas de salvamento requeridas pela magia, e sua CD de classe - 10 como modificador da rolagem de ataque.

NA MOSCA  **TALENTO 8**

LADINO

Você mira cuidadosamente antes de realizar seu ataque para evitar a ocultação e cobertura de seu adversário. Em seu próximo Golpe com uma arma de arremesso, você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque e ignora a condição ocultado de seu alvo, assim como cobertura menor ou cobertura padrão do alvo; se o alvo possuir cobertura maior, em vez disso ele possui apenas cobertura padrão contra esse Golpe.

POSTURA DE RICOCHETE  **TALENTO 8**

LADINO

POSTURA

Você adota uma postura (página 150) para rebotear suas armas arremessadas de volta. Enquanto estiver nesta postura, quaisquer armas arremessadas que você usar como parte de um Golpe à distância para causar dano contundente ou cortante retornam imediatamente à sua mão, habilitando-o

a usá-las para Golpes adicionais. Você deve estar dentro do incremento de distância listado da arma e ter uma mão livre para pegar a arma. Se fizer um Golpe à distância com uma arma arremessada fora do incremento de distância listado dela, em vez disso ela voa de volta em sua direção uma quantidade de metros igual ao incremento de distância listado dela e então cai no chão.

10º NÍVEL

DEBILITAÇÕES METÓDICAS **TALENTO 10**

LADINO

Pré-requisitos esquema de mandante, Golpe Debilitante

Você estrategicamente elabora suas debilitações para atenuar ou anular as vantagens táticas de um inimigo. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante.

- **Debilitação** O alvo não pode flanquear outras criaturas e não pode fornecer flanco para seus aliados.
- **Debilitação** O alvo não recebe um bônus de circunstância na CA por Erguer um Escudo, cobertura menor ou cobertura padrão; ele recebe somente +2 de bônus de circunstância na CA por cobertura maior ou Obter Cobertura.

DEBILITAÇÕES MÍSTICAS **TALENTO 10**

LADINO

Pré-requisitos esquema de trapaceiro místico, Golpe Debilitante

Você sabe como aplicar debilitações que são particularmente problemáticas para conjuradores. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante

- **Debilitação** O alvo fica estupefato 1.
- **Debilitação** O alvo não pode Dar um Passo.

12º NÍVEL

DEBILITAÇÃO SANGRENTO **TALENTO 12**

LADINO

Pré-requisitos treinado em Medicina, Golpe Debilitante

Seus ataques cortam artérias e veias. Adicione as debilitações a seguir à lista de opções disponíveis para sua escolha do Golpe Debilitante.

- **Debilitação** O alvo sofre 3d6 de dano persistente de sangramento.

FINTA DE RICOCHETE **TALENTO 12**

LADINO

Pré-requisitos Postura de Ricochete

Enquanto estiver na Postura de Ricochete, você pode rebotear uma arma arremessada de um adversário para distraí-lo. Você pode Fintar contra uma criatura no primeiro incremento de distância de uma arma arremessadas que você estiver empunhando, em vez de apenas Fintar contra criaturas em seu alcance corpo a corpo.

PREPARAÇÃO  **TALENTO 12**

FLOREIO

LADINO

Você inspeciona o campo de batalha, calculando as possibilidades. Você recebe uma reação adicional, que deve ser usada antes do início do seu próximo turno para qualquer reação de ladino.

14º NÍVEL

FICA NO CHÃO! ↻

TALENTO 14

LADINO

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Acionamento Um adversário prostrado em seu alcance se Levanta. Você tem maneiras de manter seus adversários caídos. Faça um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude do adversário acionador. Em um sucesso, ele não se levanta e permanece prostrado. Em um sucesso crítico, ele não pode Levantar até o próximo turno dele.

16º NÍVEL

ELUSÃO VELOZ ↻

TALENTO 16

LADINO

Pré-requisitos lendário em Acrobatismo

Acionamento Um adversário encerra o movimento dele adjacente a você.

Faça um teste de Acrobatismo contra a CD de Reflexos do adversário. Se obtiver sucesso, Ande para um espaço diferente que seja adjacente ao adversário ou mova o adversário para um espaço adjacente a você.

RECONSTRUIR A CENA

TALENTO 16

CONCENTRAÇÃO LADINO

Você gasta 1 minuto vasculhando uma pequena localização (como uma única sala) para obter uma impressão de eventos que ocorreram ali no último dia. Isto envolve mover-se pela área e estudar pegadas, a colocação de objetos, bebidas ou sangue derramados e assim por diante. Você obtém uma impressão mental indistinta de eventos significativos que aconteceram no local. Isto lhe dá pistas e detalhes sobre o passado, incluindo os eventos que ocorreram no local e sua duração, mas não é um registro perfeito. Isto também não é suficiente para identificar quem estava envolvido nestes eventos se você já não estava ciente da presença dessa pessoa no local. Conforme determinado pelo MJ, você pode até mesmo perceber detalhes menores que serviriam como pistas importantes, como uma arma memorável que alguém usou para um assassinato ou o tipo de manto que alguém estava vestindo quando passou por ali.

ROUBAR MAGIA

TALENTO 16

LADINO MÁGICO

Pré-requisitos Ladrão Lendário, Magia Emprestada

Quando usar Ladrão Lendário para roubar o impossível, você pode roubar uma magia preparada ou espontânea de um adversário. A magia é selecionada aleatoriamente dentre as magias de nível mais alto que o adversário conhece, até um máximo de magias de 8º nível. O alvo perde o espaço de magia apropriado como se o tivesse conjurado. Você pode Conjuram a Magia uma vez dentro das próximas 1d4 rodadas, sendo que após este período a magia fugaz se desfaz. Exceto pelo descrito, isto funciona da mesma maneira que para conjurar através de Magia Emprestada.

18º NÍVEL

COMPRA IMPLAUSÍVEL ↻

TALENTO 18

LADINO

Pré-requisitos Compra Preditiva

Pode parecer impossível, mas você analisou cada ângulo e é capaz de ter à mão exatamente o item que você precisa, mesmo

em locais muito distantes. Você pode usar Planejador Presciente mesmo que já o tenha usado após comprar itens e pode usá-lo como uma ação única em vez de como uma atividade de 2 ações, durante a qual você Interage para sacar o item desejado. Além disso, cinco vezes por dia, você pode usar Planejador Presciente para tirar um item consumível comum de nível igual a 6 níveis inferior ao seu ou menor.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



MAGO

Além de novas formas de manipular energias mágicas, esta seção contém uma nova tese arcana para magos que desejam dominar a arte da criação de cajados.

TESE ARCANA

NEXO DE CAJADO

Sua tese afirma que a adoção breve e intensa de cajados desde os primeiros dias de estudo pode criar uma ligação simbiótica entre conjurador e cajado, permitindo-os criar magias extraordinárias juntos. Você formou uma conexão deste tipo com um cajado improvisado que você mesmo construiu, e está pronto para infundir qualquer cajado que encontrar com grande poder.

Você começa o jogo com um cajado improvisado inventado por conta própria. Ele contém um truque mágico e uma magia de 1º nível, ambas de seu grimório, mas não recebe cargas normalmente durante suas preparações diárias; você deve gastar um espaço de magia da magia para concedê-lo cargas da mesma maneira que acrescentaria cargas adicionais a um cajado normal (*Livro Básico* 592\$). Você pode Manufaturar seu cajado improvisado como qualquer outro tipo de cajado pelo custo usual do novo cajado, acrescentando as duas magias originalmente escolhidas para o seu cajado improvisado.

No 8º nível, você pode gastar duas magias em vez de uma quando preparar seu cajado, acrescentando cargas adicionais igual à soma dos níveis das magias gastas. No 16º nível, você pode gastar até três magias para adicionar cargas ao cajado, acrescentando cargas adicionais igual à soma dos níveis das magias gastas.

1º NÍVEL

PRODÍGIO DE GRIMÓRIO

TALENTO 1

MAGO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo

Você é particularmente apto a aprender magias para acrescentá-las ao seu grimório. Você pode Aprender uma Magia na metade do tempo normalmente requerido. Além disso, quando rolar uma falha crítica em seu teste para Aprender uma Magia, trate o resultado como uma falha. Quando rolar uma falha, você pode tentar novamente em 1 semana.

2º NÍVEL

ABLAÇÃO DE ENERGIA

TALENTO 2

MAGO METAMÁGICO

Quando conjurar magias de energia, você retém parte dessa energia como uma barreira de proteção. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que causa dano de energia (*Livro Básico* 452\$), quer ela obtenha sucesso ou não em causar dano, você adquire resistência a esse tipo de energia igual ao nível da magia (mínimo 1) até o final do seu próximo turno. Se a magia causar mais de um tipo de dano de energia, escolha apenas um e adquira resistência a esse tipo.

MAGIA NÃO-LETAL

TALENTO 2

MAGO MANUSEIO METAMÁGICO

Você pode alterar magias ofensivas para que se tornem menos letais. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que causa dano e não possui os traços morte ou negativo, essa magia adquire o traço não-letal.

4º NÍVEL

CONVOCAR ITEM LIGADO

TALENTO 4

CONCENTRAÇÃO CONJURAÇÃO MAGO TELEPORTAÇÃO

Pré-requisitos elo arcano

Você é misticamente conectado ao seu item ligado e pode convocá-lo à sua mão. Se o seu item ligado possuir 1 Volume ou menos, você o teleporta à sua mão caso esteja a até 1,5 quilômetros de distância.

6º NÍVEL

DIVIDIR ESPAÇO DE MAGIA

TALENTO 6

MAGO

Você pode preparar duas magias em um espaço de magia, dando-lhe liberdade para escolher qual magia usar quando conjurar. Quando preparar suas magias para o dia, você pode escolher um espaço de magia de pelo menos 1 nível inferior ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar e, então, preparar duas magias nesse espaço. Quando Conjurar uma Magia desse espaço de magia, escolha qual magia quer conjurar. Após ter escolhido, a magia não usada dissipa como se você sequer a tivesse preparado – por exemplo, ela não fica disponível para usar com Drenar Item Ligado.

ILUSÃO CONVINCENTE

TALENTO 6

ILUSÃO MAGO

Pré-requisitos especialista em Dissimulação

Acionamento Uma criatura obteve sucesso (mas não um sucesso crítico) em um teste de Percepção ou salvamento de Vontade para desacreditar uma ilusão de uma magia conjurada por você.

Requerimentos Você está a até 9 metros do observador e da ilusão.

Você usa suas habilidades de dissimulação para fazer suas ilusões parecerem ainda mais reais. Faça um teste de Dissimulação contra a CD de Percepção do alvo. Se você obtiver sucesso, o alvo falha em desacreditar a ilusão.

8º NÍVEL

RETENÇÃO DE FORMA

TALENTO 8

MAGO

Você treinou sua mente e corpo para tolerar magia de polimorfia por longos períodos, desde que você se prepare apropriadamente para a mudança. Quando preparar uma magia de polimorfia que dura 1 minuto e concede uma forma



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

de batalha, você pode preparar a magia em um espaço de magia 2 níveis mais alto que o normal. Isto não concede quaisquer dos benefícios normais de elevar uma magia, mas a magia dura até 10 minutos. Por exemplo, se tiver preparado *forma de animal* em um espaço de 4º nível de magia com Retenção de Forma, você poderia conjurá-la como uma magia de 2º nível que dura até 10 minutos. Se a magia puder ser Dispensada, isso não muda.

12º NÍVEL

ENERGIA FORÇOSA

TALENTO 12

MAGO MANUSEIO METAMÁGICO

Você realiza manipulações complexas para tornar a energia de suas magias tão poderosa que seus inimigos permanecem vulneráveis a ela por um tempo. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou sônico, você pode selecionar um alvo que tenha sofrido dano dela para adquirir fraqueza 5 a esse tipo de dano até o final do seu próximo turno. Se uma magia causar vários tipos de dano de energia, escolha uma para o alvo adquirir fraqueza a ela. Isto não possui efeito em criaturas com resistência ou imunidade ao tipo de energia escolhido.

SENTIDO DO ADIVINHO

TALENTO 12

ADIVINHAÇÃO FORTUNA MAGO

Você sente perigos mágicos. Quando usar a atividade de exploração Detectar Magia, você pode rolar iniciativa duas vezes e usar o melhor resultado, desde que pelo menos um oponente

possua um efeito ou item mágico e esteja na distância de seu *detectar magia*.

18º NÍVEL

SEGUNDA CHANCE DE MAGIA

TALENTO 18

ENCANTAMENTO MAGO

Quando seu alvo se provar resiliente às suas enganações mágicas, você pode tentá-las novamente contra outra pessoa. Quando conjurar uma magia de encantamento que mira uma criatura e essa criatura obtiver um sucesso crítico no salvamento de Vontade dela, você pode Conjurar a Magia novamente antes do final do seu próximo turno em uma criatura diferente sem gastar um espaço de magia adicional. A segunda conjuração não lhe concede quaisquer benefícios normalmente recebidos por Conjurar uma Magia de um espaço de magia.

20º NÍVEL

MAESTRIA EM MAGIA

TALENTO 20

MAGO

Você dominou um punhado de magias a ponto de ser capaz de conjurá-las mesmo se não as tiver preparado com antecedência. Selecione quaisquer magias de 9º nível ou inferior às quais você tenha acesso; cada magia selecionada deve ser de um nível diferente. Estas magias são automaticamente preparadas quando você fizer suas preparações diárias, e elas possuem seus próprios espaços de magia. Você pode selecionar uma gama diferente de magias ao passar 1 semana de recesso retreinando suas magias dominadas.



MONGE

Os talentos de classe a seguir oferecem uma variedade de habilidades a monges, de posturas que reúnem a força ou graça de animais específicos a devastadores ataques à distância.

TALENTOS DE MONGE

1º NÍVEL

POSTURA DA ARQUEARIA MONÁSTICA ➤ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Requerimentos Você está sem armadura e empunhando um arco curto, arco longo ou um arco com o traço monge.

Você entra em uma postura especializada de uma arte marcial única centrada no uso de um arco. Enquanto estiver nesta postura, os únicos Golpes que você pode realizar são ataques usando um arco curto, arco longo ou um arco com o traço monge. Você pode usar Rajada de Golpes com estes arcos. Quando atacar alguém a até metade do primeiro incremento de distância (normalmente 9 metros para um arco curto e 15 metros para um arco longo) com estes arcos, você pode usar seus talentos ou habilidades de monge que normalmente requerem ataques desarmados (desde que o talento ou habilidade não requeira um único Golpe específico).

Especial Quando selecionar este talento, você se torna treinado em arco curto, arco longo e em quaisquer arcos simples e marciais com o traço monge. Se receber a característica de classe especialidade em golpes, você também recebe proficiência de especialista nesses arcos. Se receber a característica de classe maestria em golpes, você também recebe proficiência de mestre nesses arcos.

POSTURA DO GORILA ➤ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Você se agacha no solo e assume uma postura imponente andando sobre os punhos cerrados. Enquanto estiver nesta postura, os únicos Golpes que você pode realizar são ataques de pancada do gorila. Esses ataques causam 1d8 de dano contundente, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços agarrar, desarmado, enérgico, não-letal e oscilante.

Enquanto estiver na Postura do Gorila, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Atletismo para Escalar e, se rolar um sucesso em um teste de Atletismo para Escalar, trate o resultado como um sucesso crítico.

POSTURA TRÔPEGA ➤ TALENTO 1

MONGE POSTURA

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Você entra em uma postura aparentemente sem foco que imita os movimentos dos inebriados – balançando, cambaleando e deixando brechas falsas, distraindo seus inimigos de seus verdadeiros movimentos. Enquanto estiver nesta postura, você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de Dissimulação para Fintar, mas os únicos Golpes que você pode realizar são ataques de balanço cambaleante. Esses ataques causam 1d8 de dano contundente, pertencem ao grupo

pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, apunhalador, desarmado e não-letal.

Enquanto estiver na Postura Trôpega, se um inimigo lhe atingir com um Golpe corpo a corpo, ele fica desprevenido contra o próximo Golpe de balanço cambaleante que você fizer contra ele antes do final do seu próximo turno.

2º NÍVEL

ARSENAL ANCESTRAL TALENTO 2

MONGE

Pré-requisitos Arsenal Monástico, um talento concedendo acesso a todas as armas com um traço de ancestralidade (como elfo ou orc)

Você mescla técnicas monásticas com os estilos de luta ancestrais de seu povo. Escolha uma ancestralidade para a qual você possua acesso a todas as armas com o traço correspondente. Para você, armas corpo a corpo que possuam esse traço de ancestralidade e também o traço acuidade ou ágil adquirem o traço monge.

POSTURA DAS ESTRELAS CADENTES ➤ TALENTO 2

MONGE POSTURA

Pré-requisitos Arsenal Monástico

Você entra em uma postura que lhe permite arremessas shurikens a uma velocidade impressionante. Enquanto estiver nesta postura, você pode usar shurikens com seus talentos ou habilidades de monge que normalmente requerem ataques desarmados.

4º NÍVEL

POSTURA DA COBRA ➤ TALENTO 4

MONGE POSTURA

Você entra em uma postura justa, encolhido como uma cobra em bote com suas mãos postas como presas venenosas. Enquanto estiver nesta postura, os únicos Golpes que você pode realizar são ataques de presa da cobra. Esses ataques causam 1d4 de dano de veneno, pertencem ao grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil, desarmado, mortal d10, não-letal e veneno.

Enquanto estiver na Postura da Cobra, você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos de Fortitude e adquire resistência a veneno igual à metade do seu nível.

POSTURA DO PAVÃO ➤ TALENTO 4

MONGE POSTURA

Pré-requisitos Arsenal Monástico

Requerimentos Você está empunhando uma espada que possui o traço monge em uma mão.

Você entra em uma postura alta e ativa enquanto permanece móvel, com toda a graça e compostura de um pavão. Enquanto estiver nesta postura, os únicos Golpes que você pode realizar são

ataques copo a corpo usando a espada requerida. Uma vez por rodada, após atingir um adversário com um Golpe usando uma espada de monge, você pode Dar um Passo como uma ação livre como a sua próxima ação.

6º NÍVEL**ALINHAR KI** ↻**TALENTO 6****MONGE****Pré-requisitos** magias de ki**Frequência** uma vez por hora**Requerimentos** Você Conjura uma Magia que possui o traço monge.

O poder de seu ki abranda seus ferimentos e o energiza para a batalha. Você recupera Pontos de Vida igual ao seu nível mais seu modificador de Sabedoria.

BATIDA DO GORILA ↻**TALENTO 6****EMOÇÃO FLOREIO MENTAL MONGE****Pré-requisitos** especialista em Intimidação, Postura do Gorila**Requerimentos** Você está na Postura do Gorila.

Você bate no seu peito antes de espancar seus adversários. Faça um teste de Intimidação para Desmoralizar, e então realize um Golpe de pancada do gorila contra o mesmo alvo. Se acertar o Golpe, você recebe um bônus de circunstância na rolagem de dano igual ao triplo do valor da condição assustado do alvo.

Especial Se possuir este talento, enquanto estiver na Postura do Gorila, você adquire uma Velocidade de escalada de 4,5 metros.

DEVOLVER PROJÉTEL**TALENTO 6****MONGE****Pré-requisitos** Defletir Projétil, Postura da Arquearia Monástica**Requerimentos** Você está na Postura da Arquearia Monástica, empunhando um arco apropriado para essa postura e possui uma mão livre.

Pegando uma flecha no ar, você instantaneamente a coloca em seu arco e atira de volta. Quando obtiver sucesso em Defletir um Projétil, como parte dessa reação, você pode imediatamente realizar um Golpe à distância com arco ao disparar o projétil defletido usando seu próprio arco.

FINTA TRÔPEGA**TALENTO 6****MONGE****Pré-requisitos** especialista em Dissimulação, Postura Trôpega**Requerimentos** Você está na Postura Trôpega.

Você se movimenta de forma confusa com o que parece um movimento fraco, mas que na verdade lhe permite desferir uma perigosa rajada de golpes sobre seu adversário desavisado. Quando usar Rajada de Golpes, você pode realizar um teste para Fintar como uma ação livre logo antes do primeiro Golpe. Em um sucesso, em vez de deixar o alvo desprevenido contra seu próximo ataque, ele fica desprevenido contra ambos os ataques de sua Rajada de Golpes.

SOCO DE UMA POLEGADA ↻↻ OU ↻↻↻**TALENTO 6****MONGE****Pré-requisitos** especialidade em golpes

Você coloca todo o seu esforço em um único golpe poderoso, cuidadoso e controlado. Faça um Golpe desarmado. Se gastar duas ações e este Golpe lhe acertar, você causa um dado de dano extra

da arma. Você pode em vez disso gastar 3 ações para realizar um ataque ainda mais poderoso, causando um segundo dado de dano extra da arma em um acerto.

Se você for pelo menos de 10º nível, a quantidade de dados de dano adicionais deste talento é dobrada, para um total de 2 dados adicionais se você gastar 2 ações ou 4 dados adicionais se você gastar 3 ações. Se você for pelo menos de 19º nível, a quantidade de dados de dano adicionais deste talento é triplicada, para um total de 3 dados adicionais se você gastar 2 ações ou 6 dados adicionais se você gastar 3 ações.

8º NÍVEL**DISPARO IMOBILIZANTE** ⬠**TALENTO 8****MONGE****Acionamento** Você usa Rajada de Golpes para realizar dois Golpes à distância com uma arma perfurante contra o mesmo alvo.

Você mira as roupas, equipamentos ou carne solta de seu oponente com projéteis perfurantes para prendê-lo no chão ou em uma superfície próxima. Se ambos os seus ataques acertarem, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos contra sua CD de classe ou fica imobilizado até ele ou uma criatura adjacente obter sucesso em um teste de Atletismo CD 10 para remover os projéteis o imobilizando. A criatura não fica presa se for incorpórea, líquida (como um elemental da água ou alguns limos) ou se de alguma forma pudesse escapar sem esforço.

INICIADO DAS SOMBRAS FISGADORAS**TALENTO 8****MONGE****Pré-requisitos** magias de ki

Você aprende a postura mística que transforma seu ki em uma fumaça pegajosa que cobre seus membros, prendendo-se em tudo que você tocar. Você recebe a magia de ki *postura das sombras fisgadoras* (página 229\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco. Embora entrar na postura use uma magia de ki, o Golpe fisgar das sombras concedido pela postura não o é, portanto, você pode usá-lo com a frequência que quiser enquanto estiver na postura.

10º NÍVEL**EMPERTIGAMENTO DO PAVÃO** ↻**TALENTO 10****FLOREIO MONGE****Pré-requisitos** Postura do Pavão**Requerimentos** Você está na Postura do Pavão.

Você se move lentamente pelo campo de batalha com uma graça perigosa. Dê um Passo duas vezes e então Golpeie. O Golpe deve ser realizado com a espada requerida por Postura do Pavão.

ENVENENAMENTO DA COBRA ↻**TALENTO 10****MONGE VENENO****Pré-requisitos** Postura da Cobra, especialista em ataques desarmados**Frequência** uma vez por minuto**Requerimentos** Você está na Postura da Cobra.

Você ataca com intenções torpes e com o poder para envenenar seu adversário. Faça um Golpe de presa da cobra. Seu alcance com este Golpe é 1,5 metros maior do que o normal. Se este Golpe

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

acertar, o alvo sofre 1d4 de dano persistente de veneno por dado de dano da arma.

Especial Se possuir este talento, enquanto estiver na Postura da Cobra, o bônus de Fortitude concedido pela Postura da Cobra aumenta para +2.

POSIÇÃO PREVALENTE ↻

TALENTO 10

MONGE

Pré-requisitos pelo menos um talento de postura

Acionamento Enquanto está em uma postura, você é mirado por um ataque ou tenta um salvamento de Reflexos contra um efeito de dano.

Sua disposição para fluir de uma postura para outra lhe permite sacrificar seus benefícios para se proteger melhor. Você deixa a postura na qual está, recebendo +4 de bônus de circunstância no salvamento ou na sua CA contra o ataque acionador.

12º NÍVEL

RESPIRAÇÃO AVASSALADORA ↻

TALENTO 12

CONCENTRAÇÃO **METAMÁGICO** **MONGE**

Pré-requisitos magias de ki

Você controla sua respiração e alinha-a com seu ki, exalando com força controlada para superar a resistência de seu oponente. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui o traço monge e não possui uma duração, a magia e quaisquer Golpes que você realizar como resultado dessa conjuração ignoram um valor da resistência a dano físico do alvo igual ao seu nível.

ROLAMENTO DE ESQUIVA ↻

TALENTO 12

MONGE

Pré-requisitos mestre em Acrobatismo

Acionamento Você sofre dano de um efeito de área que permite um salvamento de Reflexos.

Você se esquia de um golpe no último instante possível. Você dá um Passo e adquire resistência a todo dano igual ao seu nível contra o efeito acionador. Se ao Dar esse Passo você se mover para fora da área do efeito acionador, esta resistência aumenta para igual ao seu nível mais seu modificador de Destreza.

TIRO FOCADO ↻

TALENTO 12

CONCENTRAÇÃO **MONGE**

Pré-requisitos Postura da Arquearia Monástica

Acionamento Você está na Postura da Arquearia Monástica.

Você alcança um estado de perfeita calma antes de desferir seu ataque, abrindo sua mente aos movimentos minuciosos do mundo ao seu redor para aumentar sua precisão. Faça um Golpe à distância com arma contra um alvo dentro do primeiro incremento de distância da sua arma. Este Golpe ignora a condição ocultado e qualquer cobertura do alvo.

14º NÍVEL

CHAVE DE FORMA ↻

TALENTO 14

ATAQUE **MONGE**

Requerimentos Você possui uma criatura agarrada ou restringida. Sua habilidade de controlar seu próprio ki o permite pressionar outras criaturas a retornarem às suas verdadeiras

formas. Faça um teste de Atletismo para neutralizar um efeito de polimorfia atualmente afetando seu alvo. Se o alvo de alguma forma estiver sob vários efeitos de polimorfia, você pode escolher qual deles tenta neutralizar, ou então o MJ determina aleatoriamente caso os efeitos separados não sejam óbvios. O alvo fica temporariamente imune por 1 dia.

POSTURA DA LÂMINA VOADORA ↻

TALENTO 14

MONGE **POSTURA**

Requerimentos Arsenal Monástico

Você entra em um estado de mente que cria uma profunda conexão entre você e suas armas de monge, permitindo-lhe manuseá-las com seu ki mesmo à distância. Todas as armas de monge corpo a corpo que você empunhar e que possuírem o traço acuidade recebem o traço arremesso 3 metros (a menos que já possuam o traço arremesso com uma distância maior).

Após realizar um Golpe de arremesso com uma arma des-sas, você pode usar a precisão de seu arremesso para realizar golpes adicionais com ela, mesmo à distância. Comece a partir do espaço do alvo do Golpe anterior para determinar o incremento de distância e se o novo alvo possui cobertura. Ao final do seu turno, a arma arremessada voa diretamente de volta a você em uma linha reta. Se uma barreira sólida bloquear o caminho, ela cai no chão ao atingir essa barreira.

TEIA DAS SOMBRAS

TALENTO 14

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Requerimentos Você está na Postura das Sombras Fisgadas.

Você lança uma onda de ki das sombras para fora de seu corpo, causando dano ao seus oponentes e potencialmente prendendo-os no lugar. Você recebe a magia de ki *teia das sombras* (página 229\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

16º NÍVEL

GOLPE PROPELENTE ↻↻

TALENTO 16

MONGE

Você usa um momento para se centrar e então desfere um golpe poderoso que impulsiona o seu alvo. Faça um Golpe desarmado. Se acertar, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe ou é empurrado 3 metros para longe de você (ou 6 metros se ele obtiver uma falha crítica) e fica prostrado. Se outra criatura ou objeto físico fosse impedir este movimento, tanto seu alvo quando a criatura ou objeto bloqueando-o sofrem 1d6 de dano contundente para cada 1,5 metros de movimento impedido.

IRA DA MEDUSA

TALENTO 16

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você aprende uma técnica de ki monstruosa que infunde seus golpes com o poder petrificante do olhar de uma medusa. Você recebe a magia de ki *ira da medusa* (página 234). Aumente em 1 a quantidade de pontos de Foco em sua reserva de foco.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

SOCO DE UM MILÍMETRO

TALENTO 16

MONGE

Pré-requisitos Soco de Uma Polegada

Seus socos possuem força e controle incríveis. Quando causar dano a um alvo usando Soco de Uma Polegada, você pode focar seu ki para fazer seu inimigo sair voando. Se o fizer, o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.**Sucesso** O alvo é empurrado 1,5 metros para trás.**Falha** O alvo é empurrado 3 metros para trás.**Falha Crítica** O alvo é empurrado 3 metros para trás para cada ação que você gastou com Soco de Uma Polegada.

18º NÍVEL

CENTRAR KI

TALENTO 18

MONGE

Pré-requisitos magias de ki, Mestre de Muitos Estilos**Frequência** uma vez por minuto

Você se centra no universo e absorve o vasto poder dele. Você conjura uma magia de ki de ação única que possui o traço postura sem gastar um Ponto de Foco.

FORMA DE KI

TALENTO 18

MONGE

Pré-requisitos magias de ki

Você dominou uma técnica potente de modo a usar seu ki para reforçar sua forma física e propelar-se no ar. Você recebe a magia

de *ki forma de ki* (página 233). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

TIRO TRIANGULAR

TALENTO 18

CONCENTRAÇÃO FLOREIO MONGE

Pré-requisitos Punho Atordoante, Postura da Arquearia Monástica**Requerimentos** Você está na Postura da Arquearia Monástica e empunhando um arco apropriado para essa postura

Você coloca três flechas na corda de seu arco e dispara todas de uma vez. Faça três Golpes à distância contra um único alvo usando a arma requerida, aplicando sua penalidade por ataques múltiplos atual e-2 de penalidade adicional a todos eles. Isto conta como dois ataques para calcular sua penalidade por ataques múltiplos. Some o dano de ambos os Golpes e aplique resistências e fraquezas apenas uma vez. O benefício de seu Punho Atordoante se aplica a Tiro Triangular, mesmo que ele não seja uma Rajada de Golpes. Se todos os três Golpes acertarem, o alvo sofre 3d6 de dano persistente de sangramento.

20º NÍVEL

GOLPES MORTAIS

TALENTO 20

MONGE

Você aprimorou seu corpo para atacar com foco letal. Seus ataques desarmados recebem o traço mortal d10 (ou o traço mortal deles é aumentado para d10 se já o possuírem com um dado de tamanho menor).



PATRULHEIRO

A sintonia de alguns patrolheiros com a natureza se estende além do reino físico, com magias de guardião que podem remoldar a terra e empoderar companheiros animais.

TALENTOS DE PATRULHEIRO

1º NÍVEL

ARMA GRAVITACIONAL TALENTO 1

PATRULHEIRO

Sua especialidade com suas armas e comprometimento em derrubar seus alvos o concedem poder mágico. Você recebe a magia de guardião *arma gravitacional* (página 238) e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco.

CURAR COMPANHEIRO TALENTO 1

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal

Você possui uma profunda devoção ao seu companheiro animal que lhe capacita curá-lo magicamente. Você recebe a magia de guardião *curar companheiro* (página 239) e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco.

2º NÍVEL

COURO MÁGICO TALENTO 2

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal, magias de guardião

Você pode defender seu companheiro em batalha. Você recebe a magia de guardião *couro mágico* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

SALTITAR ARAPUCA TALENTO 2

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Manufatura de Arapuca, magias de guardião

Você pode magicamente mover suas arapucas. Você recebe a magia de guardião *saltitar arapuca* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

4º NÍVEL

BRUMA ABRANDADORA TALENTO 4

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você possui uma conexão com as propriedades curandeiras da natureza e pode produzir uma bruma mística para curar dano e encerrar queimaduras e sangramento. Você recebe a magia de guardião *bruma abrandadora* (página 238). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

CARACTERÍSTICA ANIMAL TALENTO 4

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você é tão conectado ao mundo animal que pode se conceder características e habilidades animais. Você recebe a magia de

guardião *característica animal* (página 238). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

SORTE DO CAÇADOR TALENTO 4

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Seu reconhecimento de monstros é magicamente aprimorado pela sorte. Você recebe a magia de guardião *sorte do caçador* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

6º NÍVEL

ESPINHEIRO DO CAÇADOR TALENTO 6

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você pode fazer plantas crescerem e prenderem seus adversários com espinhos. Você recebe a magia de guardião *espinheiro do caçador* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

RASTREIO EFÊMERO TALENTO 6

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você é capaz de rastrear sua presa por locais impossíveis. Você recebe a magia de guardião *rastreo efêmero* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

RECORDAÇÃO ADICIONAL TALENTO 6

PATRULHEIRO

Acionamento Você obtém um sucesso ou sucesso crítico em um teste para Recordar Conhecimento de sua presa caçada.

Você pode avaliar o campo de batalha rapidamente, lembrando detalhes críticos sobre vários oponentes que enfrentar. Você imediatamente realiza um teste de Recordar Conhecimento sobre uma criatura diferente que você possa perceber.

8º NÍVEL

CRESCER COMPANHEIRO TALENTO 8

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Companheiro Animal, magias de guardião

Você torna seu companheiro gigante. Você recebe a magia de guardião *crescer companheiro* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

10º NÍVEL

TRANSPOSIÇÃO DE TERRENO TALENTO 10

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você é tão conectado à natureza que pode magicamente pular de lugar em lugar. Você recebe a magia de guardião *transposição de terreno* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

VISÃO DO CAÇADOR

TALENTO 10

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Você fica tão focado em sua presa caçada que pode vê-la claramente além dos limites de seus sentidos. Você recebe a magia de guardião *visão do caçador* (página 239). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

12º NÍVEL

FOCO DE GUARDIÃO

TALENTO 12

PATRULHEIRO

Pré-requisitos magias de guardião

Sua conexão com os seus arredores se aprofunda ainda mais conforme você se foca. Se tiver gastado pelo menos 2 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 2 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

18º NÍVEL

MANANCIAL DE GUARDIÃO

TALENTO 18

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Foco de Guardiã

Você mantém um foco inigualável quando comunga com o mundo ao seu redor. Se tiver gastado pelo menos 3 Pontos de Foco desde a última vez que Refocou, você recupera 3 Pontos de Foco ao Refocar (em vez de recuperar somente 1 ponto).

20º NÍVEL

ARAPUCAS IMPOSSÍVEIS

TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Arapucas Abundantes

Você pode criar infinitas arapucas de curta duração, protegendo seu covil ou usando-as contra adversários. Uma vez por minuto, você pode Manufaturar uma das arapucas que você preparou para uso rápido sem gastar a arapuca preparada. Uma vez implantada, uma arapuca dessas dura por 10 minutos antes de perder a efetividade.

RAJADA PRECISA

TALENTO 20

PATRULHEIRO

Pré-requisitos Rajada Impossível

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo, uma em cada mão.

Você refina a precisão de sua inacreditável tempestade de golpes. Quando realizar uma Rajada Impossível, seu primeiro ataque com cada arma sofrem a penalidade por ataques múltiplos como se você já tivesse realizado apenas um ataque neste turno. Todos os ataques subsequentes sofrem a máxima penalidade por ataques múltiplos, como se você já tivesse realizado dois ou mais ataques neste turno.

MAGIAS DE GUARDIÃO

Sua relação com o mundo ao seu redor ultrapassa o físico e se torna mágica. Certos talentos lhe concedem magias especiais conhecidas como magias de guardião, que são um tipo de magia de foco. Conjurando uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco. Quando receber sua primeira magia de guardião, você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar comungando com a natureza.

Magias de foco são automaticamente elevadas à metade de seu nível de personagem arredondada para cima. Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*.

Suas magias de guardião são magias primais. Você se torna treinado em ataques de magia e CDs de magias primais. Seu atributo de conjuração é Sabedoria.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

COMPANHEIROS ANIMAIS

Os companheiros a seguir estão disponíveis para servir lealmente ao seu personagem, assim como aqueles apresentados no Livro Básico. Alguns destes companheiros, como o dragonete de montaria, não são tecnicamente animais, mas possuem inteligência similar. Exceto quando especificado o contrário, as criaturas apresentadas abaixo utilizam as regras apresentadas a partir da página 217 do Livro Básico.

CROCODILO

Seu companheiro é um crocodilo ou criatura similar, como um aligátor ou jacaré.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ♦ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante

Corpo a Corpo ♦ cauda (ágil), **Dano** 1d6 contundente

For +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Pontos de Vida 6

Perícia Furtividade

Sentidos visão na penumbra

Velocidade 6 metros, natação 7,5 metros

Especial O crocodilo é capaz de prender a respiração por cerca de 2 horas.

Benefício de Suporte Seu crocodilo prende as mandíbulas em seu adversário, recusando-se a deixá-lo partir. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura no alcance de seu crocodilo, seu crocodilo pode se prender à criatura. Enquanto estiver preso desta maneira, até o final do seu próximo turno, o crocodilo pode se mover com o alvo sempre que este alvo se mover. Seu crocodilo pode se prender somente a uma criatura desta maneira, e deve liberar a criatura para realizar um Golpe de mandíbulas. Se o alvo for menor que o crocodilo, ele sofre -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele e não pode Voar enquanto o crocodilo estiver preso.

Manobra Avançada Giro da Morte

GIRO DA MORTE ♦

Requerimentos O crocodilo deve possuir uma criatura agarrada.

O crocodilo dobra as pernas e rola rapidamente, torcendo a vítima dele. Ele realiza um Golpe de mandíbulas com +2 de bônus de circunstância na rolagem de ataque contra a criatura agarrada. Se acertar, ele também deixa a criatura prostrada. Se falhar, ele solta a criatura.

DRAGONETE DE MONTARIA

INCOMUM

Seu companheiro é um ágil dragonete sem capacidade de voo com inteligência limitada, menos cruel que a maioria dos espécimes, mas ferozmente leal a você. Um dragonete de montaria possui o traço dragão em vez do traço animal, mas exceto por isso, funciona normalmente como um companheiro animal.

Tamanho Grande

Corpo a Corpo ♦ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante

Corpo a Corpo ♦ cauda, **Dano** 1d6 contundente

For +2, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +2

Pontos de Vida 8

Perícia Intimidação

Sentidos visão no escuro

Velocidade 13,5 metros

Especial montaria

Benefício de Suporte Seu dragonete sopra fogo em seus adversários. Até o início de seu próximo turno, a cada vez que você Golpear enquanto estiver montando seu dragonete e acertar uma criatura no alcance dele, essa criatura sofre 1d4 de dano de fogo do dragonete. Se o seu dragonete for ágil ou selvagem, o dano de fogo aumenta para 2d4.

Manobra Avançada Sopro

SOPRO ♦♦

Frequência uma vez por hora

O dragonete de montaria sopra um cone de fogo de 9 metros, causando 1d6 de dano de fogo a cada 2 níveis que o dragonete possuir a todas as criaturas na área (Reflexos básico). Esta habilidade possui CD treinado, utilizando o modificador de Constituição do dragonete, ou CD especialista se o dragonete for especializado.

ESCORPIÃO

Seu companheiro é um das várias espécies de escorpiões gigantes.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ♦ ferrão, **Dano** 1d6 perfurante mais veneno (veja Especial)

Corpo a Corpo ♦ pinça (ágil), **Dano** 1d6 cortante

For +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Pontos de Vida 6

Perícia Furtividade

Sentidos visão no escuro

Velocidade 9 metros

Especial O ataque de ferrão do escorpião causa 1d4 de dano de veneno adicional, ou 2d4 de dano de veneno adicional se o escorpião for um companheiro especializado.

Benefício de Suporte Seu escorpião goteja veneno do ferrão dele quando você cria uma brecha. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura no alcance de seu escorpião também causam 1d6 de dano persistente de veneno. Se o seu escorpião for ágil ou selvagem, o dano persistente de veneno aumenta para 2d6.

Manobra Avançada Atracar e Ferroar

ATRACAR E FERROAR ♦♦

O escorpião segura o adversário dele no lugar com as pinças para poder ferroá-lo. Ele faz um Golpe de pinça. Se o Golpe acertar, a criatura alvo automaticamente fica agarrada pelo escorpião, que então realiza um Golpe de ferrão contra ela. A condição agarrada dura até o final do seu próximo turno.

JAVALI

Seu companheiro é um javali ou porco.

Tamanho Pequeno

Corpo a Corpo ♦ presa longa, **Dano** 1d8 perfurante

For +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

Pontos de Vida 8**Perícia** Sobrevivência**Sentidos** faro (impreciso) 9 metros, visão na penumbra**Velocidade** 10,5 metros**Benefício de Suporte** Seu javali lacera seus adversários. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura no alcance de seu javali também causam 1d6 de dano persistente de sangramento. Se o seu javali for ágil ou selvagem, o dano persistente de sangramento aumenta para 2d6.**Manobra Avançada** Investida do Javali**INVESTIDA DO JAVALI** ◆◆

O javali Anda duas vezes e então realiza um Golpe de presa longa. Se tiver se movido pelo menos 6 metros, ele recebe +2 de bônus de circunstância nessa rolagem de ataque.

MORCEGO

Seu companheiro é um morcego particularmente grande, como um morcego gigante.

Tamanho Pequeno**Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas (acuidade), **Dano** 1d6 perfurante**Corpo a Corpo** ◆ asa (acuidade, ágil), **Dano** 1d4 cortante**For** +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0**Pontos de Vida** 6**Perícia** Furtividade**Sentidos** ecolocalização 6 metros (o morcego pode usar a audição como um sentido preciso nesta distância), visão na penumbra**Velocidade** 4,5 metros, voo 9 metros**Benefício de Suporte** Seu morcego bate as asas ao redor dos braços e rostos de seus adversários, ficando no caminho do ataque deles. Até o início do seu próximo turno, criaturas no alcance de seu morcego às quais você causar dano com Golpes sofrem -1 de penalidade de circunstância nas rolagens de ataque deles.**Manobra Avançada** Arrebatrar com Asa**ARREBATRAR COM ASA** ◆◆

O morcego bate suas asas fortemente, realizando Golpes de asa contra até três adversários adjacentes. Cada ataque conta para a penalidade por ataques múltiplos do morcego, mas só aumenta sua penalidade após ele ter realizado todos os seus ataques.

REBENTO ARBÓREO**INCOMUM****Acesso** Você é membro da ordem da folha.

Seu companheiro é uma árvore que anda, parente dos grandes guardiões e regentes arbóreos. Um rebento arbóreo possui o traço planta em vez do traço animal, mas exceto por isso, funciona normalmente como um companheiro animal. Normalmente é selecionado apenas por druidas da ordem dos animais que também pertence à ordem da folha.

Tamanho Pequeno**Corpo a Corpo** ◆ galho, **Dano** 1d8 contundente**For** +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0**Pontos de Vida** 8**Perícia** Furtividade**Sentidos** visão na penumbra**Velocidade** 7,5 metros**Benefício de Suporte** Seu rebento arbóreo planta raízes ao redor de seu adversário, impedindo o movimento dele. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano

a uma criatura no alcance de seu rebento arbóreo, o primeiro quadrado para o qual a criatura se mover após sofrer esse dano é considerado terreno difícil.

Manobra Avançada Arremessar Rocha**ARREMESSAR ROCHA** ◆

O regente arbóreo Interage para pegar uma rocha no alcance dele ou que esteja armazenada e então a arremessa com um Golpe à distância com rocha que causa 1d6 de dano contundente com incremento de distância de 9 metros.

SÍMIO

Seu companheiro é um símio ou outro primata.

Tamanho Pequeno**Corpo a Corpo** ◆ punho, **Dano** 1d8 contundente**For** +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0**Pontos de Vida** 8**Perícia** Intimidação**Sentidos** visão na penumbra**Velocidade** 7,5 metros, escalada 7,5 metros**Benefício de Suporte** Seu símio ameaça seus adversários com rosnados ferozes. Até o início do seu próximo turno, se você acertar e causar dano a uma criatura no alcance de seu símio, a criatura fica assustada 1.**Manobra Avançada** Exibição Aterrorizante**EXIBIÇÃO ATERRORIZANTE** ◆

Seu símio faz uma exibição barulhenta e aterrorizante, tirando o equilíbrio de um adversário. O símio tenta Desmoralizar a criatura alvo; esta exibição adquire o traço visual e não requer um idioma. Enquanto estiver aterrorizado por esta habilidade, o adversário fica desprevenido contra seu símio.

TUBARÃO

Seu companheiro é um tubarão de qualquer tipo, como um cabeça de martelo, grande tubarão branco ou tubarão quebra-cabeças.

Tamanho Pequeno**Corpo a Corpo** ◆ mandíbulas, **Dano** 1d8 perfurante**For** +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0**Pontos de Vida** 6**Perícia** Furtividade**Sentidos** faro (impreciso 18 metros), faro de sangue**Velocidade** natação 12 metros**Especial** O tubarão possui o traço aquático. A habilidade faro de sangue o permite sentir o cheiro de sangue na água a até 1,5 quilômetros de distância.**Benefício de Suporte** Quando seu tubarão sente sangue, ele retalha seus inimigos. Até o início de seu próximo turno, a cada vez que você Golpear e causar dano cortante ou perfurante a uma criatura, essa criatura sofre 1d8 de dano cortante do tubarão. Se o seu tubarão for ágil ou selvagem, o dano cortante aumenta para 2d8.**Manobra Avançada** Retalhar**RETALHAR** ◆**Requerimentos** O tubarão acertou um Golpe de mandíbulas na ação mais recente dele neste turno.

O tubarão cruelmente rasga o ferimento, causando dano adicional. O alvo do Golpe do tubarão sofre 1d8 de dano cortante (2d8 para um tubarão maduro ou 3d8 para um tubarão especializado).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

FAMILIARES

Esta seção inclui opções adicionais para habilidades de familiar e de mestre, suplementando as fornecidas no Livro Básico, assim como blocos de estatísticas para familiares específicos com habilidades únicas.

HABILIDADES DE FAMILIAR

Acompanhante: Seu familiar lhe ajuda em suas performances. Sempre que você realizar um teste de Performance, se o seu familiar estiver próximo e puder agir, ele o acompanha com gorjeios, palmas ou seu próprio instrumento em miniatura. Isto lhe concede +1 de bônus de circunstância, ou +2 se você for mestre em Performance.

Carregador de Ferramentas: Seu familiar carrega um conjunto de ferramentas que possuam no máximo Volume leve. Enquanto seu familiar estiver adjacente a você, você pode pegar e substituir as ferramentas como parte da ação para utilizá-las, como se estivesse as carregando. Seu familiar deve possuir a habilidade destreza manual para selecionar esta habilidade.

Conjuração: Escolha uma magia em seu repertório ou que você tenha preparado no dia que seja pelo menos 5 níveis inferior ao maior nível de magia que você é capaz de conjurar. Seu familiar pode Conjurar essa Magia uma vez por dia usando a sua tradição mágica, modificador de ataque de magia e CD de magias. Se a magia possuir uma desvantagem que afeta o conjurador, você e seu familiar são afetados. Você deve ser capaz de conjurar magias de 6º nível usando espaços de magia para selecionar esta habilidade.

Forma de Planta: Seu familiar planta pode trocar de forma como uma ação única, transformando-se em uma planta Minúscula de um tipo similar à natureza do familiar. Exceto conforme especificado, esta habilidade utiliza os efeitos de *aspecto de árvore*. Você deve possuir um familiar com o traço planta

(como um leshy, por exemplo) para selecionar esta habilidade.

Forma do Mestre: Seu familiar pode trocar de forma como uma ação única, transformando-se em um humanoide da sua ancestralidade com a mesma idade, gênero e estrutura de sua forma original, embora ele sempre mantenha um resquício claramente sobrenatural da natureza dele, como os olhos de um gato ou a língua de uma serpente. Esta forma é sempre a mesma. Esta habilidade utiliza os efeitos de *forma de humanoide*, exceto que a mudança é puramente cosmética. Ele apenas parece humanoide, mas não recebe nenhuma capacidade nova. Seu familiar deve possuir as habilidades destreza manual e fala para selecionar esta habilidade.

Independente: Em um encontro, se você não Comandar seu familiar, ele ainda ganha 1 ação na rodada. Normalmente você ainda decide como ele gasta essa ação, mas o MJ pode determinar que o seu familiar escolhe a própria tática em vez de realizar a ação escolhida por você.

Parceiro no Crime: Seu familiar é seu sócio no crime. Apesar de ser um lacaio, seu familiar recebe 1 reação no início dos turnos dele, que ele pode usar apenas para Auxiliá-lo em um teste de perícia de Dissimulação ou Ladragem (ele ainda precisa se preparar para ajudá-lo normalmente, conforme descrito na reação Auxiliar). Ele automaticamente obtém um sucesso no teste feito para Auxiliá-lo com essas perícias, ou um sucesso crítico se você for mestre na perícia em questão.

Perito: Escolha uma perícia diferente de Acrobatismo ou Furtividade. O modificador do seu familiar para essa perícia é igual ao seu nível mais o modificador do seu atributo de conjuração (em vez de apenas o seu nível). Você pode selecionar esta habilidade várias vezes; cada vez que o fizer, ela deve ser aplicada a uma perícia diferente.

Rejuvenescimento Focado: Quando Refocar, você gera uma energia mágica que cura seu familiar. Seu familiar recupera 1 Ponto de Vida por nível sempre que você refocar.

Reservatório de Veneno: Seu familiar homúnculo possui um reservatório para veneno, permitindo-o aplicar um veneno de ferimento na arma exposta de um aliado adjacente com uma única ação de Interagir. Você deve fornecer o veneno e instalá-lo no reservatório do familiar usando duas ações consecutivas de Interagir. Você deve possuir um familiar homúnculo para selecionar esta habilidade.

Resistência: Escolha dois tipos de dano: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Seu familiar adquire resistência igual à metade do seu nível contra os tipos de dano escolhidos.

Telepatia de Toque: Seu familiar pode se comunicar telepaticamente com você através do toque. Se ele também possuir a habilidade fala, ele pode se comunicar telepaticamente através do toque com qualquer criatura com quem ele compartilhar um idioma.

Valete: Você pode comandar seu familiar para lhe entregar itens de maneira mais eficiente. Seu familiar não usa as 2 ações



dele imediatamente após o seu comando. Em vez disso, até duas vezes antes do final do seu turno, você pode fazer seu familiar Interagir para pegar um item de Volume leve ou insignificante que você estiver carregando e colocá-lo em uma de suas mãos livres. O familiar não pode usar esta habilidade para pegar itens guardados (como dentro de uma mochila). Se o familiar possuir um número diferente de ações, ele pode pegar um item para cada ação que ele tiver quando for comandando desta maneira.

Vigoroso: Os Pontos de Vida máximos do seu familiar aumentam em 2 pontos por nível.

HABILIDADES DE MESTRE

Partilhar Sentidos: Uma vez a cada 10 minutos, você pode usar uma ação única com o traço concentração para projetar seus sentidos em seu familiar. Quando o fizer, você perde todas as informações sensoriais de seu próprio corpo, mas pode sentir através do corpo de seu familiar por até 1 minuto. Você pode Dispensar este efeito.

Surto Inato: Uma vez por dia, você pode drenar a magia inata de seu familiar para reabastecer a sua. Você pode conjurar uma magia inata recebida de um talento de ancestralidade que você já tenha conjurado no dia. Você ainda deve Conjurar a Magia e atender aos outros requerimentos da magia.

FAMILIARES ESPECÍFICOS

A maioria dos familiares são animais Minúsculos, embora alguns poucos sejam inusitados, como o familiar leshy de um druida da folha. Alguns familiares, contudo, são criaturas mais poderosas com habilidades únicas.

Qualquer personagem pode ter um familiar específico, desde que já possua um familiar com no mínimo a quantidade de habilidades requeridas no bloco de estatísticas do familiar específico. Esse familiar normalmente substitui um familiar existente, embora, em algumas circunstâncias (como para um bruxo), o familiar possa evoluir ou revelar sua forma verdadeira. Em qualquer caso, esta transição de um familiar normal para um familiar específico não requer recesso e não possui custo. Após selecionar um familiar específico, você não pode trocá-lo sem perder seu familiar — utilize as mesmas regras como se o seu familiar tivesse morrido.

Um familiar específico possui vários traços e habilidades, conforme listado em seus blocos de estatísticas. A seção Habilidades Concedidas lista habilidades normais de familiar e de mestre que ele possui. O familiar também recebe habilidades únicas listadas abaixo de Habilidades Concedidas. Similar a um familiar que possui uma habilidade naturalmente (como uma coruja com uma Velocidade de voo), você nunca pode trocar qualquer destas habilidades concedidas ou únicas. Se o seu familiar receber mais habilidades do que o necessário para esse familiar específico, você pode usar as habilidades remanescentes para selecionar habilidades de familiar e de mestre normalmente.

Estatísticas e habilidades não listadas no bloco de estatísticas de um familiar específico (como modificadores, CA, Pontos de Vida e assim por diante) utilizam as regras normais para familiares (*Livro Básico* 217). Esses familiares utilizam o formato de bloco de estatísticas do *Bestiário*.

DIABRETE

Familiares diabretes fingem ser subservientes para enganar seus mestres de forma que percam sua alma para o Inferno.

DIABRETE

OM DIABO ÍNFERO

Tendência Um diabrete deve ser ordeiro e mal.

Quantidade de Habilidades Requeridas 8

Habilidades Concedidas destreza manual, fala, perito (Dissimulação, página 146), resistência (fogo e veneno, página 146\$), telepatia de toque (página 146), visão no escuro, voador

Invisibilidade de Diabrete Uma vez por hora, seu familiar diabrete pode conjurar *invisibilidade* de 2º nível em si como uma magia divina inata.

Tentação Infernal ♦ (concentração, divino, encantamento, fortuna, mal) **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** O diabrete oferece uma barganha a um não-infero a até 4,5 metros, concedendo uma dádiva de boa sorte se a criatura aceitar. A dádiva dura 1 hora após ser aceita. Se a criatura morrer enquanto a dádiva estiver ativa, a alma dela viaja para o Inferno, onde é presa pela eternidade e fica incapaz de ser ressuscitada, exceto por *desejo* ou magia similar. Uma vez durante essa hora, a criatura pode efetuar uma rolagem de ataque ou jogada de salvamento duas vezes e usar o melhor resultado.

DRAGÃO-FADA

Este minúsculo dragão arteiro é um aliado natural para personagens benevolentes ou caprichosos.

DRAGÃO-FADA

DRAGÃO

Quantidade de Habilidades Requeridas 6

Habilidades Concedidas anfíbio, destreza manual, fala, telepatia de toque (página 146), visão no escuro, voador

Sopro ♦♦ (arcano, evocação, veneno) **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** O dragão sopra gás eufórico em um cone de 3 metros. Cada criatura na área deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude contra sua CD de classe ou CD de magia, o que for maior. Uma criatura que falhar no salvamento fica estupefata 2 e lenta 1 por 1d4 rodadas; em uma falha crítica, a duração é 1 minuto.

GOSMA DE MAGIA

Estes limos amigáveis e coloridos se solidificam das essências restantes de magias conjuradas. Eles são extremamente leais a seus mestres. Você pode selecionar um familiar de gosma de magia apenas se for capaz de conjurar magias usando espaços de magia.

GOSMA DE MAGIA

LIMO

Quantidade de Habilidades Requeridas 4

Habilidades Concedidas escalador, vigoroso (veja acima), visão no escuro

Defesa de Limo Seu familiar gosma de magia é fácil de acertar, mas não possui pontos fracos. Ele é imune a acertos críticos e dano de precisão, mas a CA dele é somente 10 + seu nível (em vez de possuir CA igual à sua).

Faro de Magia Seu familiar gosma de magia recebe um sentido impreciso com distância de 9 metros que o permite sentir magia da mesma tradição que a sua.

Rejuvenescimento de Limo Seu familiar gosma de magia recebe a habilidade rejuvenescimento focado (página 146), mas ele recupera 2 Pontos de Vida por nível quando você Refocar em vez de apenas 1 ponto.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



CAPÍTULO 3: ARQUÉTIPOS

Além de sua classe e talentos gerais, você pode expandir o conceito do seu personagem ao escolher um arquétipo. Você anda com armaduras mais pesadas do que seus pares devido ao arquétipo sentinela? Você é um viking, experiente em navegar os mares e realizar invasões? Talvez você seja um médico, cuidando dos feridos. Estas são apenas algumas poucas das várias possibilidades que arquétipos oferecem.

Vários ótimos conceitos de personagem nem sempre se enquadram em uma única classe. Se quiser criar sobre o que a classe de seu personagem permite, usar um arquétipo é uma forma simples de adaptar qualquer classe para adequar sua visão para o seu personagem.

Aplicar um arquétipo requer que você selecione talentos de arquétipo em vez de talentos de classe. Comece definindo o arquétipo que melhor se enquadra no conceito de seu personagem e selecione o talento de dedicação desse arquétipo usando um de seus talentos de classe. Uma vez que tenha escolhido o talento de dedicação, você pode selecionar qualquer talento desse arquétipo no lugar de um talento de classe (desde que atenda a seus pré-requisitos). O talento de arquétipo selecionado ainda estará sujeito a quaisquer restrições de seleção do talento de classe que ele substituir. Por exemplo: se tiver recebido uma habilidade no 6º nível que concede um talento de classe de 4º nível com o traço anão, você poderia trocar esse talento de classe somente por um talento de arquétipo de 4º nível ou inferior com o traço anão. Talentos de arquétipo recebidos no lugar de um talento de classe são chamados de talentos de classe de arquétipo.

Ocasionalmente, um talento de arquétipo funciona como um talento de perícia em vez de um talento de classe. Estes talentos de arquétipo possuem o traço perícia, e você deve selecioná-los no lugar de um talento de perícia (exceto por isso, ele deve seguir normalmente as regras acima). Eles não são considerados talentos de classe de arquétipo (por exemplo, para determinar a quantidade de Pontos de Vida recebidos do talento de arquétipo Resiliência de Guerreiro). Cada talento de dedicação de arquétipo representa uma certa parte do tempo e foco de seu personagem, portanto, após selecionar um talento de dedicação de um arquétipo, você deve atender a todos os requerimentos dele antes de selecionar um talento de dedicação de outro arquétipo. Tipicamente, você satisfaz um talento de dedicação de arquétipo obtendo uma certa quantidade de talentos da lista do arquétipo. Você não pode retreinar um talento de dedicação enquanto possuir quaisquer outros talentos desse arquétipo.

Às vezes um talento de arquétipo lhe permite receber outro talento, como a concocção básica de alquimista. Você ainda deve sempre atender aos pré-requisitos do talento recebido desta forma.

TALENTOS ADICIONAIS

Alguns arquétipos permitem a seleção outros talentos além dos listados em sua seção. Esses talentos normalmente são talentos de classe, como talentos de guerreiro que representam certos estilos de combate. A lista de talentos adicionais inclui o nome do talento, o nível dele e o número da página onde ele aparece. Você pode selecionar o talento como um talento de arquétipo desse nível, o que significa que ele conta para a quantidade de talentos requeridos pelo talento de dedicação do arquétipo. Quando selecionado desta maneira, um talento que normalmente possui um traço de classe deixa de possuir esse traço de classe.

ARQUÉTIPOS DE MULTICLASSE

Arquétipos com o traço multiclasse representam uma diversificação do seu treinamento aprendendo especialidades de outra classe. Você não pode selecionar um talento de dedicação de arquétipo de multiclasse se for membro da classe de mesmo nome (por exemplo, um espadachim não pode selecionar o talento Dedicação de Espadachim).

ARQUÉTIPOS DE CONJURADOR

Alguns arquétipos lhe concedem um grau substancial de conjuração, embora um pouco mais lento que um personagem de uma classe conjuradora. Um arquétipo de

LISTA DE ARQUÉTIPOS

Os arquétipos a seguir são apresentados neste capítulo.

Arquétipo	Página
Bruxo (multiclasse)	151
Espadachim (multiclasse)	152
Investigador (multiclasse)	153
Oráculo (multiclasse)	154
Abençoado	155
Acrobata	156
Andarilho do Horizonte	157
Arapaqueiro	158
Arqueiro	159
Arqueiro Místico	161
Arqueólogo	162
Artista Marcial	163
Assassino	164
Bastião	165
Batedor	166
Caçador de Recompensas	167
Cavaleiro	169
Celebridade	170
Combatente de Duas Armas	171
Dançarino das Sombras	173
Dândi	174
Dileteante Talismânico	175
Escarafunchador	176
Discípulo do Dragão	177
Duelista	178
Gladiador	179
Herbalista	180
Improvisador de Armas	181
Linguista	182
Malhador	183
Marechal	185
Médico	186
Mestre das Bestas	188
Mestre do Familiar	189
Mestre do Saber	190
Pirata	191
Ritualista	192
Sentinela	194
Trapaceiro de Pergaminhos	195
Veneficista	197
Vigilante	198
Viking	199

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TERMOS CHAVE

Você encontrará os seguintes termos em muitas habilidades de arquétipos.

Abertura: Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.

Floreio: Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar apenas 1 ação com o traço floreio por turno.

Metamágico: Ações com esse traço alteram as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurar a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurar uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si.

Postura: Uma postura é uma estratégia geral de combate que você adota ao usar uma ação com o traço postura, permanecendo nela por um certo tempo. A postura é encerrada se você for nocauteado, se os requerimentos dela (se houver) forem violados, se o encontro terminar ou se você entrar em uma nova postura — o que ocorrer primeiro. Após usar uma ação com o traço postura, você não pode usar outra por 1 rodada. Você pode entrar ou estar em uma postura somente durante o modo de encontro.

conjurador lhe permite usar pergaminhos, cajados e varinhas da mesma forma que um membro de uma classe conjuradora.

Arquétipos de conjurador sempre concedem a habilidade de conjurar truques mágicos em sua dedicação, seguidos de talentos de conjuração básica, conjuração especialista e conjuração mestre. Estes talentos possuem o mesmo nome do arquétipo. Por exemplo: o talento de conjuração mestre de bruxo é chamado de Conjuração Mestre de Bruxo. Todos os espaços de magia recebidos de arquétipos de conjurador possuem restrições dependendo do arquétipo. Por exemplo: o talento de arqueiro místico lhe permite selecionar uma lista de magias quando você seleciona o talento de dedicação dele. Se selecionar magias arcanas, ele lhe concede espaços de magia que podem ser usados somente para conjurar magias arcanas de seu repertório de arqueiro místico, mesmo que você seja um feiticeiro com magias ocultistas em seu repertório de feiticeiro.

Talento de Conjuração Básica: Normalmente disponível no 4º nível, estes talentos concedem um espaço de magia de 1º nível. No 6º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 2º nível e, se possuir um repertório de magias, você pode selecionar uma magia de seu repertório como uma magia emblemática. No 8º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 3º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como “benefícios de conjuração básica”.

Talento de Conjuração Especialista: Geralmente selecionáveis a partir do 12º nível, estes talentos lhe tornam especialista em ataques de magia e CDs de magias da tradição mágica apropriada e lhe concedem um espaço de magia de 4º nível. Se possuir um repertório de magias, você pode selecionar uma segunda magia de seu repertório como uma magia emblemática. No 14º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 5º nível. No 16º nível, eles lhe

concedem um espaço de magia de 6º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como “benefícios de conjuração especialista”.

Talento de Conjuração Mestre: Usualmente ao alcançar o 18º nível, estes talentos lhe tornam mestre em ataques de magia e CDs de magias da tradição mágica apropriada e lhe concedem um espaço de magia de 7º nível. Se possuir um repertório de magias, você pode selecionar uma terceira magia de seu repertório como uma magia emblemática. No 20º nível, eles lhe concedem um espaço de magia de 8º nível. Arquétipos fazem referência a estes benefícios como “benefícios de conjuração mestre”.

ARQUÉTIPOS ALQUÍMICOS

Alguns arquétipos lhe concedem habilidades para usar alquimia de maneira similar a um alquimista e dizem que você recebe os benefícios de alquimia básica. Isto significa que você recebe o talento Manufatura Alquímica, reagentes infundidos (uma reserva de reagentes usáveis para criar itens alquímicos) e alquimia avançada (permitindo que você crie itens alquímicos durante suas preparações diárias sem gastar o custo ou tempo normais). Um arquétipo específico pode impor restrições ou benefícios, ou ajustar a quantidade de reagentes que você recebe pelo seu nível de alquimia avançada. As regras para isto são apresentadas em Manufatura Alquímica (*Livro Básico* 264), e regras para reagentes infundidos e alquimia avançada são encontradas na página 72 do Livro Básico.

Se receber reagentes infundidos de mais de uma fonte, utilize o maior número de reagentes para determinar sua reserva em vez de somá-los. Por exemplo, um alquimista de 2º nível com +4 de modificador de Inteligência normalmente receberia seis lotes de reagentes infundidos por dia pela classe, e um personagem com o talento Dedicação de Herbalista normalmente receberia dois lotes. Um personagem que seja alquimista e herbalista possui seis lotes — usando o número maior do alquimista — mas é capaz de usá-los para habilidades tanto da classe quanto do arquétipo. Seu nível de alquimia avançada sempre depende de qual habilidade você está usando. No exemplo acima, o personagem possui 1º nível de alquimia avançada para suas habilidades de herbalista e 2º nível de alquimia avançada para suas habilidades de alquimista.

ITENS TEMPORÁRIOS

Alguns arquétipos lhe permitem preparar itens temporários. Da mesma forma que itens infundidos criados por alquimistas, estes itens temporários duram apenas um curto período antes de se tornarem inúteis. Exemplos incluem pergaminhos temporários criados pelo trapaceiro de pergaminhos e as armas, armaduras ou equipamentos de aventura criados pelo escarafunchador.

Itens temporários claramente não são da mesma qualidade que outros itens, portanto, normalmente não podem ser vendidos. Se uma habilidade não listar quanto tempo um item temporário dura, o item dura até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias. Qualquer efeito criado por um item temporário também encerra nesse momento se ainda estiver ativo (a menos que seja um efeito permanente).

BRUXO

Você ouviu os sussurros de um patrono distante, que enviou um emissário para lhe ensinar magia poderosa.

DEDICAÇÃO DE BRUXO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO MULTICLASSE

Pré-requisitos Inteligência 14

Você conjura magias como um bruxo. Escolha um patrono; você recebe um familiar com dois truques mágicos comuns da tradição do seu patrono escolhido, mas não recebe quaisquer outros efeitos além disso que seu patrono normalmente concederia. Seu familiar possui uma habilidade de familiar a menos que o normal. Você ganha a atividade Conjurar uma Magia. A cada dia, você pode preparar um truque mágico de seu familiar. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para magias da tradição de seu patrono. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de bruxo é Inteligência, e elas são consideradas magias de bruxo da tradição de seu patrono. Você se torna treinado na perícia associada à tradição de seu patrono; se já for treinado nessa perícia, em vez disso você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de bruxo.

BRUXARIA BÁSICA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bruxo

Você recebe um talento de Bruxo de 1º ou 2º nível. Seu familiar agora não possui uma habilidade de familiar a menos que o normal.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE BRUXO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bruxo

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 150). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de bruxo, acrescente duas magias comuns da tradição de seu patrono do mesmo nível ao seu familiar.

BRUXARIA AVANÇADA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Bruxaria Básica

Você recebe um talento de bruxo. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de bruxo é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de bruxo.

AMPLITUDE DE PATRONO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Bruxo

Você pode conjurar mais magias a cada dia. Aumente a quantidade de espaços de magia que você recebe através de talentos de arquétipo de bruxo em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE BRUXO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Bruxo, mestre na perícia associada à tradição de seu patrono

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 150).

CONJURAÇÃO MESTRE DE BRUXO

TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Especialista de Bruxo, lendário na perícia associada à tradição de seu patrono

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 150\$).



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ESPADACHIM

Você luta com requinte e estilo, adicionando truques de duelista ao seu repertório de combate.

PERSONAGENS ESPADACHINS MULTICLASSE

O arquétipo espadachim é uma ótima escolha para personagens marciais que querem ser um pouco mais estiloso ou para conjuradores de Carisma que querem adicionar um pouco de estilo dramático à sua rotina. Espadachins multiclasse funcionam especialmente bem para personagens que já queriam realizar as ações associadas a ganhar bravata, como um monge ou bárbaro com o estilo de ginasta ou um bardo dançarino de batalha, fanfarrão ou zombeteiro.

DEDICAÇÃO DE ESPADACHIM

TALENTO 2

ARQUÉTIPO **DEDICAÇÃO** **MULTICLASSE**

Pré-requisitos Carisma 14, Destreza 14

Escolha um estilo de espadachim (página 68). Você recebe a característica de classe bravata (página 68) e pode ganhar bravata das mesmas formas que um espadachim do seu estilo. Você se torna treinado em Acrobatismo ou na perícia associada ao seu estilo. Se já for treinado nessas perícias, você se torna treinado

em uma outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de espadachim. Você não recebe quaisquer outros efeitos de seu estilo escolhido.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de espadachim.

PRECISÃO FINALIZANTE

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Espadachim

Você aprendeu como desferir golpes ousados quando possui bravata. Você recebe a característica de classe golpe preciso (página 69), mas causa 1 ponto de dano adicional em um acerto e 1d6 de dano em uma finalização. Este dano não aumenta conforme você avança de nível. Além disso, você recebe a ação Finalização Básica.

Finalização Básica ✦ (espadachim, finalização) Você desferiu um ataque gracioso e mortal. Faça um Golpe. Se acertar e sua arma se qualificar para o golpe preciso, você causa 1d6 de dano do golpe preciso.

REQUINTE BÁSICO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Espadachim

Você recebe um talento de espadachim de 1º ou 2º nível.

REQUINTE AVANÇADO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Aptidão Básica

Você recebe um talento de espadachim. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de espadachim é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de espadachim.

RIPOSTA DE ESPADACHIM

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Espadachim

Você aprendeu a ripostar contra ataques mal concebidos. Você recebe a reação Riposta Oportuna (página 70).

VELOCIDADE DE ESPADACHIM

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Espadachim

Você se move mais rápido, com ou sem bravata. Aumente o bônus de estado às suas Velocidades quando possuir bravata para +3 metros de bônus de estado. Você também recebe +1,5 metros de bônus de estado em suas Velocidades quando não possuir bravata.

EVASIVIDADE

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Espadachim, especialista em salvamentos de Reflexos

Sua graduação de proficiência em salvamentos de Reflexos aumenta para mestre.



INVESTIGADOR

Você desenvolveu um olho atento a mistérios investigativos.

PERSONAGENS INVESTIGADORES MULTICLASSE

O arquétipo investigador é uma boa escolha para um personagem que queira se aprofundar em investigações ou planejar seus turnos com antecedência; ele é particularmente bom para personagens baseados em Inteligência, como alquimistas, bruxos e magos.

DEDICAÇÃO DE INVESTIGADOR

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO MULTICLASSE

Pré-requisitos Inteligência 14

Você recebe a característica de classe no caso (página 80), que lhe concede a atividade Seguir um Indício e a reação Fornecer Pista. Você se torna treinado em Sociedade e em outra perícia à sua escolha. Se já for treinado em Sociedade, você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você se torna treinado na CD de classe de investigador.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de investigador.

DEDUÇÃO BÁSICA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Investigador

Você recebe um talento de investigador de 1º ou 2º nível.

ESTRATAGEMA DE INVESTIGADOR

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Investigador

Você vive as batalhas em sua cabeça, permitindo-lhe golpear na hora certa. Você recebe a ação Conceber um Estratagema (página 80); entretanto, quando usar o resultado dela para substituir sua rolagem de ataque, você não pode usar seu modificador de Inteligência no lugar de seu modificador de Força ou Destreza. Você também não pode usar seu modificador de Inteligência em outras rolagens de habilidades que expandem Conceber um Estratagema, como do talento Estrategista Atlético, por exemplo.

DEDUÇÃO AVANÇADA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedução Básica

Você recebe um talento de investigador. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de investigador é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de investigador.

RECORDAÇÃO ACURADA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Investigador

Você pode recordar todos os tipos de informação. Você recebe a característica de classe recordação acurada (página 83).

MAESTRIA EM PERÍCIA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos treinado em pelo menos uma perícia, especialista em pelo menos uma perícia, Dedicção de Investigador

Aumente sua graduação de proficiência em uma de suas perícias de especialista para mestre e em outra de suas perícias de treinado para especialista. Você recebe um talento de perícia associado com uma dessas perícias escolhidas.

Especial Você pode selecionar este talento até cinco vezes.

MESTRE OBSERVADOR

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em Percepção, Dedicção de Investigador Sua graduação de proficiência em Percepção aumenta para mestre.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ORÁCULO

Uma força misteriosa lhe concedeu magia divina e uma maldição.

DEDICAÇÃO DE ORÁCULO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO MULTICLASSE

Pré-requisitos Carisma 14

Escolha um mistério (página 96). Você se torna treinado em Religião e na perícia desse mistério; para cada uma dessas perícias na qual já seja treinado, você se torna treinado em outra perícia à sua escolha.

Você recebe os efeitos amenos e constantes da maldição do seu mistério descritos em seu primeiro parágrafo, mas não outros efeitos que o mistério normalmente concederia. Você conjura magias como um oráculo e ganha a atividade Conjurar uma Magia. Você adquire um repertório de magias com dois truques mágicos comuns da lista de magias divinas ou quaisquer outros truques mágicos divinos que consiga aprender ou descobrir. Você é treinado em ataques

de magia e CDs de magias para magias divinas. Seu atributo de conjuração para magias do arquétipo de oráculo é Carisma, e elas são consideradas magias de divinas de oráculo.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de oráculo.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE ORÁCULO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Oráculo

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 150). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de oráculo, acrescente uma magia divina comum ou outra magia divina que você tenha aprendido ou descoberto ao seu repertório (desde que seja do nível de magia e tradição mágica apropriados).

MISTÉRIO BÁSICO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Oráculo

Você recebe um talento de Oráculo de 1º ou 2º nível.

PRIMEIRA REVELAÇÃO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Oráculo

Você recebe a magia de revelação inicial de seu mistério. Conjurar esta magia progride sua maldição (página 94). Utilize a maldição menor de seu mistério, mas quando progredi-la novamente, em vez de sofrer o efeito de maldição moderada, além dos efeitos da maldição menor, você fica desprevenido.

Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar reconciliando a natureza conflitante de seu mistério, o que também reduz sua maldição para menor.

MISTÉRIO AVANÇADO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Mistério Básico

Você recebe um talento de oráculo. Para o propósito de atender seus pré-requisitos, seu nível de oráculo é igual à metade de seu nível de personagem.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe outro talento de oráculo.

AMPLITUDE MISTERIOSA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Oráculo

Seu repertório é expandido, e você pode conjurar mais magias divinas a cada dia. Aumente a quantidade de magias em seu repertório e de espaços de magia que você recebe através de talentos de arquétipo de oráculo em 1 para cada nível de magia (exceto pelos seus dois níveis de magia mais altos).

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE ORÁCULO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Oráculo, mestre em Religião

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 150).

CONJURAÇÃO MESTRE DE ORÁCULO

TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Especialista de Oráculo, lendário em Religião

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 150).



ABENÇOADO

Através de sorte ou feitos, herança ou heroísmo, você carrega a bênção de uma divindade. Esta bênção se manifesta como a habilidade de curar ferimentos e remover condições nocivas, e existe independentemente de adoração. Você pode oferecer graças diariamente à divindade cujo poder você porta, ou pode carregar estas bênções relutantemente, buscando evitar responsabilidade ou até mesmo agir para desafiar a bênção da divindade em si. Você pode vestir robes da ordem da divindade, ou pode dar pouca importância e até mesmo menos reverência à fonte de seus poderes. Como quer que você se sinta sobre estes dons, não há dúvidas de que você porta um poder especial. Divindades bondosas são mais propensas a empoderar um abençoado. Contudo, divindades de quaisquer tendências são capazes de conceder essas bênções, desde que sejam capazes de fornecer uma fonte divina positiva para clérigos. Isto significa que divindades como Lamashtu podem conceder uma versão nefasta dos poderes de um abençoado.

Talentos Adicionais: 6° Misericórdia (*Livro Básico* 111), Toque Acelerante (página 119\$); 8° Misericórdia Revigorante (página 119\$); 10° Misericórdia Maior (*Livro Básico* 113); 12° Misericórdia Elucidante (página 120\$), Toque Resiliente (página 120\$); 14° Misericórdia de Aflição (*Livro Básico* 114), Toque Amplificante (página 120\$); 20° Toque Rejuvenescente (página 121\$)

DEDICAÇÃO DE ABENÇOADO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você é tocado por uma divindade e dotado da habilidade de aliviar o sofrimento de outros. Você recebe a magia de devoção *imposição de mãos*. Ela custa 1 Ponto de Foco para ser conjurada como magia de foco. Este talento concede uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco que você pode recuperar usando a atividade Refocar (*Livro Básico* 300). Você pode Refocar ao meditar, seja para refletir sobre a divindade que lhe concede a bênção ou não, permitindo à sua bênção reabastecer sua reserva de foco. Suas magias de devoção do arquétipo de abençoado são magias divinas.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de abençoado.

SACRIFÍCIO ABENÇOADO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Abençoado

Você recebe a magia de domínio *sacrifício do protetor* como uma magia de devoção. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MAGIA ABENÇOADA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO CONCENTRAÇÃO METAMÁGICO

Pré-requisitos Dedicção de Abençoado, habilidade de conjurar magias de espaços de magia, Misericórdia

Frequência uma vez a cada 10 minutos

Quando focar sua magia em um aliado, você pode remover condições nocivas. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia de um espaço de magia que possui um único aliado como alvo, você também pode tentar remover uma condição nociva desse aliado. A condição deve ser uma que pode ser removida pelo seu

talento Misericórdia, incluindo aquelas concedidas por outros talentos como Misericórdia Maior. Faça um teste de neutralização baseado na CD e nível da magia. Este efeito ocorre em adição aos efeitos normais da sua magia.

NEGAÇÃO ABENÇOADA

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Abençoado

Acionamento Um aliado a até 9 metros ficaria assustado, drenado, enfraquecido, enjoado ou estupefato.

Você exala paz e proteção, reduzindo uma condição nociva quando ela recai sobre um aliado. Reduza em 1 o valor da condição que seu aliado sofreria (até um mínimo de 0). Se o aliado sofrer mais de uma condição ao mesmo tempo, escolha apenas uma para ser reduzida.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



ACROBATA

Você treinou seu corpo para realizar feitos de graça incríveis, quase super-humanos. Você se move de maneira a deixar seus oponentes com a guarda baixa e sem jeito para responder, transformado toda luta em uma performance de arte.

DEDICAÇÃO DE ACROBATA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Acrobatismo

Você se torna especialista em Acrobatismo. No 7º nível, você se torna mestre em Acrobatismo e, no 15º nível, você se torna lendário em Acrobatismo. Sempre que obtiver um sucesso crítico em um teste de Acrobatismo para Atravessar Acrobaticamente o espaço de um inimigo, você não trata o espaço do inimigo como terreno difícil.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de acrobata.

CONTORCIONISTA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Acrobata

Você pode se safar de situações tensas surpreendentemente rápido, ganhando uma vantagem contra adversários que tentarem

prendê-lo. Você recebe o talento de perícia Espremer-se Rapidamente e, se for mestre em Acrobatismo, pode Espremer-se à Velocidade total. Sempre que obtiver sucesso em Escapar utilizando Acrobatismo, a criatura de quem você Escapou fica desprevenida contra o próximo ataque que você realizar contra ela antes do final do seu próximo turno.

ESQUIVAR-SE

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Acrobata

Acionamento Você é o alvo de um ataque corpo a corpo.

Requerimentos Você está ciente do ataque e não está desprevenido.

Você usa sua proeza acrobática para evadir um ataque e, se quiser, pode usar o impulso para manter-se em movimento. Você recebe +1 de bônus de circunstância na CA contra o ataque acionador. Se o ataque lhe errar, você pode Dar um Passo após esse Golpe. Se for mestre em Acrobatismo, você pode se mover 3 metros ao Dar este Passo em vez dos 1,5 metros normais.

SALTADOR GRACIOSO

TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Acrobata

Massa e músculo são insignificantes quando você salta; apenas graça e equilíbrio importam. Você pode rolar um teste de Acrobatismo em vez de Atletismo quando realizar um Salto em Altura ou Salto em Distância.

GOLPE ACROBÁTICO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO FLOREIO MOVIMENTO

Pré-requisitos Dedicção de Acrobata

Requerimentos Você está adjacente a um inimigo.

Faça um teste de Acrobatismo contra a CD de Reflexos de um inimigo adjacente a você.

Sucesso Crítico Você se move através do espaço do inimigo para um espaço desocupado do outro lado do inimigo a partir de sua posição inicial. Este movimento não aciona reações. Você não pode se mover além de sua Velocidade e deve encerrar seu movimento adjacente ao inimigo cujo espaço você atravessou. Após se mover, faça um Golpe corpo a corpo contra esse inimigo, sendo que ele está desprevenido contra esse Golpe.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o inimigo não está desprevenido contra o Golpe.

Falha Você permanece em seu espaço original, mas ainda pode Golpear.

Falha Crítica Nenhum efeito.

OPORTUNISTA ACROBÁTICO

TALENTO 10

ARQUÉTIPO ATAQUE

Pré-requisitos Dedicção de Acrobata

Frequência uma vez por minuto

Requerimentos Sua ação mais recente foi Atravessar Acrobaticamente ou Golpe Acrobático e você obteve sucesso em atravessar o espaço de seu inimigo.

Você usa uma explosão de estamina para realizar um feito de tirar o fôlego utilizando Acrobatismo enquanto atravessa o espaço de um adversário, deixando seu adversário caído. Você tenta Derrubar o inimigo cujo espaço você atravessou. Você pode utilizar Acrobatismo em vez de Atletismo para este teste.

ANDARILHO DO HORIZONTE

Muitos anseiam pela estrada aberta, mas você prefere os ermos sem trilhas. Você pode encontrar passagens seguras pelos terrenos mais inóspitos do mundo — calotas polares, desertos e ambientes similares são onde você se sente confortável. Seus talentos abrem caminhos não desbravados para você e lhe permitem ajudar os outros pelos ermos.

Talentos Adicionais: 10º Lutar às Cegas (*Livro Básico* 210); 12º Passo do Guardião (*Livro Básico* 211)

DEDICAÇÃO DE ANDARILHO DO HORIZONTE TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Você dominou viajar por um tipo específico de terreno. Você recebe o talento Terreno Predileto (*Livro Básico* 208). Quando estiver em seu terreno predileto, você recebe +3 metros de bônus de circunstância em sua Velocidade de viagem. Quando outras criaturas Seguirem o Especialista com você como guia em seu terreno predileto, elas recebem tanto a habilidade de ignorar terreno difícil não-mágico para o propósito da Velocidade de viagem delas e o bônus de Velocidade de viagem.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de andarilho do horizonte.

ACLIMATAÇÃO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Andarilho do Horizonte

Seu tempo gasto nas partes hostis do mundo o deixou acostumado a climas extremos. Em seu terreno predileto, você adquire resistência igual à metade do seu nível contra todo dano ambiental e é afetado por efeitos de temperatura como se eles fossem um passo menos severos (calor ou frio incrível se torna extremo, calor ou frio extremo se torna severo e assim por diante). Quando outras criaturas Seguirem o Especialista com você como guia em seu terreno predileto, elas também tratam efeitos de temperatura como um passo menos severo.

PÉS FIRMES TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Andarilho do Horizonte, especialista em Acrobatismo e Atletismo

Você conhece os segredos para se mover pelo seu terreno predileto. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de perícia para se mover em seu terreno predileto, como em testes de Acrobatismo para Equilibrar-se no gelo, testes de Atletismo para Nadar em águas agitadas, testes de Acrobatismo para Voar em condições de ventos fortes e assim por diante.

BATEDOR PERPÉTUO TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Andarilho do Horizonte

Você observa qualquer coisa fora do comum nas áreas que você conhece melhor. Enquanto estiver em seu terreno predileto, você sempre recebe os benefícios da atividade de exploração Patrulhar, mesmo se estiver realizar outra atividade de exploração. Se for lendário em Sobrevivência, você recebe estes benefícios em qualquer terreno.

ADAPTAÇÃO MÁGICA

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Andarilho do Horizonte

Quando um obstáculo barra seu caminho, você tira um truque da manga para superá-lo. Você pode conjurar *escalada da aranha*, *visão no escuro* e *respirar na água* de 4º nível como magias primais inatas, cada uma delas uma vez por dia.

ANDARILHO DOS ERMOS

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Andarilho do Horizonte

Obstáculos naturais não o obstruem. Você recebe a característica de classe de patrulheiro deslocamento nos ermos. Isto lhe permite ignorar os efeitos de todos os terrenos difíceis não mágicos, tratar terreno difícil maior como apenas terreno difícil e lhe concede um benefício adicional de Terreno Predileto baseado no terreno.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

LENDÁRIO
ÍNDICE

ARAPUQUEIRO

Você é capaz de pegar materiais ordinários e usá-los para criar arapucas mortais, armadilhas especiais que você pode montar rapidamente quando a situação demandar. Embora armadilhas possam lhe conceder menos força bruta em uma luta justa do que armas o fariam, você raramente permitirá que suas lutas sejam justas. Em vez disso, quando uma batalha ocorre em um local à sua escolha, você possui uma grande vantagem graças às suas arapucas bem posicionadas. Após seus adversários perceberem que você pode ter colocado armadilhas em qualquer local do campo de batalha, o medo deles de pisar em outra armadilha pode ajudá-lo a encurralá-los na direção das lâminas de seus aliados, ou até mesmo torná-los paranoicos demais para sequer se mover, prendendo-os no lugar.

Talentos Adicionais: 8º Arapucas Rápidas (*Livro Básico* 208); 10º Arapucas Poderosas (*Livro Básico* 209); 14º Arapucas-Relâmpago (*Livro Básico* 211)

DEDICAÇÃO DE ARAPUQUEIRO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO | **DEDICAÇÃO**

Pré-requisitos treinado em Manufatura, Manufatura de Arapuca
Você aprendeu a criar uma quantidade limitada de arapucas sem custo. Todo dia, durante suas preparações diárias, você pode

preparar quatro arapucas de seu livro de fórmulas para uso rápido; se elas normalmente levarem 1 minuto para Manufaturar, você as Manufatura com apenas 3 ações de Interagir. A quantidade de arapucas aumenta para seis se você possuir proficiência de mestre em Manufatura e para oito se você possuir proficiência lendária em Manufatura. Arapucas preparadas desta forma não lhe custam quaisquer recursos para Manufaturar.

Especial Este talento conta como Especialista em Arapuca para atender a pré-requisitos de talentos. Se também possuir o talento de patrulheiro Especialista em Arapuca, as arapucas rápidas de ambos os talentos são cumulativas. Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de arapuqueiro.

ARAPUCA SURPRESA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arapuqueiro

Você instala uma de suas arapucas preparadas para montagem rápida em um espaço ocupado por um oponente. Ela deve ser uma arapuca que normalmente leva 1 minuto ou menos para Manufaturar. A arapuca é acionada automaticamente, mas sofre -2 de penalidade de circunstância em qualquer CD de salvamento aplicável, assim como em quaisquer rolagens de ataque ou outros testes que a arapuca realizar.

ACIONAMENTO REMOTO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arapuqueiro

Você aprendeu a como acionar arapucas de longe, criando perigos à distância para importunar seus oponentes e permitir que você desarme as arapucas de inimigos sem riscos. Você pode Golpear uma arapuca para acioná-la prematuramente. Se manufaturou a arapuca, você acerta automaticamente. Se outra pessoa a criou, faça um Golpe à distância contra a CD de Manufatura dela, acionando a arapuca apenas se acertar o Golpe.

ARAPUCA GIGANTE

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arapuqueiro

Você pode criar arapucas maiores para montagem rápida, tornando mais provável que uma criatura pise em suas arapucas. Quando preparar arapucas para uso rápido, você pode preparar algumas delas como arapucas gigantes. Uma arapuca gigante ocupa uma área quadrada de 3 metros de lado, mas custa duas de suas arapucas de uso rápido. Uma arapuca gigante pode ser acionada por uma criatura que entrar em qualquer parte da área dela, e todos seus efeitos se aplicam à área completa da arapuca gigante.

ARAPUCAS ABASTADAS

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arapuqueiro

Você pode preparar previamente uma quantidade incrível de arapucas por dia com ingredientes simples. Dobre a quantidade de arapucas preparadas através de Dedicção de Arapuqueiro.



ARQUEIRO

Arcos de todos os tipos são armas poderosas. Tanto gerais quanto caçadores reconhecem o poder em lidar com a morte a longas distâncias e de se proteger atrás de coberturas. Aqueles que se dedicam ao arco — de misteriosos estranhos encapuzados a impiedosos atiradores de elite — frequentemente são vistos com uma mescla de respeito e medo. Como qualquer perito em arma, a habilidade do arqueiro é desenvolvida através da experiência e prática constante. Um verdadeiro arqueiro se torna uno com o arco e é capaz de realizar coisas com essa arma que a maioria das pessoas consideraria impossíveis — ou pelo menos quase mágico.

Talento Adicionais: 4º Tiro de Assistência (*Livro Básico* 158), Tiro Certeiro (*Livro Básico* 157); 6º Recarga em Movimento (*Livro Básico* 208), Tiro Duplo (*Livro Básico* 159), Tiro em Retirada (página 126\$); 8º Tiro Triplo (*Livro Básico* 161), Postura de Tiro Móvel (*Livro Básico* 161); 18º Postura de Tiros Múltiplos (*Livro Básico* 165)

DEDICAÇÃO DE ARQUEIRO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você se torna treinado em todas as armas simples e marciais no grupo de armas de arcos. Sempre você receber uma característica de classe que lhe conceda proficiência especialista ou maior em outros tipos de arma, você também recebe essa graduação de proficiência em todas as armas simples e marciais do grupo de armas de arcos. Se for pelo menos especialista no arco que estiver usando, você obtém acesso ao efeito de especialização de crítico dessa arma.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de arqueiro.

TIRO RÁPIDO

TALENTO 4

ABERTURA ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Arqueiro

Você saca seu arco e ataca com a mesma ação. Você Interage para sacar uma arma e do grupo de armas de arcos que esteja recarregada ou tenha recarga 0, e então Golpeia com essa arma.

TERROR COM BESTA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Arqueiro

Você é um dínamo com bestas. Você recebe +2 de bônus de circunstância no dano com bestas. Se a besta for uma arma simples, aumente em um passo o tamanho do dado de dano para seus ataques com essa besta. Seguindo as regras normais, este aumento ao dado de dano não pode ser combinado com outras habilidades que alteram o dado de dano da arma (como o talento de patrulheiro Às com Besta).

TREINAMENTO COM ARCOS AVANÇADOS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Arqueiro

Através da prática constante e bastante experiência, você aumenta sua habilidade com arcos avançados. Você recebe proficiência com todos os arcos avançados como se eles fossem armas marciais do grupo de armas de arcos.

MIRA DO ARQUEIRO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos Dedicação de Arqueiro

Você respira fundo, se foca e realiza um tiro cauteloso. Faça um Golpe à distância com uma arma do grupo de armas de arcos. Você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de ataque e ignora a condição ocultado do alvo. Se o alvo estiver ocultado, reduza a CD do teste simples por ser estar escondido de 11 para 5.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ARQUEIRO MÍSTICO

Embora muitos arqueiros vejam seu ofício como uma forma de arte tanto quanto um meio de batalhar, uma pequena parte de arqueiros busca aperfeiçoar suas habilidades através

da magia, e você está entre suas fileiras. Reforçando suas habilidades atléticas e marciais com talentos místicos, você alcança feitos raros com o arco ou besta — transformando suas flechas ou virotes em munições místicas, lançando flechas que zigzagueiam infalivelmente até o alvo e manifestando munições que podem transmitir magias ou até mesmo causar a morte imediata.

Embora ter algumas habilidade mágica aumente sua flexibilidade e poder em potencial como um arqueiro místico, você pode aprender os segredos destas artes sem ser independentemente habilidoso em conjurações, em vez disso se aproveitando da magia de seu próprio equipamento.

Talentos Adicionais: 20º Saraivada Impossível (*Livro Básico* 213)

DEDICAÇÃO DE ARQUEIRO MÍSTICO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO MÁGICO

Pré-requisitos especialista em pelo menos um tipo de arco

Você mescla magia com arquearia, gerando resultados poderosos.

Se ainda não conjurar magias de espaços de magia, você aprende a conjurar magias espontaneamente e recebe a atividade *Conjurar uma Magia*. Você recebe um repertório de magias com um truque mágico à sua escolha, da lista de magias de uma tradição mágica à sua escolha. Você escolhe este truque mágico das magias comuns de sua lista de magias escolhida ou dentre outras magias às quais você possua acesso nessa lista. Este truque mágico deve requerer uma rolagem de ataque de magia. Você é treinado em ataques de magia e CDs de magias para essa tradição. Seu atributo de conjuração para estas magias é Carisma.

Se já conjurar magias de espaços de magia, você aprende um truque adicional dessa tradição. Se for um conjurador preparador, você pode preparar esta magia em adição aos seus truques mágicos por dia; se for um conjurador espontâneo, você adiciona este truque mágico ao seu repertório de magias.

Você também recebe a atividade *Tiro Místico*.

Tiro Místico **◆◆◆ Requerimentos** Você está empunhando um arco; **Efeito** Você conjura uma magia que usa 1 ou 2 ações para executar e que requer uma rolagem de ataque de magia. Os efeitos da magia não ocorrem imediatamente, sendo, em vez disso, imbuídos no arco que você está empunhando. Faça um Golpe com esse arco. Sua magia é lançada com a munição, usando o resultado de sua rolagem de ataque para determinar os efeitos do Golpe e da magia. Isto conta como dois ataques para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado os dois ataques.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de arqueiro místico.

CONJURAÇÃO BÁSICA DE ARQUEIRO MÍSTICO TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Você recebe os benefícios de conjuração básica (página 150). Cada vez que receber um espaço de magia de um novo nível do arquétipo de arqueiro místico, acrescente uma magia comum ou outra magia que você tenha aprendido ou descoberto ao



seu repertório (desde que seja do nível de magia e tradição mágica apropriados).

ENCANTAR FLECHA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MÁGICO MENTAL

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Com um único sussurro carregado no vento, você encanta sua munição para tornar um adversário mais vulnerável aos seus ataques. Faça um Golpe com arco. Em um acerto, o alvo sofre 2d6 de dano mental adicional. Em um acerto crítico, o alvo também fica atordoado 1. O dano mental aumenta para 3d6 se o seu arco possuir uma runa *impactante maior*, ou para 4d6 se o seu arco possuir uma runa *impactante superior*.

FLECHA MÁGICA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Frequência uma vez por rodada

Você imbuí sua munição com poder místico. Quando selecionar este talento, escolha três tipos de munição mágica comum de 4º nível ou inferior do *Livro Básico* (páginas 570 a 572) ou deste livro (páginas 256\$ a 259\$). Seu MJ pode lhe permitir escolher outros tipos de munição mágica, como munições incomuns ou de outros livros.

Quando usar Flecha Mágica, você transforma uma flecha ou virote não-mágico em uma munição de um tipo escolhido por você. Você deve disparar a munição antes do final de seu turno, ou então a magia é dissipada. Se a munição possuir uma seção de Ativação, você ainda precisa gastar as ações necessárias para ativá-la antes de efetuar o disparo. Quando usar Flecha Mágica, você pode escolher um tipo de munição que normalmente não é disponível para o tipo de munição que você está usando – por exemplo, você pode usar *virote de escalada* em uma flecha, mesmo que essa munição mágica normalmente seja encontrada apenas em viroles.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, selecione três tipos de munição adicionais conforme descrito acima.

FLECHA PRECIOSA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Você encanta uma munição com a essência mágica de um material precioso, permitindo-lhe superar as fraquezas de certas criaturas. Escolha ferro frio ou prata; se disparar a flecha antes do final de seu turno, ela é considerada desse material. No 14º nível, acrescente adamantite à lista de materiais dos quais você pode escolher.

CONJURAÇÃO ESPECIALISTA DE ARQUEIRO MÍSTICO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Básica de Arqueiro Místico

Você recebe os benefícios de conjuração especialista (página 150).

FLECHA PERSEGUIDORA

TALENTO 14

ADIVINHAÇÃO ARQUÉTIPO MÁGICO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Seus disparos fazem curvas e voam em ângulos impossíveis para alcançar seu alvo. Faça um Golpe com arco contra um adversário

FLECHAS ÉLFICAS

A habilidade de infundir energia mística em disparos com arcos é frequentemente vista como um tipo de magia élfica. Embora possa ser verdade que os elfos tenham sido os primeiros a desenvolver a arquearia mística como uma arte marcial e que muitos arqueiros místicos sejam elfos e meio-elfos, outros povos também aprenderam e desenvolveram suas próprias formas de arquearia mística.

Alguns sussurram que regiões remotas ao sul possuem suas próprias dedicações baseadas em arquearia elemental, enquanto os estranhos caçadores sombrios da Mata Usk usam uma forma que se baseia na tenebrosa magia das sombras. Rumores perturbadores circulam por aí afirmando que diabos desenvolveram uma forma diabólica de arquearia mágica capaz de prender uma arma e levá-la ao Inferno, embora por um curto período. Como qualquer forma de magia, a disciplina da arquearia mística continuará a ser desenvolvida entre seus praticantes pelo multiverso.

que você possa ver; a munição viaja até seu alvo, mesmo por curvas. Você ignora a condição ocultado e qualquer cobertura que seu alvo possuir.

FLECHA EM FASE

TALENTO 16

ARQUÉTIPO CONJURAÇÃO MÁGICO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Frequência uma vez por dia

Você pode concentrar uma imensa quantidade de magia para criar uma munição que atravessa em fase tudo que estiver entre ela e o seu alvo. Faça um Golpe com arco contra um adversário que esteja observado por você ou escondido de você (mas não indetectado). A munição viaja até seu alvo em linha reta, atravessando quaisquer barreiras ou paredes não mágicas no caminho, embora barreiras mágicas a impeçam. O tiro ignora qualquer cobertura, a condição escondido, a condição ocultado e bônus de circunstância na CA por escudos. Ela possui +4 de bônus de estado para acertar criaturas usando qualquer tipo de armadura. O dano do Golpe não pode ser reduzido pela reação Bloqueio com Escudo usando um escudo não-mágico.

FLECHA DA MORTE

TALENTO 18

ARQUÉTIPO MÁGICO NECROMANCIA

Pré-requisitos Dedicção de Arqueiro Místico

Frequência uma vez por dia

Você modifica uma flecha ou virote para levar a morte ao seu alvo em um único e potente acerto. Faça um Golpe com arco. Em um acerto, você causa 10d10 de dano de precisão adicional. Em um acerto crítico, o alvo também deve obter sucesso em uma jogada de salvamento de Fortitude contra sua CD de classe ou CD de magia, o que for maior, ou é imediatamente morto; este salvamento possui os traços incapacitação e morte.

CONJURAÇÃO MESTRE DE ARQUEIRO MÍSTICO

TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Conjuração Especialista de Arqueiro Místico

Você recebe os benefícios de conjuração mestre (página 150).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ARQUEÓLOGO

Aventureiros invadem tumbas em busca de ganhos materiais, mas verdadeiros arqueólogos prestigiam os conhecimentos obtidos desses locais. Você pode alcançar seus objetivos com aprendizado acadêmico, treinando para superar os truques e armadilhas montados por povos antigos e rivais, através de treinamento mágico ou até mesmo com um pouco de sorte inexplicável.

Talentos Adicionais: 4º Descobridor de Armadilha (*Livro Básico* 171); 10º Adiar Armadilha (*Livro Básico* 174)

DEDICAÇÃO DE ARQUEÓLOGO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Ladragem, Percepção e Sociedade



Você é um estudante de povos e suas histórias, e está na busca constante de conhecimento e de artefatos do passado. Você se torna especialista em Ladragem e Sociedade, recebendo +1 de bônus de circunstância em testes de Recordar Conhecimento sobre culturas, história e povos antigos.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de arqueólogo.

ESCOLÁSTICO DE ASSENTAMENTO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Arqueólogo

Seus estudos se abrem a novos horizontes. Você se torna especialista em um Saber sobre um assentamento específico; se já for treinado nessa perícia de Saber, você também se torna treinado na perícia de Saber para um assentamento diferente à sua escolha. Escolha um único idioma comum ou incomum prevalente nesse assentamento. Você aprende esse idioma.

Especial Você pode selecionar esse talento várias vezes. Cada vez que o fizer, escolha um assentamento diferente.

ESCOLÁSTICO MÁGICO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Arqueólogo

Embora estudo seja a chave para o seu sucesso, um pouco de magia é uma ferramenta útil para descobrir os segredos do passado. Você recebe os truques mágicos ocultistas inatos *detectar magia*, *ler aura* e *orientação*.

IDENTIFICAÇÃO ESCOLÁSTICA

TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Arqueólogo, mestre em Sociedade

Você possui o conhecimento necessário para compreender textos antigos e artefatos culturais. Você pode utilizar Sociedade quando Decifrar Escrita, não importa o tipo de escrita que estiver examinando. Você também pode utilizar Sociedade para Identificar Magia quando examinar um item mágico ou local com relevância cultural.

SORTE DE ARQUEÓLOGO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO FORTUNA

Pré-requisitos Dedicção de Arqueólogo

Frequência uma vez por hora

Acionamento Você falha em um teste contra uma armadilha, como em Ladragem para Desabilitar a armadilha ou um salvamento de Reflexos para evitar os efeitos dela.

Você é mais do que apenas habilidoso; sua intuição para encontrar os segredos do passado se manifesta como um tipo estranho de sorte. Rerrole o teste em que falhou e use o novo resultado.

ESCOLÁSTICO MÁGICO MAIOR

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Escolástico Mágico

Você amplia seus estudos mágicos, o que lhe permite encontrar o caminho certo, detectar objetos e ocultar itens de rivais inescrupulosos. Você pode conjurar *augúrio*, *indetecção* e *localizar* como magias ocultistas inatas, cada magia uma vez por dia. Você pode conjurar esta *indetecção* apenas em um objeto, e ela é automaticamente elevada para o mesmo nível de magia que seus truques mágicos de Escolástico Mágico.

ARTISTA MARCIAL

Você treinou em artes marciais, tornando seus golpes desarmados letais. Você não busca misticismo nem iluminação, não vendo este treinamento como um caminho maior para sabedoria. Seu é o caminho do punho atingindo a carne, da mão defletindo a lâmina e do chute devastador que abate o inimigo. Seu treinamento é focado e prático, e desde que transformou seu corpo em uma arma, nunca mais ficou sem uma. Embora possa ter aprendido suas técnicas em um dojô ou escola focada no treinamento do corpo, também é possível que as tenha aprendido em lutas de rua e brigas de bar, mesclando instintos com atletismo intenso para uma combinação mortal.

Talentos Adicionais: 4º Foco em Pugilato (*Livro Básico* 196), Postura Cambaleante (página 128\$), Postura do Dragão (*Livro Básico* 194), Postura da Garça (*Livro Básico* 195), Postura do Gorila (página 128\$), Postura do Lobo (*Livro Básico* 195), Postura da Montanha (*Livro Básico* 195), Postura do Tigre (*Livro Básico* 196); 8º Alvorço da Garça (*Livro Básico* 197), Arrasto do Lobo (*Livro Básico* 197), Batida do Gorila (página 129\$), Corte do Tigre (*Livro Básico* 197), Finta Cambaleante (página 129\$), Fortaleza da Montanha (*Livro Básico* 198), Rugido do Dragão (*Livro Básico* 198); 16º Tremor da Montanha (*Livro Básico* 201)

DEDICAÇÃO DE ARTISTA MARCIAL

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você treinou para usar seus punhos como armas mortais. O dado de dano para seus ataques desarmados com punho se torna 1d6 em vez de 1d4. Você não sofre os -2 de penalidade de circunstância para realizar um ataque letal com seus ataques desarmados não-letais. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com todos os ataques desarmados.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de artista marcial.

GOLPE SEQUENTE

TALENTO 6

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Artista Marcial

Requerimentos Sua última ação foi errar um Golpe com um ataque desarmado corpo a corpo.

Você treinou para usar todas as partes do seu corpo como uma arma, e quando erra um ataque, normalmente você pode continuá-lo com uma parte diferente do corpo e ainda causar dano. Faça outro Golpe com um ataque desarmado corpo a corpo, usando a mesma penalidade por ataques múltiplos que para o Golpe errado.

GOLPE DOLOROSO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Artista Marcial

Você sabe como desferir poderosos golpes focados que superam as resistências de seus inimigos. Faça um Golpe corpo a corpo desarmado. Isto conta como dois ataques para sua

penalidade por ataques múltiplos. Se este Golpe acertar, você causa dois dados de dano extra da arma. Se for pelo menos de 18º nível, aumente este dano extra para três dados de dano da arma.

Este ataque também ignora uma quantidade de resistência a dano físico (ou a um tipo de dano físico específico) igual ao seu nível.

CAMINHO DE FERRO

TALENTO 14

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Artista Marcial

Frequência uma vez por minuto

Com uma explosão de esforço, você traça um caminho através de seus inimigos, golpeando cada um em turno enquanto se move para passar por eles. Você Anda; este movimento não aciona reações. Você pode Golpear até três vezes em qualquer momento durante seu movimento, cada um contra um inimigo diferente. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado todos os ataques.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ASSASSINO

Matar alvos através de furtividade e subterfúgio é a especialidade de um assassino. Embora assassinos sejam peritos em encerrar vidas e muitos sejam maus, alguns vivem por um código moral, predando os perversos, cruéis ou aqueles que se regozijam com a agressão ou poder desmesurados.

Talentos Adicionais: 4º Resistência a Veneno (*Livro Básico* 77); 6º Envenenar Arma (*Livro Básico* 173), Atacante Furtivo (*Livro Básico* 228); 10º Envenenar Arma Aprimorado (*Livro Básico* 175)

DEDICAÇÃO DE ASSASSINO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos Manufatura Alquímica, treinado em Dissimulação, Furtividade e Manufatura



Você treinou para assassinar seus adversários, e o faz com tremenda tenacidade e precisão. Você recebe a atividade Marcar para Morrer.

Marcar para Morrer **◆◆◆** **Requerimentos** Você deve ser capaz de ver e ouvir a criatura que pretende marcar; **Efeito** Você designa uma única criatura como sua marca. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Percepção para Buscar sua marca e +2 de bônus de circunstância em testes de Dissimulação para Fintar contra sua marca. Suas armas e ataques desarmados com os traços acuidade e ágil recebem o traço apunhalador e mortal d6 quando você estiver atacando sua marca. Se a arma ou ataque desarmado já possuir o traço mortal, aumente em um passo o tamanho do dado de dano desse traço em vez de concedê-lo o traço mortal d6.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de assassino.

APUNHALADOR ESPECIALISTA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Assassino

Quando Golpear um adversário desprevenido com uma arma que possua o traço de arma apunhalador, você causa 2 pontos de dano extra de precisão (em vez de 1). Se for uma arma +3, você causa 4 pontos de dano extra de precisão (em vez de 2).

ATAQUE SURPRESA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Assassino

Você entra em combate antes que seus adversários sejam capazes de reagir. Na primeira rodada do combate, se você rolar Dissimulação ou Furtividade para iniciativa, criaturas que ainda não tiverem agido ficam desprevenidas contra você.

ANJO DA MORTE

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Assassino

Todos os seus Golpes contra a criatura que você Marcou para Morte possuem o traço morte, fazendo a marca ser instantaneamente morta quando for reduzida a 0 Pontos de Vida. Quando uma criatura for morta desta maneira, tentativas de se comunicar com ela, devolvê-la à vida, transformá-la em um morto-vivo ou de qualquer forma perturbar o pós-vida dela resultam em fracasso, a menos que o nível de neutralização do efeito seja maior do que metade do seu nível de personagem (arredondada para cima) quando você matou a criatura ou seja originado de um artefato ou divindade.

ASSASSINAR **◆◆**

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Assassino

Requerimentos Você designou um alvo usando Marcar para Morte e está completamente despercebido por ele.

Você golpeia com um movimento rápido, tentando matar sua marca instantaneamente. Faça um Golpe contra sua marca. Se acertar, sua marca sofre 6d6 de dano extra de precisão com um salvamento básico de Fortitude contra sua CD de classe ou CD de magia, o que for maior. Se a marca obtiver uma falha crítica, ela morre. Este é um efeito de incapacitação. A criatura fica temporariamente imune ao seu Assassinar por 1 dia.

BASTIÃO

Alguns dizem que uma boa ofensiva é a melhor defesa, mas você acha isso um alarde de excesso de confiança. Na sua experiência, a melhor defesa é um bom e sólido escudo entre você e seus inimigos. Você focou seu treinamento em como melhor usar um escudo para proteger a si mesmo e àqueles ao seu redor.

Talentos Adicionais: 6° Deslocamento com Escudo (*Livro Básico* 158); 8° Escudo Reflexivo (*Livro Básico* 160), Guardião de Escudo (*Livro Básico* 160); 10° Bloqueio Rápido com Escudo (*Livro Básico* 161); 12° Escudo Espelhado (*Livro Básico* 162)

DEDICAÇÃO DE BASTIÃO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos Bloqueio com Escudo

Você é particularmente habilidoso usando escudos em combate. Você recebe o talento de guerreiro Escudo Reativo (*Livro Básico* 157). Isto preenche quaisquer pré-requisitos normalmente requeridos por Escudo Reativo.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de bastião.

BLOQUEIO DESARMANTE

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bastião, treinado em Atletismo

Acionamento Você usa Bloqueio com Escudo contra um

Golpe corpo a corpo com uma arma segurada.

Você tenta Desarmar a criatura cujo ataque você bloqueou da arma usada para lhe atacar. Você pode fazê-lo mesmo que não tenha uma mão livre.

MÃO DE ESCUDO ÁGIL

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bastião

Você está tão acostumado a usar um escudo que pode fazê-lo mesmo quando está usando a mão o segurando para outros propósitos. A mão que você usa para empunhar um escudo é considerada como uma mão livre para os propósitos da ação Interagir. Você também pode segurar outro objeto nesta mão (mas ainda não pode usá-la para empunhar uma arma). Este benefício não se aplica a escudos de corpo, pois eles são muito grandes e desajeitados.

BLOQUEIO DESTRUTIVO

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bastião

Você pode se proteger de maneira mais eficaz ao custo de seu escudo. Quando Bloquear com Escudo, você pode reduzir o dano causado a você pelo dobro da Dureza do escudo; mas, se o fizer, o escudo sofre o dobro do dano que normalmente sofreria (antes de aplicar a Dureza dele). Você não pode usar Bloqueio Destrutivo se o seu escudo não puder ser quebrado ou destruído, como se você estiver usando um escudo indestrutível.

SALVAR O ESCUDO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Bastião

Você pode salvar seu escudo da destruição total, mesmo após um ataque devastador. Se um escudo fosse ser destruído devido ao dano sofrido durante seu Bloqueio com Escudo, em vez disso ele permanece intacto com 1 Ponto de Vida. A construção dele fica enfraquecida até você dedicar tempo para repará-lo, impedindo-lhe de usar Salvar o Escudo para o mesmo item até você realizar suas próximas preparações diárias.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
ÍNDICE

BATEDOR

Você é um especialista em espionagem e reconhecimento, capaz de se embrenhar silenciosamente nos ermos para obter informações, se esgueirar pelas linhas inimigas para se reportar aos seus companheiros ou súbita e decisivamente atingir seus adversários. Suas habilidades amenizam as dificuldades de viagem suas e de seus companheiros e mantêm todos vocês em guarda quando se aproximam do perigo.

Talentos Adicionais: 12° Camuflagem (*Livro Básico* 210)



DEDICAÇÃO DE BATEDOR

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Furtividade e Sobrevivência

Você é um batedor altamente habilidoso, capaz de fornecer aos seus aliados um alerta sobre o perigo a tempo de se prepararem. Você recebe o talento de patrulheiro Aviso do Batedor (*Livro Básico* 208). Quando usara atividade de exploração Patrulhar, você concede aos seus aliados +2 de bônus de circunstância nas rolagens de iniciativa em vez do +1 de bônus de circunstância normal.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de batedor.

INVESTIDA DO BATEDOR

TALENTO 4

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Batedor

Você voltaia de forma imprevisível, e então embosca seus oponentes sem avisar. Escolha um inimigo. Ande, Finte contra esse oponente e então realize um Golpe contra ele. Para sua Finta, você pode fazer um teste de Furtividade em vez do teste de Dissimulação normalmente requerido, pois está utilizando o terreno ao seu redor para pegar seu adversário com guarda baixa.

BATEDOR DE TERRENO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Batedor

Você recebe o talento de perícia Esgueirador de Terreno (*Livro Básico* 261) duas vezes, escolhendo um terreno diferente para cada. Se Evitar Ser Percebido enquanto explorar e quaisquer aliados usarem Seguir o Especialista para copiarem o que você está fazendo, você pode escolher um desses aliados para receber o benefício de qualquer talento Esgueirador de Terreno que você possui.

SOMBRA FUGAZ

TALENTO 6

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Batedor

Você é capaz de desaparecer rapidamente e se mover furtivamente. Você de Esconde, e então Esgueira duas vezes.

VELOCIDADE DO BATEDOR

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Batedor

Você se move mais rápido, especialmente quando está viajando, permitindo-lhe fazer o reconhecimento à frente e voltar para reportar sem atrasar seus aliados. Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade. Quando calcular sua velocidade de viagem, este benefício aumenta para +6 metros de bônus de estado.

BOTE DO BATEDOR

TALENTO 10

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Batedor

Requerimentos Você está escondido ou indetectado por todos seus oponentes e está a 4,5 metros ou mais de qualquer inimigo.

Você salta das sombras para golpear seus adversários. Ande até sua Velocidade e Golpeie duas vezes. Se estiver escondido ou despercebido pelo alvo destes Golpes, seu adversário está desprevenido contra ambos os ataques. Sua penalidade por ataques múltiplos se aplica normalmente para ambos os Golpes.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS

Seja por ouro, glória ou justiça, você sabe como rastrear, derrotar e capturar indivíduos perigosos. Você está acostumado a folhear pôsteres de procurados, seguir pistas e perseguir vilões até o inferno e além.

Talentos Adicionais: 14° Presa Dupla (*Livro Básico* 211)

DEDICAÇÃO DE CAÇADOR DE RECOMPENSAS TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Sobrevivência

Quando está focado em encontrar sua presa, você é incansável. Você recebe a ação Caçar Presa (*Livro Básico* 204). Você pode usar Caçar Presa para designar apenas uma criatura que tenha visto, ouvido sobre ela ou descoberto sobre ela por outros meios, como um cartaz de procurado ou placa de recompensa. Além dos outros benefícios de Caçar Presa, você recebe +2 de bônus de circunstância em testes para Obter Informação a respeito de sua presa.

Se já possuir Caçar Presa, você se torna especialista em Sobrevivência e recebe o bônus de circunstância para Obter Informação sobre sua presa; você ainda pode designar uma criatura que estiver rastreamento durante o modo de exploração além das condições acima.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de caçador de recompensas.

FERRAMENTAS DO OFÍCIO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Caçador de Recompensas

Você é bem versado nas armas que lhe permitem buscar recompensas vivas. Você é treinado nas armas a seguir: boleadeira (página 248), chicote e porrete. Você obtém acesso a boleadeira. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com as armas listadas.

Além disso, você não sofre penalidade quando desferir um ataque não-lethal com uma arma sem o traço não-lethal.

PELOTÃO TALENTO 4

ARQUÉTIPO EXPLORAÇÃO

Pré-requisitos Dedicção de Caçador de Recompensas

Requerimentos Você designou uma presa com Caçar Presa.

Ao gastar 1 minuto dando orientações para ajudar a caçar sua presa, você instrui até cinco criaturas voluntárias para auxiliá-lo. Elas recebem +1 de bônus de circunstância para Buscar, Rastrear ou Obter Informação quando relacionado à sua presa. Você e as criaturas lhe auxiliando recebem +1 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa quando entrarem em combate com sua presa.

Este benefício dura até você designar uma nova presa ou quando sua presa morrer, o que ocorrer primeiro. Uma criatura individual o auxiliando perde este benefício se sair da sua presença por tempo demais para se beneficiar de suas instruções. Isto normalmente significa 1 hora, mas deve ser determinado pelo MJ.

MANTER O PASSO TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Caçador de Recompensas

Acionamento Sua presa está em seu alcance e tenta se mover para longe de você.

Sua presa não pode Escapar. Ande até sua Velocidade seguindo o adversário e mantendo-o ao alcance durante o movimento dele

até ele parar de se movimentar ou você ter se movido toda sua Velocidade. Você pode usar Manter o Passo ao Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se possuir o tipo de movimento correspondente.

AGARRÃO OPORTUNISTA TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Caçador de Recompensas

Requerimentos Sua presa está em seu alcance, você possui pelo menos uma mão livre e seu alvo é no máximo um tamanho maior que você.

Acionamento Sua presa obtém uma falha crítica em um Golpe corpo a corpo contra você.

Você faz um teste de Atletismo para Agarrar sua presa.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

CAVALEIRO

Você é um habilidoso e dedicado combatente que se especializa em lutar no campo de batalha montado em um poderoso companheiro animal que serve como sua montaria. Você e sua montaria se tornam uma equipe inigualável, movendo-se com intenções compartilhadas para se tornarem uma força poderosa em batalha. Você pode empunhar um estandarte em nome de uma organização maior, de um soberano ou de um ideal que você defende, ou então pode lutar unicamente para aumentar seu próprio prestígio, reputação e encher seus cofres.

DEDICAÇÃO DE CAVALEIRO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Natureza ou Sociedade

Você recebe um companheiro animal jovem (*Livro Básico* 214) que serve como sua montaria. Você pode escolher dentre companheiros animais com a habilidade especial montaria, assim como quaisquer opções adicionais de seu juramento, conforme determinado pelo MJ. Você deve escolher um companheiro animal que seja pelo menos um tamanho maior que você, mas se o animal normalmente começar Pequeno, você pode começar com uma versão Média dele (não há qualquer alteração nas estatísticas dele exceto pelo tamanho).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de cavaleiro. Esta restrição não precisa ser atendida se você tiver jurado lealdade à organização associada com o outro talento de dedicação. Por exemplo, se tiver jurado lealdade a uma ordem dos Cavaleiros Infernais, você pode selecionar talentos da dedicação de Cavaleiro Infernal sem antes precisar selecionar outros talentos do arquétipo de cavaleiro.

ESTANDARTE DO CAVALEIRO

TALENTO 4

INCOMUM ARQUÉTIPO EMOÇÃO MENTAL VISUAL

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro

Requerimentos Você jurou lealdade a serviço de uma organização ou ideal específico (veja o quadro Juramentos de Cavaleiro).

Você hasteia o estandarte de seu juramento a partir de sua montaria, elevando o espírito de seus aliados. Você e todos os aliados a até 9 metros recebem +1 de bônus de circunstância em salvamentos e CDs de Vontade contra efeitos de medo. Se o seu estandarte for destruído ou removido, aliados a até 9 metros ficam assustados 1.

INVESTIDA DO CAVALEIRO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro

Acionamento Você está montado em sua montaria.

Você Comanda um Animal para ordenar sua montaria a Andar duas vezes. Em qualquer momento durante este movimento, você pode Golpear um inimigo em seu alcance ou no primeiro incremento de distância de uma arma à distância. Você recebe +1 de bônus de circunstância em sua rolagem de ataque.

MONTARIA IMPRESSIONANTE

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro

Você treinou sua montaria de modo a torná-la uma poderosa força no campo de batalha. Sua montaria recebida pelo talento

JURAMENTOS DE CAVALEIRO

Muitos cavaleiros juram lealdade a serviço de uma organização ou indivíduo específico, como uma família nobre ou um governante soberano, a uma ordem cavalheiresca ou outra organização, ou então a um ideal particular. A cavaleiro jurado a uma ordem ou ideal deve defender seus éditos e é limitado por qualquer anátema que possua; por exemplo, um cavaleiro jurado à ordem dos animais de um druida estaria ligado a essa anátema, enquanto um cavaleiro jurado à igreja de Abadar deveria manter os mesmos padrões que um clérigo desse deus. Se jurar lealdade a uma entidade ou causa sem um anátema predefinido, você deve trabalhar com o MJ para determinar os éditos e anátemas associados.

Cavaleiros cuja lealdade foi jurada podem obter acesso a determinadas habilidades relacionadas a essa lealdade, como o Estandarte de um Cavaleiro. Se violar o anátema de sua lealdade, você perde acesso a esses talentos até se beneficiar de um ritual de expiação. Trocar sua lealdade é equivalente a retrainar uma característica de classe.

Dedicção de Cavaleiro se torna um companheiro animal maduro, recebendo capacidades adicionais. Durante um encontro, mesmo se você não usar a ação Comandar um Animal, seu companheiro animal ainda pode usar 1 ação em seu turno nessa rodada para Andar ou Golpear.

MONTAR RAPIDAMENTE

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro, especialista em Natureza
Requerimentos Você está adjacente a uma criatura que seja pelo menos um tamanho maior que você e disposta a ser sua montaria.

Você e sua montaria podem entrar em ação num piscar de olhos. Você Monta a criatura e Comanda um Animal para emitir uma ordem à sua escolha.

DEFENDER MONTARIA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro

Acionamento Um inimigo faz uma rolagem de ataque contra sua montaria enquanto você a estiver montando.

Você se interpõe entre um atacante e sua montaria, defendendo-a do perigo. Utilize sua própria CA contra o ataque acionados em vez da CA de sua montaria. Se o ataque acionador acertar, você sofre os efeitos do ataque em vez de sua montaria.

ESCUDO MONTADO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Cavaleiro

Você treinou com seu escudo para defender a si e à sua montaria. Quando Erguer um Escudo enquanto estiver montado, tanto você quanto sua montaria recebem o bônus de circunstância do escudo na CA. Se possuir a reação Bloqueio com Escudo, você pode usá-la em resposta à sua montaria sofrendo dano, desde que esteja montado nela. Se o fizer, o escudo impede sua montaria de sofrer dano em vez de impedir você de sofrer dano, seguindo as regras normais para Bloqueio com Escudo.

MONTARIA INCRÍVEL**TALENTO 8****ARQUÉTIPO****Pré-requisitos** Montaria Impressionante

Sob seus cuidados e treinamento, sua montaria despertou o potencial inato dela. Sua montaria recebida pelo talento Dedicção de Cavaleiro se torna um companheiro animal ágil ou selvagem (à sua escolha), recebendo capacidades adicionais determinadas pelo tipo de companheiro.

DESSELAR ◆**TALENTO 10****ARQUÉTIPO FLOREIO****Pré-requisitos** Dedicção de Cavaleiro

Requerimentos Você está montando uma montaria e empunhando uma arma de justa.

Você tenta derrubar um oponente da montaria dele. Faça um Golpe corpo a corpo contra um oponente montado. Se o seu ataque acertar, faça um teste de Atletismo contra a CD de Fortitude do oponente. Se você obtiver sucesso, o adversário é derrubado da montaria dele em um espaço adjacente (à escolha dele). Se você obtiver um sucesso crítico, ele aterrissa prostrado.

INVESTIDA ATROPELANTE ◆◆◆ **TALENTO 10****ARQUÉTIPO FLOREIO****Pré-requisitos** Dedicção de Cavaleiro

Requerimentos Você está montando uma montaria que possui um Golpe corpo a corpo com as pernas (casco, garra, unhas ou similares).

Você impele sua montaria a correr para frente, atropelando inimigos em seu caminho. Você comanda sua montaria para Andar até a Velocidade dela (ou Escalar, Escavar, Nadar ou Voar em vez de Andar se ela possuir o tipo de movimento correspondente), movendo-se através dos espaços de quaisquer adversários em seu caminho que sejam até um tamanho menor que sua montaria. Sua montaria causa dano igual ao Golpe corpo a corpo dela usando as pernas a cada criatura cujo espaço ela atravessar, sujeita a um salvamento básico de Reflexos contra a CD de Atletismo de sua montaria. Em uma falha crítica, a criatura também fica desprevenida até o final do seu próximo turno. Você pode causar dano a uma determinada criatura somente uma vez durante este movimento.

MONTARIA ESPECIALIZADA**TALENTO 14****ARQUÉTIPO****Pré-requisitos** Montaria Incrível

Você treinou sua montaria para agir mesmo em circunstâncias inusitadas ou extremas, concedendo-a habilidades muito além de outras criaturas do tipo dela. Sua montaria recebe uma especialização à sua escolha.

Especial Você pode selecionar este talento até três vezes. Cada vez que o fizer, adicione uma especialização diferente à sua montaria.

CAVALEIRO LENDÁRIO**TALENTO 20****ARQUÉTIPO****Pré-requisitos** Dedicção de Cavaleiro

Você e sua montaria se movem como um único ser, compreendendo os sinais um do outro sem esforço algum. Sempre que estiver montado na sua montaria, você fica acelerado; você pode usar a ação extra apenas para comandar sua montaria usando a ação de perícia Comandar um Animal.



INTRODUÇÃO
ANCESTRAL
& BIOGRÁFICO
CLASSE
ARQUÉTIPO
TALENTO
MAGIA
ITEMS
CRAZYS
& INFERNO

CELEBRIDADE

Você é uma personalidade especial... e sabe disso. Você não simplesmente fica confortável sob os holofotes — você almeja isso. Embora a tradicional celebridade seja um músico ou outro tipo de apresentador, você pode ser conhecido por qualquer ocupação.

DEDICAÇÃO DE CELEBRIDADE

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Quando mais as pessoas olham para você, mais feliz você fica, e aproveita todas as oportunidades para expor os outros quando

as performances deles não são perfeitas. Você recebe a reação Roubar a Cena. Além disso, quando Ganhar Proventos, se o nível da tarefa for maior que o seu nível, você recebe +1 de bônus de circunstância em seu teste.

Roubar a Cena ➤ **Acionamento** Um adversário realiza um teste de perícia e não obtém um sucesso crítico; **Efeito** Após seu adversário ter dado o melhor dele, você mostra a todos como é que se faz. Faça um teste utilizando a mesma perícia que acionou esta reação.

Sucesso Crítico Você recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento, rolagens de ataque, testes de Percepção e testes de perícia até o final do seu próximo turno.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que você recebe os benefícios apenas se a criatura acionadora tiver falhado no teste de perícia dela.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de celebridade.

INCANSÁVEL ➤

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Celebridade

Acionamento Você recebe a condição fatigado.

Requerimentos Você está observado por um mínimo de três criaturas que não são adversárias.

Enquanto possuir uma audiência, você pode continuar a se apresentar. Na verdade, você deve — você tem uma obrigação com seus fãs! Você adia os efeitos da condição fatigado por 1 minuto ou até você não estar mais observado pelas criaturas requeridas, o que ocorrer primeiro. Se a condição fatigado possuir uma duração, ela começa a contar após o período adiado. Você não pode adiar ou impedir a condição fatigado por mais tempo após esta habilidade encerrar.

OLHAR HIPNOTIZANTE ◆◆

TALENTO 6

ARQUÉTIPO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL VISUAL

Pré-requisitos Dedicção de Celebridade

Quando cruza o olhar com o de alguém, eles são incapazes de desviar o olhar. Escolha uma criatura alvo. Essa criatura deve obter sucesso um salvamento de Vontade ou ser fascinado até o final de seu próximo turno; a CD para este salvamento é igual à sua CD de classe ou CD de magias, o que for maior. Se a criatura obtiver sucesso no salvamento dela ou se o fascínio acabar devido a uma ação hostil, ela fica temporariamente imune ao seu Olhar Hipnotizante por 1 dia.

Quando selecionar este talento, ele adquire o traço arcano ou ocultista; uma vez feita esta escolha, você não pode trocá-la.

COMANDAR ATENÇÃO ◆

TALENTO 10

ARQUÉTIPO AUDITIVO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL VISUAL

Pré-requisitos Dedicção de Celebridade

Você comanda a atenção de todos ao seu redor com estilo, garantindo que o olhar deles recaia sobre você até o final do seu próximo turno. Quando criaturas a até 9 metros tentam uma jogada de salvamento contra outros efeitos visuais, elas usam o resultado para um grau de sucesso melhor que o resultado rolado. Um inimigo na área tentando usar um efeito visual que envolve focar sua atenção em uma criatura particular (como Focar Olhar de uma medusa) deve obter sucesso em um salvamento de Vontade contra sua CD de classe ou CD de magias, o que for maior, para mirar qualquer criatura exceto você. Aliados na área podem tentar se Esconder mesmo se não possuírem cobertura, como se você estivesse continuamente fornecendo uma distração.



COMBATENTE DE DUAS ARMAS

Você é capaz de lutar sem esforço algum com várias armas simultaneamente, manejando suas armas juntas em uma tempestade de ataques rápidos. Para você, uma ofensiva contínua é a melhor forma de defesa, e você deixa pouco espaço para seus adversários evitarem seu turbilhão de armas.

Talentos Adicionais: 6º Aparada Dupla (*Livro Básico* 158); 12º Riposta Dupla (*Livro Básico* 163); 16º Riposta Dupla Aprimorada (*Livro Básico* 165), Rajada com Duas Armas (*Livro Básico* 165); 18º Defesa Dupla (*Livro Básico* 165)

DEDICAÇÃO DE COMBATENTE DE DUAS ARMAS TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você é excepcional no uso de duas armas. Você recebe o talento de guerreiro Corte Duplo (*Livro Básico* 156). Este talento serve como Corte Duplo para atender a pré-requisitos.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de combatente de duas armas.

ARREMESSAR DUAS ARMAS TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Combatente de Duas Armas
Você sabe como arremessar duas armas tão facilmente quanto golpear com elas. Sempre que um talento de combatente de duas armas lhe permitir realizar um Golpe corpo a corpo, você também pode utilizá-lo para realizar um Golpe à distância com uma arma de arremesso ou uma arma à distância de uma mão que estiver empunhando. Quaisquer efeitos destes talentos que se aplicariam a armas corpo a corpo de uma mão ou Golpes corpo a corpo também se aplicam a armas à distância de uma mão e Golpes à distância.

RECARREGAR COM DUAS ARMAS TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Combatente de Duas Armas

Requerimentos Você está empunhando duas armas de uma mão, cada uma em uma mão diferente, e pelo menos uma delas deve ser uma arma à distância.

Você carrega sua munição de forma que ela lhe permite recarregá-la enquanto está segurando duas armas. Você Interage para recarregar uma arma à distância de uma mão que estiver segurando. Ao contrário da maioria das ações de Interagir, você não precisa de uma mão livre para recarregar sua arma à distância desta maneira.

CORTE ESFOLADOR TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Combatente de Duas Armas

Requerimentos Sua última ação foi um Corte Duplo e ambos os ataques atingiram o alvo.

Quando acertar com ambos os ataques de um Corte Duplo, você esfolo o alvo, fazendo-o sangrar e criando um ponto fraco. O alvo sofre 1d8 de dano persistente de sangramento por dado de dano da arma com a maior quantidade de dados de dano que você tiver usado (máximo 4d8 para uma arma *impactante superior*). O alvo fica desprevenido e as resistências dele a quaisquer tipos de dano físico são reduzidas em 5 pontos; estes dois efeitos duram até o início do seu próximo turno.

ÍMPETO COM DUAS ARMAS

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Combatente de Duas Armas

Requerimentos Você está empunhando duas armas corpo a corpo de uma mão, cada uma em uma mão diferente.

Você ataca e corre entre seus adversários. Ande até sua Velocidade. Em qualquer momento durante este movimento, você pode Golpear uma vez com cada uma das armas requeridas. Estes Golpes podem ser contra o mesmo alvo ou contra alvos diferentes (à sua escolha).

DEVASTAÇÃO DUPLA

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Combatente de Duas Armas

Quando ataca com ambas as armas, você não dá espaço para o alvo escapar ou atacar. Quando usar Corte Duplo, se errar com ambos os Golpes, escolha uma das duas armas para aplicar os efeitos de um acerto com essa arma. Você não pode escolher uma arma se sua rolagem com ela tiver sido uma falha crítica, o que significa que você erra completamente se ambas as rolagens e ataque forem falhas críticas.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

DANÇARINO DAS SOMBRAS

As sombras sempre foram sinônimo de medo. Na escuridão, habitam monstros, planos são criados e inimigos atacam com presas, adagas e magia sombria. Mas alguns abraçam as sombras, ganhando poder delas e dançando com sua escuridão mutável.

Um verdadeiro dançarino das sombras é uma criatura que vive nas margens da luz e da escuridão. Movendo-se em meio à escuridão total, dançarinos da sombra são espíões, assassinos, infiltradores e emissários. Alguns usam seu relacionamento com as sombras para o bem, enquanto outros abraçam a noite primordial, seu terror e traição.

Independentemente do motivo de alguém aceitar as sombras, elas os abraçam em reciprocidade, gradualmente transformando essa pessoa em algo escuro, nebuloso e misterioso.

Talentos Adicionais: 10º Esquiva Excepcional (*Livro Básico* 228); 14º Surgir das Sombras (*Livro Básico* 176); 16º Sentir o Que Não É Visto (*Livro Básico* 176); 18º Brecha Cognitiva (*Livro Básico* 176)

DEDICAÇÃO DE DANÇARINO DAS SOMBRAS TALENTO 8

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos mestre em Furtividade, especialista em Performance

Você se dedicou às sombras. Sua coloração se torna cinza e escurecida, seus sentidos se ajustam à escuridão e você pode se esgueirar pela escuridão com facilidade. Você recebe visão no escuro maior. Você também recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Furtividade quando você estiver em luz fraca ou escuridão.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de dançarino das sombras.

ATAQUE FURTIVO DAS SOMBRAS TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Dançarino das Sombras

Você recebe a característica de classe ataque furtivo (*Livro Básico* 169), exceto que você causa 1d6 de dano de precisão independentemente do seu nível. Ataque furtivo de várias fontes não é cumulativo. Se possuir ataque furtivo de mais de uma fonte, utilize apenas o maior dano quando desferir um ataque furtivo em vez de somá-los.

MAGIA DAS SOMBRAS TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Dançarino das Sombras

Você recebe a habilidade de fundir e manejar sombras ao usar magias de foco específicas de dançarinos das sombras. Você aprende uma magia de foco de dançarino das sombras à sua escolha: *dança das sombras* (página 191\$) ou *salto das sombras* (página 191\$). Se ainda não possuir, você recebe uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que pode Refocar meditando em uma área de luz fraca ou escuridão. As regras para magias de foco são apresentadas na página 300 do *Livro Básico*.

Magias de foco de dançarinos das sombras são magias ocultistas. Você se torna treinado em ataques de magia e CDs de magias ocultistas. Seu atributo de conjuração para estas magias é Carisma.

CHAMADO DAS SOMBRAS

As sombras lançam o seu chamado a um potencial dançarino das sombras em uma miríade de formas. Frequentemente isso começa com medo – medo do escuro, medo de inimigos ou uma ansiedade subjacente descontrolada e o desejo de ganhar poder sobre a escuridão. Muitos potenciais dançarinos das sombras ouvem os sussurros das sombras em suas cabeças. Primeiro tidos como truques perversos da mente, os sussurros podem parecer decadência e perdição, mas um verdadeiro chamado se torna mais lúcido e convincente.

Em alguns terras infundidas com sombras no cenário de Pathfinder, particularmente em Nidal, Ustalav e até mesmo Cheliah, organizações procuram e recrutam aqueles chamados pelas sombras, ansiosas para transformá-los em espíões e assassinos. Mas o chamado pode surgir para qualquer criatura. É apenas uma questão de se a criatura atende ao chamado e forma um pacto com as sombras.

Embora seja difícil convencer muitas pessoas do contrário, dada a reputação temível de dançarinos das sombras trabalhando para poderes sombrios e cabalas, não há nada intrinsecamente maligno em abraçar as sombras. A escuridão é amoral, mas não desprovida de seus campeões do bem e até mesmo da ordem, embora seja verdade que dançarinos das sombras são poucos e distantes entre si.

ILUSÃO DAS SOMBRAS

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Magia das Sombras

Com um olhar astuto, você molda as sombras em formas ilusórias. Você recebe a magia de foco *ilusão das sombras* (página 191\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco. Você se torna especialista em ataques de magias e CDs de magias ocultistas.

MAGIA DAS SOMBRAS ADICIONAL

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Magia das Sombras

Escolha uma magia de foco de dançarino das sombras adicional que você não selecionou com Magia das Sombras. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

PODER DAS SOMBRAS

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Magia das Sombras

Você consegue focar as sombras em uma rajada poderosa. Você pode conjurar *explosão de sombras* (*Livro Básico* 340) como uma magia ocultista inata uma vez por dia. O nível dela é sempre 1 nível inferior ao do nível de suas magias de foco de dançarino das sombras. Você se torna especialista em ataques de magias e CDs de magias ocultistas.

MESTRE DAS SOMBRAS

TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Dançarino das Sombras

As sombras o protegem melhor do que qualquer armadura, e lhe dão poder para submergir os outros em escuridão. Sempre que estiver em uma área de luz fraca ou escuridão, você adquire resistência 5 a todo dano, exceto dano de força e dano de Golpes

com a runa de propriedade *toque fantasma*. Quando tentar um salvamento de Reflexos em uma área de luz fraca ou escuridão, você pode rolar duas vezes e usar o melhor resultado; este é um efeito de fortuna.

MAGIAS DE FOCO DE DANÇARINO DAS SOMBRAS

DANÇA DAS SOMBRAS

FOCO 5

ESCURIDÃO EVOCAÇÃO

Execução >> somático, verbal

Duração varia

Você dança, Andando até metade da sua Velocidade. No início ou no final de sua ação Andar, você cria uma área de escuridão mágica em uma explosão de 3 metros centrada em sua localização. Esta área é preenchida com escuridão mágica que funciona da mesma forma que a criada pela magia *escuridão* do mesmo nível. Quando criar a escuridão, faça um teste de Performance para dançar, com uma CD padrão para o seu nível, para determinar a duração da escuridão.

Sucesso Crítico 1 minuto

Sucesso 2 rodadas

Falha 1 rodada

ILUSÃO DAS SOMBRAS

FOCO 6

AUDITIVO ILUSÃO SOMBRAS VISUAL

Execução >> somático, verbal

Distância 150 metros

Duração sustentada

Você cria uma ilusão sombria de uma criatura ou objeto estacionário, mas a ilusão pode existir somente em uma área de luz fraca ou escuridão. A magia é encerrada se a ilusão por algum motivo ficar fora de uma área de luz fraca ou escuridão. Se a ilusão for um objeto, ele deve caber em uma explosão de 6 metros, e a criatura pode ser de qualquer tamanho até Imenso, ocupando um espaço quadrado de 6 metros de lado.

O objeto ou criatura parece ser animado naturalmente; ele até mesmo gera sons e odores apropriados e parece crível ao toque, embora a cor dele seja sempre desvanecida.

Se a ilusão for uma criatura, *ilusão das sombras* possui os efeitos da magia *criatura ilusória* do mesmo nível de magia, exceto que causa 2d8 de dano mais seu modificador de conjuração em vez do valor listado em *criatura ilusória*.

Elevada (+2) A área em que o objeto pode caber é aumentada em 3 metros. O dano do Golpe da criatura ilusória aumenta em 1d8.

SALTO DAS SOMBRAS

FOCO 5

CONJURAÇÃO SOMBRAS TELEPORTAÇÃO

Execução >> somático, verbal; **Requerimentos** Você está em uma área de luz fraca ou escuridão.

Distância 36 metros

Você se transporta instantaneamente de uma sombra para outra. Teleporte-se de seu espaço atual para um espaço livre que você pode ver e que esteja em uma área de luz fraca ou escuridão dentro da distância da magia, juntamente com quaisquer itens que estiver carregando ou vestindo. Você pode transportar seu familiar com esta magia, mas se *salto das sombras* levar qualquer outra criatura com você – mesmo se você estiver carregando a criatura em um espaço extradimensional – a magia é interrompida. **Elevada (8°)** Quando chegar em seu destino, você pode se tornar invisível até o final do seu próximo turno ou até não estar mais em uma área de luz fraca ou escuridão, o que ocorrer primeiro. A invisibilidade é um efeito de ilusão.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLORFARIO

DÂNDI

Você é um distinto mestre de estilo, cultura e decoro, ciente até mesmo das regras mais sutis de etiqueta. Quer tenha nascido em uma boa condição de vida, adquirido-a posteriormente em vida ou ainda tentando alcançá-la, você parece e age como parte de uma perfeição esmerada.

DEDICAÇÃO DE DÂNDI

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Você é um estudante consumado de dignidade, etiqueta e moda. Você pode utilizar a perícia Diplomacia para realizar uma atividade de recesso Influenciar Rumor, gastando pelo menos um dia de recesso para manipular o curso, tom ou conteúdo de um rumor para se beneficiar. A dificuldade de Influenciar Rumor é determinada pelo MJ, baseado no tamanho da comunidade, pela percepção relativa dos habitantes e pela ação de outros boateiros; mas normalmente começa com pelo menos CD 15 para uma pequena aldeia e aumenta para pelo menos CD 20 para um burgo, pelo menos CD 30 para uma cidade e pelo menos CD 40 para uma metrópole.

Você se torna treinado em Dissimulação e Sociedade; se já for treinado nestas perícias, em vez disso você se torna especialista nelas.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de dândi.

BAJULAÇÃO DISTRATIVA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Dândi, especialista em Dissimulação

Acionamento Você observa a atitude de um alvo piorar em relação a você ou seus aliados como resultado do comportamento de um aliado seu.

Você sabe como manter uma boa impressão e administrar sua imagem, até mesmo quando possui uma companhia rude. Faça um teste de Dissimulação contra a CD de Vontade do alvo. Independentemente de seu resultado, o alvo fica temporariamente imune à sua Bajulação Distrativa por 10 minutos.

Sucesso A atitude do alvo não diminui como resultado da falha social de seu aliado.

Falha A atitude do alvo piora normalmente.

Falha Crítica Sua tentativa piora as coisas, reduzindo a atitude do alvo em relação a você em um passo, em adição a quaisquer mudanças que tenham acionado esta reação.

SABER DE FOFOCAS

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Dândi

Seu tempo fofocando em salões elegantes o deixa informado sobre todos os assuntos. Você é treinado em Saber de Fofocas, uma perícia de Saber especial que pode ser utilizada para Recordar Conhecimento sobre qualquer tópico. Se falhar em um teste de Recordar Conhecimento com Saber de Fofocas, você recebe os efeitos do talento de perícia Conhecimento Duvidoso (*Livro Básico* 260).

Se possuir proficiência lendária em Sociedade, você recebe proficiência de especialista em Saber de Fofocas, mas a sua graduação de proficiência em Saber de Fofocas não pode ser aumentada de nenhuma outra forma.

CONEXÕES FABRICADAS

TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Dândi, mestre em Dissimulação

Você pode mentir sobre ter realizado uma ação de forma tão convincente que adquire todos os benefícios tangíveis por tê-la completado com sucesso. Você pode utilizar Dissimulação no lugar de uma perícia diferente quando tentar Ganhar Proventos, Impressionar, Pedir ou Subsistir. Você pode usar Conexões Fabricadas para Impressionar ou Pedir uma vez por dia, e também pode usar este talento para Ganhar Proventos ou Subsistir uma vez por semana.

PENETRA

TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Dândi, mestre em Sociedade

Você participa de todas as festas elegantes da sociedade, não importa o quão exclusivas elas sejam. A qualquer momento em que encontrar um evento social ao qual normalmente não teria acesso, você pode gastar 1d4 horas para garantir sua entrada sem precisar de um teste de perícia. Você encontra convites, convidados precisando de um acompanhante elegante, trabalhos temporários com os fornecedores, funcionários do evento dispostos a fazer vista grossa ou algum outro modo de garantir acesso para você e seus aliados. Esta habilidade não se aplica a eventos secretos ou outras pequenas reuniões privadas sem funcionários, acompanhantes ou pessoas externas envolvidas.



DILETANTE TALISMÂNICO

A ideia clássica de magia é de um mago grisalho, debruçado sobre um livro de magias deteriorado. Mas magia é muito mais do que isso — magia é pensamento, vontade e ação, e com os talismãs certos, você pode até tornar o corte de uma espada um ato profundamente mágico. Isto tudo se alicerça nos pequenos talismãs mágicos que você afixa aos seus equipamentos. Você sabe como criar e usar os talismãs perfeitos para qualquer trabalho.

DEDICAÇÃO DE DILETANTE TALISMÂNICO TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você é treinado no uso de talismãs e parafernália mágica similares. Este treinamento pode ter ocorrido em uma sala de aula formal ou ser uma amontoado de magia popular coletada com o tempo. Você pode criar talismãs e conhecer as fórmulas para todos os talismãs comuns do *Livro Básico* do seu nível ou inferior. Você se lembra das fórmulas de talismãs e não precisa de um livro de fórmulas para elas.

Adicionalmente, você carrega uma coleção de bugigangas mágicas que pode transformar temporariamente em talismãs. Todo dia, durante suas preparações diárias, você pode criar dois talismãs com nível de item máximo igual à metade do seu nível. Você deve conhecer a fórmula de cada talismã. Um talismã criado desta maneira é um item temporário e perde a magia dele na próxima vez que você fizer suas preparações diárias se ainda não o tiver usado.

Finalmente, quando Afixar um Talismã, você pode (em qualquer combinação) afixar ou remover até quatro talismãs no período de 10 minutos.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de sapiente em talismãs.

FIXAÇÃO RÁPIDA TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Diletante Talismânico
Você pode anexar um talismã usando apenas uma gota de cola e algum fio. Você recebe o talento de perícia Afixar Rapidamente (página 203), mesmo se não atender aos pré-requisitos. Quando usá-lo, você pode afixar ou remover até quatro talismãs em 1 minuto (em vez de apenas um talismã).

Você recebe a habilidade de Afixar um Talismã como uma atividade de 3 ações desse nível no 12º nível, independentemente de sua proficiência em Manufatura.

DILETANTE APROFUNDADO TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Diletante Talismânico
Com alguma padronização no seu processo e uma coleção mais aprofundada de materiais de talismãs, você cria uma quantidade maior de talismãs a cada dia. Você pode criar dois talismãs adicionais durante suas preparações diárias.

Especial Você pode selecionar este talento uma segunda vez se for de 14º nível ou superior.

SÁBIO TALISMÂNICO

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Diletante Talismânico

Você aprendeu mais sobre talismãs do que combatentes menores jamais imaginariam. Normalmente, afixar mais de um talismã a um item faz os talismãs serem suprimidos, mas quando Afixar um Talismã, você pode tratar especialmente um item no qual está trabalhando, permitindo-lhe ter dois talismãs ativos de uma vez. Este tratamento especial é encerrado se você usar Afixar um Talismã para tratar um novo item para esta habilidade.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

DISCÍPULO DO DRAGÃO

As agitadas ondas de medo, o farfalhar de escamas grossas e a batida de asas imensas sinalizam a chegada de um grandioso dragão. A presença inspiradora destas criaturas os torna dignos de reverência — ou até mesmo de adoração direta. Discípulos do dragão se dedicam a se tornar como estas grandes bestas, com cada discípulo se esforçando para tipificar uma variedade de dragão. Feiticeiros de linhagem dracônica, bárbaros com o instinto de dragão e muitos kobolds com laços próximos aos seus predecessores dracônicos se tornam discípulos do dragão, mas qualquer um que tenha encontrado uma destas criaturas aterrorizantes pode seguir este caminho.

Como um discípulo do dragão, você estuda e aprende com o exemplo de dragões, mas isso não necessariamente significa que você admira os dragões que emula. Embora a maioria dos discípulos do dragão de fato reverenciem seu dragão escolhido, há inúmeras histórias de discípulos do dragão nascidos de grandes tragédias pessoais pelas mãos da infundável fúria dracônica. Estes discípulos se transformaram no que desprezam para obter o poder de destruir seu atormentador dracônico e enfim garantir sua vingança.

DEDICAÇÃO DE DISCÍPULO DO DRAGÃO TALENTO 2

INCOMUM ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Acesso Você é um kobold com a herança escamas de dragão ou escamas de magia, um bárbaro com instinto de dragão ou um feiticeiro com linhagem dracônica.

Você escolhe estudar ou adorar um tipo de dragão, e seu foco lhe concede uma parte deste poder. Escolha uma cor de dragão quando selecionar este talento; se for um feiticeiro com a linhagem dracônica, você deve selecionar o mesmo tipo que sua linhagem. Você adquire resistência igual à metade de seu nível contra um tipo de dano determinado pelo tipo de dragão escolhido. O MJ pode permitir que você possua um tipo de dragão não listado abaixo; nesse caso, ele determina o tipo de dano apropriado para esse dragão.

- **Azul ou Bronze** Eletricidade
- **Branco ou Prata** Frio
- **Cobre ou Negro** Ácido
- **Latão, Ouro ou Vermelho** Fogo
- **Verde** Veneno

Você também recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra efeitos de sono e que fossem lhe deixar paralisado.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de discípulo do dragão. Se posteriormente selecionar o arquétipo de feiticeiro, você deve escolher a linhagem dracônica.

ARCANISMO DRACÔNICO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão, habilidade de conjurar magias de espaços de magia

Você descobriu como adicionar a magia de dragões à sua tradição. Acrescente as magias concedidas da linhagem dracônica à sua lista de magias; você ainda precisa aprendê-las ou acrescentá-las normalmente ao seu repertório. Estas magias são *escudo místico*,

INSTINTO DA SERPE

A aquisição de poder dracônico pode mudar o corpo do discípulo do dragão e lhe conceder habilidades mágicas conforme refletido pelos talentos deste arquétipo, mas suas mentes frequentemente também mudam, potencialmente até sobrepujando a personalidade normal do discípulo. Qualquer discípulo do dragão pode sentir as atitudes da espécie dracônica se entremeando em seus pensamentos. A mais proeminente emoção entre todos os tipos de dragão é o orgulho. Até mesmo a influência de um dragão metálico benevolente pode encher um discípulo do dragão com orgulho. Quando temperado, este sentimento leva a uma confiança inabalável, mas se for descontrolado, ele pode crescer para um ar de arrogância ou superioridade.

Discípulos de dragões metálicos também sentem as dores da compaixão e benevolência. Eles ficam mais focados na cooperação e podem assumir papéis de liderança. Discípulos dos vis dragões cromáticos são infestados por pensamentos de crueldade e avareza. Eles anseiam ver medo nos olhos de adversários e aliados. Aqueles que sucumbem a estes pensamentos se tornam valentões ou tiranos.

Sentimentos dracônicos instintivos podem ser constantes, mas eles parecem se intensificar quando o discípulo usa seus poderes dracônicos. Nos poucos segundos após usar um sopro ou atacar com suas garras, ou quando o discípulo abre suas asas, ele pode ter um momento de transformação mental. Isto pode trazer à tona toda a mentalidade de um dragão, ou até mesmo fazer o discípulo temporariamente acreditar verdadeiramente que é um dragão, e isto é frequentemente acompanhado por um rugido, gargalhada ou majestosa exibição dracônica.

forma de dragão, golpe místico, imunidade a magia, máscara de terror, muralha cromática, muralha prismática, presença avassaladora, rapidez e resistir a energia.

ESCAMAS DO DRAGÃO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Escamas crescem por todo o seu corpo, protegendo-o contra ameaças físicas e mágicas. Quando estiver sem armadura, suas escamas lhe concedem +2 de bônus de estado na CA com um limite de Destreza de +2. Sua resistência por Dedicção de Discípulo do Dragão aumenta para 3 + metade do seu nível.

FARO DRACÔNICO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Seu sentido do olfato é excepcional, de forma similar a um dragão. Você adquire faro impreciso com uma distância de 9 metros. O MJ normalmente dobrará a distância se você estiver na direção do vento em relação à criatura ou a dividirá pela metade se estiver na direção oposta do vento em relação à criatura.

GARRAS DO DRAGÃO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Suas unhas dos dedos crescem como garras afiadas e escamas brotam de seus dedos, mãos e pulsos. Você adquire um ataque

desarmado com garras que causa 1d6 de dano cortante. Suas garras estão no grupo pugilato e possuem os traços acuidade, ágil e desarmado.

Se for um feiticeiro dracônico, quando conjurar *garras de dragão*, aumente o dado de dano cortante da magia de d4 para d6 e sua resistência para 10 no 1º nível, 15 no 5º nível e 20 no 9º nível.

SOPRO DO DRAGÃO

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Você pode usar um poderoso sopro, similar ao dragão que você emula. Você recebe a magia de linhagem de feiticeiro *sopro de dragão* e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco. Se já possuir uma reserva de foco, aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

ASAS DO DRAGÃO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Você pode manifestar asas dracônicas para voar no ar a grande velocidade. Você recebe a magia de linhagem de feiticeiro *asas de dragão* e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco. Se já possuir uma reserva de foco, aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

ASPECTO DO DRAGÃO

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão

Você descobriu como se transformar em um dragão. Uma vez por dia, você pode conjurar *forma de dragão* de 7º nível como uma magia arcana inata, transformando-se em seu tipo de dragão escolhido. A magia é automaticamente elevada para o 8º nível se você for de 16º nível e para 9º nível se for de 18º nível. A qualquer momento em que você atingir um acerto crítico com um Golpe desarmado recebido de *forma de dragão*, você recarrega o sopro da magia imediatamente.

SOPRO DO DISCÍPULO

TALENTO 16

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Discípulo do Dragão, magia de linhagem *sopro de dragão*

Você libera seu sopro sem gastar foco. Esta habilidade gera os efeitos de sua magia de linhagem *sopro de dragão*, embora cause 9d6 de dano em vez do dano usual, e você não precisa conjurá-la ou gastar um Ponto de Foco. Você não pode usar Sopro do Discípulo novamente por 1d4 rodadas.

ASPECTO DE DRAGÃO PODEROSO

TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Aspecto de Dragão

Você praticou e aumentou seu poder dracônico, permitindo-lhe assumir sua forma dracônica com maior frequência. Você

pode usar Aspecto de Dragão uma vez por hora em vez de uma vez por dia.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

SENTOS

DUELISTA

Pelo mundo, estudantes em academias marciais praticam com suas lâminas para dominar o combate um contra um. As bibliotecas dessas escolas contêm grandes depósitos de informações detalhando centenas de técnicas de combate, posturas de batalha e regras honrosas de engajamento. Aqueles que conseguem ser admitidos nessas escolas podem treinar em duelos formais — sendo esta certamente a rota mais distinta. Entretanto, outros afirmam que não há lugar melhor para testar técnicas de duelo do que em situações de vida ou morte comuns à vida de um aventureiro.



Talentos Adicionais: 4º Aparada de Duelo (*Livro Básico* 157); 8º Postura de Desarme (*Livro Básico* 160); 10º Riposta de Duelo (*Livro Básico* 161); 12º Torção de Desarme (*Livro Básico* 163); 14º Dança de Duelo (*Livro Básico* 163); Riposta de Duelo Aprimorada (*Livro Básico* 164); 16º Riposta Guiante (*Livro Básico* 165)

DEDICAÇÃO DE DUELISTA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em armaduras leves e armas simples

Você está sempre pronto para sacar sua arma e iniciar um duelo, não imposta as circunstâncias. Você recebe o talento de patrulheiro Saque Rápido (*Livro Básico* 207), capacitando-o a sacar sua arma e atacar com ela como 1 ação. Este talento serve como Saque Rápido para atender a pré-requisitos.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de duelistas.

DESAFIO DO DUELISTA

TALENTO 4

ABERTURA ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Duelista

Selecione um adversário que você possa ver e proclamar um desafio. Esse adversário é seu oponente de duelo até ser derrotado, fugir ou o encontro acabar. A qualquer momento em que você atingir esse inimigo usando uma única arma corpo a corpo de uma mão enquanto suas outras mãos estiverem livres, você recebe um bônus de circunstância no dano desse Golpe igual à quantidade de dados de dano que sua arma causa.

Se atacar outra criatura que não seja seu oponente de duelo, você sofre uma penalidade de circunstância no dano igual à quantidade de dados de dano que sua arma causa.

APARADA ALTRUÍSTA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Aparada de Duelo, Dedicção de Duelista

Você protege aqueles próximos de você com um lampejo de aço. Quando estiver se beneficiando de Aparada de Duelo, aliados adjacentes a você recebem +1 de bônus de circunstância na CA. Se possuir Riposta de Duelo, você pode usá-la quando um inimigo em seu alcance obtiver uma falha crítica em um Golpe contra um aliado adjacente a você (não somente em uma falha crítica contra você, como o normal para Riposta de Duelo).

ESTUDANTE DAS ARTES DO DUELO

TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Duelista

Você estudou uma grande variedade de técnicas de combate, as quais você revê todos os dias. Durante suas preparações diárias, você pode trocar qualquer quantidade dos seus talentos de arquétipo de duelistas por outros talentos de arquétipo de duelistas do nível apropriado para o qual você se qualifica. Você não pode trocar Dedicção de Duelista ou Estudante das Artes do Duelo desta maneira.

Além disso, você pode entrar em uma postura de um arquétipo de duelistas que você não possui (como uma das listadas em Talentos Adicionais) ao aumentar em 1 a quantidade de ações necessárias para entrar na postura (normalmente para 2 ações). Você ainda deve atender aos pré-requisitos do talento.

ESCARAFUNCHADOR

Você passou incontáveis horas desmontando e reconstruindo itens complexos para descobrir como eles funcionam, o que lhe deu a habilidade de criar quase qualquer coisa a partir dos materiais mais improváveis. Embora seus itens improvisados não durem muito, eles tendem a ser exatamente o que você precisa na medida certa, e seus inimigos descobrem que embora sejam capazes de lhe desarmar, o real desafio é mantê-lo desse jeito. Salas trancadas, armadilhas diabólicas e situações desesperadas são cada uma um tipo de quebra-cabeças para você, e os objetos mundanos ao seu redor são as peças que você usa para improvisar sua própria solução.

DEDICAÇÃO DE ESCARAFUNCHADOR TALENTO 2

INCOMUM ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você pode Manufaturar itens mesmo sem as ferramentas ou oficina apropriadas, embora sofra -2 de penalidade de item em seu teste de Manufatura. Adicionalmente, você não precisa de um livro de fórmulas físico para lembrar de todas as suas fórmulas; você paga o mesmo custo que o normal para aprendê-las, mas memoriza todas elas.

Você pode Manufaturar itens temporários a partir de qualquer coisa, em qualquer lugar, com quaisquer materiais que tiver à mão, gastando apenas 10 minutos para realizar o teste de Manufatura inicial. O item temporário deve ser uma arma, armadura ou equipamento de aventura não-consumível (equipamentos de aventura não-consumíveis aparecem na Tabela 6-9 da página 288 do *Livro Básico*) comum, não-mágico e de 1º nível ou inferior. Em vez de um único item, você pode criar 10 munições de um mesmo tipo. Este item é de má qualidade, mas você não sofre a penalidade normal quando usar itens de má qualidade criados com este talento. Seus itens temporários duram 1d4 horas antes de se desfazer em seus componentes brutos; o MJ rola a quantidade de horas secretamente. Você pode criar apenas o item físico, não quaisquer informações ou magia; por exemplo, embora possa criar um diário em branco ou com páginas aleatórias, você não poderia usá-lo como um diário acadêmico ou texto religioso.

Você pode incorporar quaisquer materiais ou itens que tenha em mãos, mesmo se eles não forem do tipo de material normalmente utilizado para Manufaturar um determinado item, embora deva ter volume de material suficiente para criar o item desejado. Exceto se os materiais usados forem apropriados para o item, você sofre -5 de penalidade no teste de Manufatura (ou -10 de penalidade se os materiais forem particularmente inadequados, conforme determinado pelo MJ).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de escarafunchador.

ENGENHARIA REVERSA TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Escarafunchador, especialista em Manufatura

Você é capaz de fazer engenharia reversa em itens para criar fórmulas de maneira mais efetiva que a maioria. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Manufatura para fazer engenharia reversa da fórmula de um item. Adicionalmente, se obtiver um sucesso crítico em seu teste de Manufatura, você

pode optar por não apenas criar a fórmula como também remontar o item original ao mesmo tempo, o que o deixa com a fórmula e o item em vez de somente com a fórmula e matéria prima em valor equivalente à metade do valor do item.

ESCARAFUNCHADOR DE ALTA QUALIDADE TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Escarafunchador

Quando Manufaturar um item temporário utilizando Dedicção de Escarafunchador, esse item pode ser até de 3º nível (embora ainda deva ser uma arma, armadura ou equipamento de aventura não-consumível). Você pode Manufaturá-lo para outra criatura, fazendo com que ela evite sofrer a penalidade por usar esse item de má qualidade, mas fazendo com que você sofra a penalidade se usá-lo.

ESPECIALISTA EM DESMONTAGEM TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Escarafunchador, mestre em Manufatura

Você pode aplicar as mesmas técnicas que utiliza para fazer engenharia reversa em objetos para desabilitá-los. Você pode usar Manufatura em vez de Ladragem para Desabilitar um Dispositivo ou Abrir uma Fechadura.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

GLADIADOR

O rugido da multidão e a emoção do combate competitivo o levam a ser o melhor — e a fama também não é ruim.

Se houver criaturas sapientes observando um encontro de combate, e se estes observadores não estiverem engajados no combate em si nem aliados ou afiliados com qualquer lado, os combatentes possuem espectadores. O MJ é o árbitro final sobre isso.

DEDICAÇÃO DE GLADIADOR

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos Performance Impressionante

Você sabe como transformar o combate em uma forma de entretenimento. Você se torna treinado Saber de Gladiadores; se já for treinado em Saber de Gladiadores, você se torna treinado em uma outra perícia de Saber à sua escolha.

TALENTO 2

No início de um encontro de combate, se possuir espectadores, você recebe uma quantidade de PV temporários igual ao seu nível de personagem por 1 minuto e pode rolar Performance como sua iniciativa.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de gladiador.

JOGAR PARA A MULTIDÃO

ARQUÉTIPO CONCENTRAÇÃO

Pré-requisitos Dedicção de Gladiador

Acionador Você reduz um inimigo a 0 Pontos de Vida durante um encontro de combate não-trivial com espectadores. Você se exhibe para a multidão. Faça um teste de Performance; a CD é determinada pelo MJ, mas normalmente é a CD padrão para seu nível ou a CD para Impressionar os espectadores, a que for maior. Em um sucesso, escolha um dos benefícios a seguir; em um sucesso crítico, escolha dois benefícios.

- Uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu nível de personagem; eles duram por 1 minuto.
- +1 de bônus de circunstância na CA até o final do seu próximo turno.
- +1 de bônus de circunstância em sua próxima rolagem de ataque antes do final do seu próximo turno.

TALENTO 4

LUTA DE PALCO

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Gladiador

Você distribui socos para oferecer o melhor show. Você não sofre os -2 de penalidade de circunstância usuais quando fizer um ataque não-letal com uma arma ou ataque desarmado que não possua o traço não-letal.

TALENTO 4

MOVIMENTOS EXTRAVAGANTES

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Gladiador, especialista em Performance

Você exhibe seu estilo de luta para desencorajar seus adversários. Você pode usar Performance para Desmoralizar.

TALENTO 4

TREINAMENTO COM ARMAS PERFORMÁTICAS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Gladiador

Você é habilidoso com armas espalhafatosas. Você é treinado em bengala-espada (página 248\$), cajado, capa de duelo (página 249\$), chicote e corrente com cravos. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência nas armas listadas.

ANUNCIAR O GOLPE

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Jogar para a Multidão

Quando obtiver sucesso em Jogar para a Multidão, acrescente a opção abaixo à lista de benefícios das quais você pode escolher:

- Uma criatura a até 9 metros (à sua escolha) que pode vê-lo fica assustada 1. Este efeito possui os traços emoção, medo, mental e visual.



HERBALISTA

As plantas ao seu redor podem fornecer mais remédios do que o melhor hospital ou templo, e você é habilidoso em usá-las.

DEDICAÇÃO DE HERBALISTA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinamento em Natureza, Medicina Natural

Você pode criar remédios e outros produtos herbais. Você recebe os benefícios de alquimia básica (página 150), embora se apliquem apenas a itens herbais: itens alquímicos com o traço cura, mais antídoto e antipeste. Você recebe lotes de reagentes infundidos por dia igual ao seu nível ou metade do seu nível se não fizer suas preparações diárias nos ermos. Seu nível de alquimia avançada para criar estes itens é 1 e não aumenta sozinho.

Você se torna especialista em Natureza e pode usar Natureza em vez de Manufatura para Manufaturar itens herbais. Você não precisa ser treinado em Manufatura ou possuir o talento Manufatura Alquímica para fazê-lo e pode usar ferramentas de curandeiro em vez de ferramentas de alquimista.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de herbalista.

INGREDIENTES FRESCOS

TALENTO 2

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Herbalista, especialista em Natureza
Quando usar Medicina Natural para Tratar Ferimentos, você pode gastar um lote de ervas para receber +2 de bônus de circunstância por possuir ingredientes frescos, mesmo que não esteja nos ermos. Se gastar um lote de ervas nos ermos, você recebe +4 de bônus de circunstância (em vez de +2).

PREPARAÇÃO DE CATAPLASMA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Herbalista

Quando criar um elixir com ervas, você o prepara como um cataplasma. Um cataplasma recebe o traço óleo (mas permanece alquímico, não mágico) e perde os traços elixir e ingerido. Você pode aplicar um cataplasma ao Interagir usando uma mão. Quando aplicar um cataplasma, além dos efeitos normais do item, o alvo pode imediatamente fazer um teste simples para se recuperar de uma única fonte de dano persistente de ácido, fogo ou sangramento, com a redução de CD para a assistência apropriada.

ERVAS ENDÊMICAS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Herbalista, treinado em Sobrevivência
Durante suas preparações diárias, você encontra plantas medicinais endêmicas de acordo com o seu local. Até realizar suas próximas preparações diárias, você pode gastar um lote adicional de ervas para acrescentar um benefício a um item criado com seu herbalismo. O benefício das ervas especiais afeta a criatura à qual o item é aplicado; se o benefício não for imediato, ele dura 1 minuto, exceto se especificado o contrário. Este ajuste é considerado como um aditivo (*Livro Básico* 75), portanto, você não pode incluir outro aditivo sem estragar o item.

- **Aquático** Recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos de Fortitude.
- **Ártico** Por 1 hora, trate os efeitos ambientais de frio como se fossem um passo menos severos.

- **Deserto** Por 1 hora, trate os efeitos ambientais de calor como se fossem um passo menos severos.
- **Floresta** Recebe +2 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos de doenças e venenos.
- **Montanha** Recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos de Reflexos.
- **Pântano** Remove uma fonte de dano persistente de sangramento.
- **Planícies** Recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos de Vontade.
- **Subterrâneo** Recebe +1 de bônus de circunstância em Percepção.

HERBALISTA ESPECIALISTA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Herbalista, especialista em Natureza
Seu nível de alquimia avançada para herbalismo aumenta para seu nível -3. Você recebe as fórmulas para elixires da vida assim que seu nível de alquimia avançada for suficiente para criá-los: menor no 8º nível, moderado no 12º nível, maior no 16º nível e superior no 18º nível.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

IMPROVISADOR DE ARMAS

Até onde você sabe, a melhor arma para empunhar é aquela que seus oponentes não esperam. Ao saber como lutar efetivamente com o que estiver à mão, você garante que nunca será pego desarmado, e frequentemente derruba oponentes que pensavam que o pegaram de guarda baixa.

Seja batendo na cabeça de alguém com um banco de bar, jogando uma caneca de cerveja no rosto de um adversário para cegá-lo ou apunhalando seus inimigos com uma garrafa quebrada, você pode encontrar armas em qualquer lugar e empregá-las criativamente sempre que uma luta começar. Como luta com armas dispensáveis, você não precisa ser cuidadoso com elas como outros combatentes, e pode quebrá-las quando necessário para vencer uma luta sem sentir qualquer remorso depois.

DEDICAÇÃO DE IMPROVISADOR DE ARMAS **TALENTO 2**

ARQUÉTIPO **DEDICAÇÃO**

Pré-requisitos treinado em todas as armas marciais

Você não sofre os -2 de penalidade normal em rolagens de ataque com armas improvisadas. Adicionalmente, sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência em armas improvisadas.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de improvisador de armas.

PANCADA IMPROVISADA **TALENTO 4**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Improvisador de Armas

Requerimentos Você está empunhando uma arma improvisada.

Você faz um Golpe com sua arma improvisada empunhada. Você recebe +1 de bônus de item na rolagem de ataque, e o Golpe causa dois dados de dano da arma (se fosse causar menos que isso). Se o ataque for um acerto crítico, além do efeito do acerto crítico, a arma improvisada quebra. Se o item possuir Dureza maior que o seu nível, ou se ele for um artefato, item amaldiçoado ou outro item difícil de quebrar ou destruir, o item não quebra e o ataque é um acerto normal em vez de um acerto crítico.

No 12º nível, seu bônus de item na rolagem de ataque aumenta para +2 em vez de +1 e, no 16º nível, o Golpe causa três dados de dano de arma (se fosse causar menos) em vez de dois dados.

GOLPE SURPRESA **TALENTO 6**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Improvisador de Armas

Sempre que realizar um Golpe com uma arma improvisada contra uma criatura que não tenha visto você fazer um Golpe usando uma arma improvisada ou que de alguma forma não sabia de sua habilidade com armas improvisadas, a criatura fica desprevenida contra você para esse Golpe.

CRÍTICO IMPROVISADO **TALENTO 8**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Improvisador de Armas

Você pode aplicar efeitos de especialização de crítico de armas improvisadas que empunhar. Para qualquer arma improvisada, o MJ determina qual efeito de especialização de crítico é mais aplicável, baseado no tipo do objeto.

GOLPE EXPEDIENTE **TALENTO 8**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Improvisador de Armas

Você rapidamente pega o que estiver por perto e ataca com esse item como uma arma improvisada. Você Interage para pegar um objeto próximo que poderia usar como uma arma improvisada. Ele deve estar localizado na altura do seu tórax, como uma caneca em uma mesa, em vez de um objeto no chão. Você então pode Golpear ou fazer uma Pancada Improvisada com a arma improvisada.

GOLPE ESTILHAÇADOR **TALENTO 10**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Pancada Improvisada

Acionamento Uma arma improvisada que você está empunhando fica quebrada como resultado de um sucesso crítico com uma Pancada Improvisada.

A arma improvisada se estilhaça, sendo destruída completamente, mas causando 3d6 de dano perfurante adicional à criatura atingida com Pancada Improvisada. Este dano extra que você aplica no acerto crítico não é dobrado.

IDEIAS DE ARMAS IMPROVISADAS

Caverna: cogumelos grandes, estalagmites quebradas, ossos antigos

Corte Nobre: atril, cálices, malhete, tinteiros

Docas: barris, caixotes, ganchos

Floresta: galhos, espinhos, ferrões

Mercado: balanças, caixas, frutas, placas

Taverna: bandejas, bancos, canecas, garrafas



LINGUISTA

Quer você estude suas próprias ambições ou simplesmente fique fascinado com as particularidades do idioma, seu jeito com as palavras é inigualável.

DEDICAÇÃO DE LINGUISTA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos Você fala pelo menos três idiomas.

Você estudou idiomas e seu desenvolvimento. Você se torna treinado em Sociedade; se já for treinado em Sociedade, em vez disso você se torna especialista. Você recebe o talento de perícia Poliglota duas vezes.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de linguista.

CIFRADOR POLIGLOTA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Linguista, especialista em Sociedade
Você usa múltiplos idiomas para criar e decifrar códigos. Você recebe +1 de bônus de circunstância para Decifrar Escrita. Se outra criatura tentar Decifrar uma Escrita que você codificou, ela sofre -2 de penalidade de circunstância a menos que fale todos os idiomas que você usou quando criou a escrita.

TREINAMENTO FONÉTICO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Linguista, especialista em Sociedade

Você pode pronunciar e repetir palavras com assertividade quase perfeita mesmo se não compreender o significado delas, e pode escrevê-las de forma fonética que permite você ou outra criatura com Treinamento Fonético as lerem posteriormente. Mesmo se as palavras estiverem em um idioma com som que você é incapaz de pronunciar, você pode transcrevê-las fielmente. Memorizar longas sequências de palavras permanece tão difícil quanto o normal.

ANALISAR IDIOLETO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Linguista, especialista em Dissimulação, especialista em Sociedade

Você desvenda o idioleto de um indivíduo específico, memorizando os maneirismos e hábitos de fala dele. Se interagir com alguém durante pelo menos 10 minutos, quando tentar Impressionar esse indivíduo, você recebe +4 de bônus de circunstância em seus testes e CDs de Dissimulação. Devido ao intenso estudo específico requerido, você não pode lembrar mais de um idioleto ao mesmo tempo.

TRADUÇÃO AO VIVO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO AUDITIVO LINGÜÍSTICO

Pré-requisitos Dedicção de Linguista

Acionamento Outra criatura a até 18 metros usa um efeito linguístico em um idioma que você compreende.

Você interpreta as palavras de uma criatura, repetindo a mensagem delas em um idioma que você conhece. Se os alvos do efeito acionador falarem o idioma original ou o idioma para o qual você o traduziu, eles são afetados.

LER TREJEITOS

TALENTO 7

ARQUÉTIPO LINGÜÍSTICO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Linguista, mestre em Sociedade

Toda a comunicação é preenchida com pequenas peculiaridades e sinais. Se interagir com alguém durante pelo menos 10 minutos, as palavras regionais, mudanças de pronúncia e sinais não verbais deste indivíduo lhe fornecem um fato menor sobre o ambiente social dele, como cidade natal ou certos grupos aos quais ele possa pertencer. Se um alvo desta habilidade estiver sendo dissimulado a respeito do ambiente social dele, como um plebeu fingindo ser um nobre, ele deve realizar um teste de Dissimulação, Sociedade ou Saber apropriado contra sua CD de Sociedade; caso obtenha sucesso, ele lhe fornece um fato menor falso consistente com essa identidade assumida.

Após ter colhido um ou mais fatos menores verdadeiros sobre uma pessoa, você pode incorporar estes maneirismos à sua fala para se apresentar de forma que eles achem familiar. Isto lhe concede +1 de bônus de circunstância em testes de Diplomacia e Dissimulação feitos contra eles.

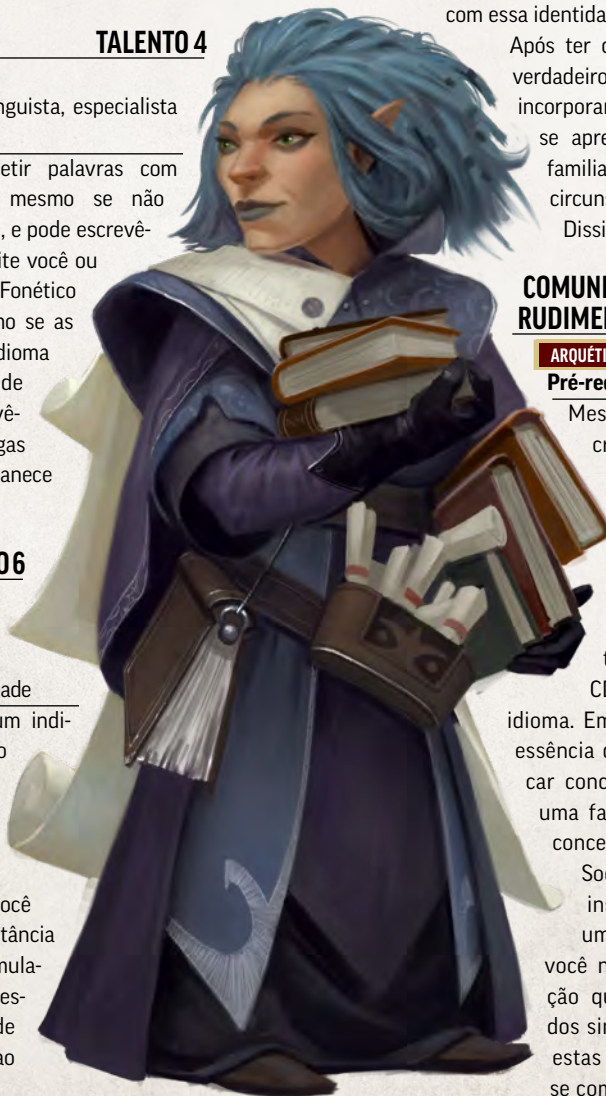
COMUNICAÇÃO RUDIMENTAR

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Linguista

Mesmo que não fale o idioma de uma criatura, você pode se basear na inflexão, palavras-chave e linguagem corporal para inferir significado rudimentar. Se interagir com uma criatura durante pelo menos 10 minutos e ela for capaz de falar um idioma, o MJ rola um teste secreto de Sociedade com CD apropriada para a raridade do idioma. Em um sucesso, você compreende a essência do significado e consegue comunicar conceitos básicos para a criatura; em uma falha, você se engana ou comunica conceitos incorretos. Se for lendário em Sociedade, você pode se comunicar instantaneamente sem precisar de um teste de Sociedade; mesmo que você não conheça o meio de comunicação que a criatura utiliza (fala, língua dos sinais e assim por diante), você intui estas informações assim que ela tentar se comunicar.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MALHADOR

Você talha seu caminho por legiões de adversários, derrubando inimigos em todos os lados no chão e desferindo golpes massivos em qualquer um ou qualquer coisa que se aproximar.

Talentos Adicionais: 4º Ataque Poderoso (*Livro Básico* 156), Tombar (*Livro Básico* 159); 12º Tombar Aprimorado (*Livro Básico* 163); 14º Finalização Brutal (*Livro Básico* 163), Movimento Desequilibrante (página 111\$)

DEDICAÇÃO DE MALHADOR TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos Força 14

Você se especializa em armas que requerem duas mãos. Você se torna treinado em todas as armas simples e marciais que requerem duas mãos para empunhar ou que possuem o traço duas

mãos. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência com as armas listadas. Se for pelo menos especialista em uma arma dessas, você obtém acesso ao efeito de especialização de crítico com essa arma.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de malhador.

ABRIR O CAMINHO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Malhador

Requerimentos Você está empunhando uma arma com duas mãos. Você coloca seu corpo atrás de sua arma massiva e golpeia em arco, empurrando inimigos para abrir um amplo caminho. Você tenta Empurrar até cinco criaturas adjacentes a você, rolando um teste de Atletismo separado para cada alvo. Ande até metade da sua Velocidade. Este movimento não aciona reações de qualquer das criaturas que você obteve sucesso em Empurrar.

VARREDURA EMPURRADORA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Malhador, especialista em Atletismo

Acionamento Uma criatura em seu alcance sai de um quadrado usando uma ação de movimento.

Requerimentos Você está empunhando uma arma com duas mãos.

Você maneja sua arma contra seu adversário, repelindo-o. Você tenta Empurrar a criatura acionadora, ignorando o requerimento de possuir uma mão livre. A criatura continua o movimento dela após você Empurrar.

MALHO TERREMOTO

TALENTO 14

ABERTURA ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Malhador

Requerimentos Você está empunhando uma arma com duas mãos que não possui o traço acuidade.

Você esmaga o chão com sua arma, derrubando criaturas próximas. Escolha um quadrado em seu alcance, incluindo o seu próprio. Se houver um adversário no quadrado escolhido, Golpeie esse adversário com a arma requerida. Então, tente Derrubar cada adversário no quadrado escolhido e em todos os quadrados adjacentes, ignorando o requerimento de Derrubar se possuir uma mão livre. Isto conta como três ataques para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado o Golpe, se houver, e todas as tentativas de Derrubar.

GOLPE AVALANCHE

TALENTO 16

ABERTURA ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Malhador

Requerimentos Você está empunhando uma arma com duas mãos.

Você ataca todos os adversários próximos. Faça um Golpe corpo a corpo com a arma requerida contra cada inimigo em seu alcance corpo a corpo. Cada ataque conta para sua penalidade por ataques múltiplos, mas a penalidade não aumenta até você ter realizado todos os ataques.

MARECHAL

Marechais são, antes de tudo, líderes. Marechais podem surgir de qualquer classe ou biografia, embora todos compartilhem uma pré-disposição a sacrificar sua própria glória pelo bem maior da equipe. Alguns marechais lideram do fronte, com espada e escudos erguidos, enquanto outros podem dar instruções e encorajamentos da retaguarda fornecendo conjuradores aliados com suporte especializado. Independentemente de seus métodos de combate preferidos, a habilidade dos marechais de conseguir o melhor de cada aliado é uma adição valorosa a qualquer grupo.

Talentos Adicionais: 8º Ataque de Oportunidade (*Livro Básico* 90)

DEDICAÇÃO DE MARECHAL

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em armas marciais, treinado em Diplomacia ou Intimidação

Você combinou suas habilidades sociais e treinamento em combate para se tornar um talentoso líder de batalhas. Escolha Diplomacia ou Intimidação. Você se torna treinado nessa perícia ou, se já for treinado nela, se torna especialista.

Além disso, você é envolvido por uma aura de marechal com uma emanção de 3 metros. Sua aura possui os traços visuais emoção, mental e visual e concede a você e aos seus aliados dentro dela +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra medo.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de marechal.

AGUENTA FIRME! ❖

TALENTO 4

ARQUÉTIPO AUDITIVO EMOÇÃO MENTAL

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Você encoraja um aliado a se fortalecer, dando-lhe uma chance de lutar. Escolha um aliado em sua aura de marechal. O aliado recebe Pontos de Vida temporários igual ao seu modificador de Carisma e +2 de bônus de circunstância em salvamentos de Fortitude. Ambos os benefícios duram até o início do seu próximo turno.

POSTURA INSPIRADORA DE MARECHAL ❖

TALENTO 4

ABERTURA ARQUÉTIPO POSTURA

Pré-requisitos Dedicção de Marechal, treinado em Diplomacia
Você se torna um brilhante exemplo de dedicação e solidez em batalha, encorajando seus aliados a segui-lo. Quando usar esta ação, faça um teste de Diplomacia. A CD normalmente é uma CD de dificuldade padrão do seu nível, mas o MJ pode determinar uma CD diferente baseado nas circunstâncias. O efeito depende do resultado de seu teste.

Sucesso Crítico Sua aura de marechal aumenta para uma emanção de 6 metros e concede a você e aos seus aliados +1 bônus de estado em rolagens de ataque e em salvamentos contra efeitos mentais.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o tamanho da sua aura não aumenta.

Falha Você falha em entrar na postura.

Falha Crítica Você falha em entrar na postura e não pode usar esta ação novamente por 1 minuto.

POSTURA PAVOROSA DE MARECHAL ❖

TALENTO 4

ABERTURA ARQUÉTIPO POSTURA

Pré-requisitos Dedicção de Marechal, treinado em Intimidação

Com uma face austera para a batalha à frente, você encoraja seus aliados a instilarem medo em seus adversários com ataques cruéis. Quando usar esta ação, faça um teste de Intimidação. A CD normalmente é uma CD de dificuldade padrão do seu nível, mas o MJ pode determinar uma CD diferente baseado nas circunstâncias. O efeito depende do resultado de seu teste.

Sucesso Crítico Sua aura de marechal aumenta para uma emanção de 6 metros e concede a você e aos seus aliados um bônus de estado em rolagens de dano igual à quantidade de dados de dano da arma ou ataque desarmado que você estiver empunhando (se estiver empunhando mais de uma arma ou possuir mais de um ataque desarmado, considere o que possuir a maior quantidade de dados de dano). Quando você ou um aliado na aura obtiver um acerto crítico contra um inimigo com um Golpe, esse inimigo fica assustado 1.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o tamanho da sua aura não aumenta.

Falha Você falha em entrar na postura.

Falha Crítica Você falha em entrar na postura e não pode usar esta ação novamente por 1 minuto.

SAI DESSA! ❖

TALENTO 4

ARQUÉTIPO AUDITIVO EMOÇÃO MENTAL

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Você dá um grito rápido, na esperança de dissipar a névoa a nublar os pensamentos de seu aliado. Escolha um alvo em sua aura de marechal que esteja afetado por um efeito mental que permitiu um salvamento de Vontade e possui duração de no máximo 1 minuto. Esse aliado pode imediatamente tentar um salvamento de Vontade com +1 de bônus de circunstância contra a CD do efeito, encerrando-o em um sucesso. Isto não pode encerrar o efeito para quaisquer criaturas além do seu aliado alvo.

CHAMADO CADENCIADO ❖

TALENTO 6

ARQUÉTIPO AUDITIVO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Frequência uma vez por minuto

Você exorta uma cadência rápida, guiando seus aliados para um ritmo mais eficiente. Cada aliado voluntário em sua aura de marechal fica acelerado até o final do seu próximo turno, e eles podem usar a ação extra somente para Andar. Ao final do turno de cada aliado, ele fica lento 1 até o final do próximo turno dele.

INVESTIDA MOBILIZANTE ❖❖

TALENTO 6

ABERTURA ARQUÉTIPO VISUAL

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Sua investida destemida em batalha revigora seus aliados para continuar a lutar. Você Anda até sua Velocidade e faz um Golpe corpo a corpo. Se o seu Golpe acertar e causar dano a um inimigo, cada aliado a até 18 metros que o ver recebe Pontos de Vida temporários igual ao seu modificador de Carisma. Estes Pontos de Vida temporários duram até o início do seu próximo turno.

COSTAS COM COSTAS

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Você se destaca cuidando da retaguarda de seus aliados e ajudando-os a cuidar da sua. Desde que você e um aliado estejam adjacentes, nenhum de vocês pode ficar desprevenido devido a flanco, a menos que ambos estejam flanqueados. Se estiver

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

adjacente a mais de um aliado, todos os aliados elegíveis podem se beneficiar ao mesmo tempo. O benefício é anulado para todos se pelo menos você e um aliado elegível estiverem flanqueados, mas não se os seus aliados estiverem flanqueados e você não.

LUTEM! >> OU >>

TALENTO 8

ARQUÉTIPO AUDITIVO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Com um brado ressonante, você incentiva seu aliado à ofensiva. Escolha um aliado em sua aura de marechal que tiver uma reação disponível. Se você gastar 1 ação, esse aliado pode usar a reação dele para Andar imediatamente. Se você gastar 2 ações, esse aliado pode usar a reação dele para Golpear imediatamente.

TOMBAR ADVERSÁRIO >

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Marechal, treinado em Atletismo

Acionamento Um aliado obtém sucesso em um Golpe corpo a corpo contra um oponente ao qual você e ele estão adjacentes.

Você tira vantagem de uma brecha criada pelo seu aliado para atingir os pés de seu adversário. Faça um teste de Atletismo para Derrubar o alvo do ataque acionador.

INVESTIDA COORDENADA >>

TALENTO 12

ABERTURA ARQUÉTIPO VISUAL

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Você corre heroicamente corre para a refrega, inspirando seus aliados a segui-lo. Você Anda até o dobro da sua Velocidade e faz um Golpe corpo a corpo.

Se seu Golpe acertar e causar dano a um inimigo, cada aliado a até 18 metros que lhe ver pode usar uma reação para Andar, mas deve encerrar a ação Andar em uma posição mais próxima da criatura que você atingiu do que estava no início da reação.

ALVO DE OPORTUNIDADE >

TALENTO 14

ARQUÉTIPO MANUSEIO

Pré-requisitos Dedicção de Marechal

Acionamento Um aliado obtém sucesso em um Golpe à distância contra um oponente no primeiro incremento de distância de sua arma.

Requerimentos Você possui uma arma à distância ou de arremesso em mãos.

Você aproveita o ataque de seu aliado para criar uma saraivada coordenada. Faça um Golpe à distância com -2 de penalidade contra o oponente atingido pelo ataque acionador. Este Golpe não conta para sua penalidade por ataques múltiplos, e sua penalidade por ataques múltiplos não se aplica a este Golpe. Se este Golpe for bem-sucedido, somente o dano desse ataque ao dano do ataque de seu aliado para o propósito de resistências e fraquezas.

CADÊNCIA TÁTICA

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Chamado Cadenciado

Seu notório controle respiratório e instruções concisas lhe permitem coordenar seus aliados mais eficientemente. Quando conceder a condição acelerado aos seus aliados através de Chamado Cadenciado, eles podem usar a ação extra para Andar ou Golpear e não ficam lentos 1 no turno seguinte se usarem a ação extra.



MÉDICO

Você estudou incontáveis técnicas para fornecer auxílio médico, tornando-o um médico e curandeiro inigualável.

DEDICAÇÃO DE MÉDICO

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Medicina, Medicina de Batalha

Você se torna especialista em Medicina. Quando obtiver sucesso em Medicina de Batalha ou Tratar Ferimentos, o alvo recupera 5 PV adicionais quando utilizar CD 20, 10 PV em CD 30 ou 15 PV em CD 40. Uma vez por dia, você pode usar Medicina de Batalha em uma criatura que esteja temporariamente imune. Se for mestre em Medicina, você pode fazer isto uma vez por hora.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de médico.

TRATAR CONDIÇÃO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO CURA MANUSEIO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Médico

Requerimentos Você está segurando ferramentas de curandeiro ou as está vestindo e possui uma mão livre.

Você trata uma criatura adjacente em uma tentativa de reduzir a condição desajeitado, enfraquecido ou enjoado. Se uma criatura possuir várias condições desta lista, escolha uma. Faça um teste de neutralização contra a condição, utilizando seu modificador de Medicina como seu modificador de neutralizar e a fonte da condição para determinar a CD. Você não pode tratar uma condição originada de um artefato ou efeito acima do 20º nível a menos que possua Medicina Lendária; mesmo se o fizer, a CD de neutralização aumenta em 10 pontos. Tratar uma Condição continuamente aplicada sob certas circunstâncias (por exemplo, a condição enfraquecido que um personagens bondoso receber por carregar uma arma profana) não possui efeito enquanto a circunstância continuar.

Sucesso Crítico Reduza em 2 o valor da condição.

Sucesso Reduza em 1 o valor da condição.

Falha Crítica Aumente em 1 o valor da condição.

VISITA DE

MÉDICO OU

TALENTO 4

ARQUÉTIPO FLOREIO

Pré-requisitos Dedicção de Médico

Você se move para fornecer cuidado imediato àqueles que precisam. Ande e depois use Medicina de Batalha ou Tratar Veneno. Você pode gastar uma segunda ação para em vez disso Andar e então Administrar Primeiros Socorros ou Tratar uma Condição (se possuir o talento; veja abaixo).

CUIDADO HOLÍSTICO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Tratar Condição, treinado em Diplomacia

Você fornece cuidado emocional e espiritual. Acrescente assustado, atordoado e estupefato à lista de condições que você pode reduzir com Tratar Condição. Se a condição atordoado possuir uma duração em vez de um valor, você não pode usar Tratar Condição para reduzi-la.

REANIMAR

TALENTO 16

ARQUÉTIPO CURA MANUSEIO

Pré-requisitos Dedicção de Médico, lendário em Medicina

Requerimentos Você está segurando ferramentas de curandeiro ou as está vestindo e possui uma mão livre. Além disso, o corpo do alvo está em sua maioria intacto.

Você pode utilizar Medicina para ressuscitar os mortos. Faça um teste de Medicina CD 40 para reviver uma criatura morta que morreu há no máximo 3 rodadas. Se você obtiver sucesso, o alvo retorna à vida com os efeitos de *reviver os mortos*, exceto que ele ainda possui a mesma condição ferido que possuía antes de morrer, aumentada em 1 ponto (ou ferido 1 se não estivesse ferido antes de morrer).

Quer você seja bem-sucedido ou falhe, o alvo fica temporariamente imune a Reanimar por 1 dia.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MESTRE EM FAMILIAR

Da sábia coruja empoleirada no ombro do mago ao engenhoso gremlin que serve à bruxa por suas próprias razões, ou do fantasmagórico homúnculo no laboratório do alquimista ao astuto macaco que abre a fechadura da cela do ladrão, familiares sempre são úteis. Seja através de treinamento rigoroso ou por uma conexão sobrenatural, o seu lhe serve melhor que a maioria.

Talentos Adicionais: 4º Familiar Melhorado (*Livro Básico* 149)

DEDICAÇÃO DE MESTRE EM FAMILIAR **TALENTO 2**

ARQUÉTIPO **DEDICAÇÃO**

Você forjou um elo místico com uma criatura. Isto pode ter envolvido complexos rituais e invocações, como meditar sob a lua até algo sair rastejando da floresta. Ou talvez vocês tenham apenas feito bem um ao outro, como resgatar a besta de uma armadilha ou adversário e depois ter sido resgatado em troca. Quaisquer que sejam os detalhes, agora vocês são companheiros

até o fim. Você recebe um familiar (*Livro Básico* 217). Se já possuir um familiar, você recebe o talento Familiar Melhorado (*Livro Básico* 149).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de mestre em familiar.

FAMILIAR CONDUÍTE **TALENTO 4**

ARQUÉTIPO **CONCENTRAÇÃO** **METAMÁGICO**

Pré-requisitos Dedicção de Mestre em Familiar, capacidade de conjurar magias

Requerimentos Você possui linha de efeito para o seu familiar. Sob sua tutela, seu familiar cresceu sintonizado às correntes ocultas do mundo que servem como conduíte para sua magia. Se a sua próxima ação for Conjurar uma Magia que possui uma distância, a magia usa o familiar como ponto de origem.

FAMILIAR MASCOTE **TALENTO 4**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Mestre em Familiar

Seu familiar é o coração e alma de seu grupo de aventuras. Quando selecionar habilidades de mestre, você pode escolher um aliado para se beneficiar de qualquer habilidade de mestre específica. Cada habilidade de mestre pode beneficiar somente um único personagem, e você pode selecionar uma habilidade de mestre específica somente uma vez, exceto se a habilidade especificar o contrário.

FAMILIAR APRIMORADO **TALENTO 6**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Mestre em Familiar

Você acha fácil atrair um familiar poderoso e inusitado ao seu lado. Seu familiar precisa de duas habilidades requeridas a menos que o normal para se tornar um animal específico (página 147\$).

FAMILIAR MUTÁVEL **TALENTO 8**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Mestre em Familiar

O espírito sobrenatural de seu familiar superou o corpo físico dele. Você pode conduzir uma atividade especial de 10 minutos para resselecionar certas habilidades de familiar, trocando uma ou mais das habilidades a seguir por outras habilidades desta lista: anfíbio, destreza manual, escalador, escavador, faro, movimento rápido, resistência (página 146\$) e visão no escuro. Você pode resselecionar somente habilidades de familiar que normalmente precisaria resselecionar a cada dia, não habilidades de familiar requeridas por ele. Você não pode remover uma habilidade que seja requerida para outra habilidade que seu familiar possua (por exemplo, você não poderia remover destreza manual se o familiar possuísse assistente de laboratório).

FAMILIAR INCRÍVEL **TALENTO 10**

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Familiar Melhorado

Seu familiar é infundido com ainda mais magia que outros familiares. Você pode selecionar seis habilidades de familiar ou de mestre por dia, em vez de apenas quatro.



MESTRE DAS FERAS

Você atrai a lealdade de animais, e conforme seu poder aumenta, você pode comandar mais deles, brevemente habitar seus corpos para perceber o mesmo que eles e até mesmo se comunicar ao longo de vastas distâncias. Seus animais podem vê-lo como um pai, professor e mentor amado ou lhe considerar um filhote indefeso que precisa de proteção. Independentemente disso, eles lutarão por você e ao seu lado, até mesmo sacrificando suas vidas se necessário.

Talentos Adicionais: 4º Couro Mágico (página 132\$), Empatia Selvagem (*Livro Básico* 207); 6º Brado do Companheiro (*Livro Básico* 208); 10º Crescer Companheiro (página 132\$); 14º Lado a Lado (*Livro Básico* 211). Magias de guardião concedidas por estes talentos são magias de foco de mestre das feras para você.

DEDICAÇÃO DE MESTRE DAS FERAS

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Natureza

Você recebe o serviço de um companheiro animal jovem que o acompanha em suas aventuras e obedece a seus comandos simples da melhor forma possível para as capacidades dele. Veja Companheiros Animais na página 214 do *Livro Básico* para mais informações, assim como regras adicionais na página 144\$ deste livro. Ao contrário das regras usuais para companheiros animais, este talento pode lhe conceder um segundo companheiro animal. Se em algum momento você vier a ter mais de um companheiro animal, você ganha a ação Chamar Companheiro. Veja o quadro Companheiros Animais do Mestre das Feras para detalhes sobre esta ação.

Certos talentos de mestre das feras lhe concedem magias de foco primais. As regras completas para magias de foco são apresentadas a partir da página 300 do *Livro Básico*. Quando obtiver sua primeira magia de foco de mestre das feras, você se torna treinado em ataques de magia e CDs de magias primais. Seu atributo de conjuração para estas magias é Carisma. Conjurar uma magia de foco custa 1 Ponto de Foco. Caso ainda não possua uma reserva de foco, quando receber sua primeira magia de mestre das feras, você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco (em vez de aumentar em 1 ponto a sua reserva). Alguns talentos podem conceder mais magias de foco e aumentar o tamanho de sua reserva de foco, embora ela nunca possa conter mais do que 3 Pontos de Foco. Você reabastece sua reserva de foco durante suas preparações diárias e pode recuperar 1 Ponto de Foco ao gastar 10 minutos usando a atividade Refocar adestrando, alimentando, cuidando ou brincando com um companheiro animal.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de mestre das feras.

COMPANHEIRO ADICIONAL

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mestre das Feras

Outro companheiro animal se junta às suas viagens. Ele é um companheiro animal jovem que possui o traço laçao. Veja o quadro Companheiros Animais do Mestre das Feras para regras sobre como funciona possuir múltiplos companheiros animais.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, você recebe um companheiro animal adicional, até um máximo de quatro companheiros animais no total (incluindo o recebido por Dedicação de Mestre das Feras e de outras fontes além deste arquétipo).

COMPANHEIROS ANIMAIS DO MESTRE DAS FERAS

Se estiver jogando com um mestre das feras, você determina as estatísticas e habilidades de seus companheiros animais de acordo com as regras das páginas 214 a 217 do *Livro Básico*. Como um mestre das feras, é possível que você tenha mais de um companheiro animal ao mesmo tempo (até quatro companheiros), mas apenas um destes companheiros, seu "companheiro ativo", lhe segue durante a exploração e encontros; o resto está sempre por perto, normalmente forrageando ou caçando por alimento. Assim que obtiver um segundo companheiro animal deste arquétipo, você também recebe Chamar Companheiro para trocar seu companheiro ativo. Estas regras se aplicam a todos os seus companheiros, independentemente se você os obteve pelo arquétipo de mestre das feras ou por outra fonte.

CHAMAR COMPANHEIRO

EXPLORAÇÃO

Você gasta 1 minuto chamando por um companheiro animal diferente, trocando seu companheiro ativo por outro de seus companheiros animais.

COMPANHEIRO MADURO DE MESTRE DAS FERAS TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mestre das Feras

Seu companheiro animal cresce, tornando-se um companheiro animal maduro e recebendo capacidades adicionais (*Livro Básico* 214). Durante um encontro, mesmo se você não usar a ação Comandar um Animal, seu companheiro animal ainda pode usar 1 ação em seu turno nessa rodada para Andar ou Golpear.

CURAR ANIMAL

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mestre das Feras

Você pode curar os ferimentos de seu companheiro animal. Você pode conjurar *curar animal* como uma magia de foco de mestre das feras (*Livro Básico* 400). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

TRANSE DO MESTRE DAS FERAS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Mestre das Feras

Você pode entrar em um transe que lhe permite habitar brevemente o corpo de um de seus companheiros animais e compartilhar dos sentidos dele. Você recebe a magia de foco *transe do mestre das feras* (página 157\$). Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

COMPANHEIRO INCRÍVEL DE MESTRE DAS FERAS TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Companheiro Maduro de Mestre das feras

Seu companheiro animal continua a crescer e a se desenvolver. Ele se torna um companheiro animal ágil ou selvagem (à sua escolha para cada companheiro que possuir, incluindo aqueles que se tornem maduros após você selecionar este talento), recebendo capacidades adicionais determinadas pelo tipo de companheiro (*Livro Básico* 214).

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ELO DO MESTRE DAS FERAS

TALENTO 10

ADIVINHAÇÃO ARQUÉTIPO MENTAL PRIMAL

Pré-requisitos Dedicção de Mestre das Feras

Você pode se comunicar telepaticamente com seus companheiros animais a até 30 metros. Se for lendário em Natureza, você pode se comunicar telepaticamente com seus Feras animais em qualquer lugar no planeta.

CHAMADO DO MESTRE DAS FERAS TALENTO 12

ARQUÉTIPO AUDITIVO CONCENTRAÇÃO PRIMAL

Pré-requisitos Dedicção de Mestre das Feras, Chamar Companheiro

Frequência uma vez por turno

Você rapidamente convoca uma projeção primal de um companheiro não-ativo para fornecer o benefício de suporte do companheiro. A projeção surge em um quadrado desocupado à sua escolha a até 9 metros de você, lhe concede o benefício de suporte dele e então desaparece no próximo turno. A projeção

possui a mesma CA e modificadores de jogadas de salvamento do companheiro real e, se fosse sofrer qualquer dano antes do seu próximo turno, a projeção desaparece e o benefício de suporte é encerrado imediatamente.

COMPANHEIRO ESPECIALIZADO DE MESTRE DAS FERAS

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Companheiro Incrível de Mestre das Feras

Seus companheiros animais continuam a crescer em poder e habilidade, e agora são astutos o suficiente para se tornarem especializados. Cada companheiro animal ágil ou selvagem que você possuir recebe uma especialização à sua escolha (escolhidas individualmente, *Livro Básico* 217).

Especial Você pode selecionar este talento até três vezes. Cada vez que o fizer, adicione uma especialização diferente aos seus companheiros animais ágeis e selvagens.

LIDERAR O BANDO

TALENTO 16

INCOMUM ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Companheiro Maduro de Mestre das Feras, você possui múltiplos companheiros animais


Você pode ter até dois companheiros animais ativos ao mesmo tempo. Entretanto, quando o fizer, Comandá-los fica um pouco mais difícil. Se não Comandar qualquer de seus companheiros, um dos dois (à sua escolha) ainda pode usar 1 ação em seu turno nessa rodada para Andar ou Golpear, como Companheiro Maduro de Mestre das Feras. Quando Comandar um Animal, você pode escolher um dos companheiros para realizar 2 ações normalmente ou fazer com que ambos os companheiros realizem 1 ação cada, para Andar ou Golpear. De qualquer forma, você não pode Comandar um Animal novamente para fazer com que qualquer companheiro aja novamente até o seu próximo turno.

MAGIAS DE FOCO DE MESTRE DAS FERAS

TRANSE DE MESTRE DAS FERAS

FOCO 3

ADIVINHAÇÃO ARQUÉTIPO CONCENTRAÇÃO MENTAL

Execução  somático, verbal

Distância 1,5 quilômetros; **Alvos** um de seus companheiros animais que você puder perceber

Duração sustentada até 1 minuto

Você entra em um transe mágico que lhe permite perceber através dos sentidos do companheiro animal. Você realiza testes de Percepção usando seu próprio modificador, mas possui quaisquer sentidos especiais que o alvo possuir, como visão no escuro ou visão na penumbra. Esta magia não concede um método especial de comunicação com o animal escolhido, portanto, ele segue quaisquer instruções que você tiver dado antes de entrar em transe e, caso não seja possível, ele faz o que desejar.

Pela duração do transe, seus próprios sentidos são suprimidos, embora você ainda possa se comunicar. Esta falta de alerta o torna desprevenido. Você não pode realizar ações com os traços ataque ou movimento.

Elevada (6°) Aumente a distância para 150 quilômetros e a duração para sustentada até 10 minutos. O alvo pode lhe ouvir através da magia, permitindo que você Comande o Animal ou use outras ações que possuam o traço auditivo.

Elevada (8°) Aumente a distância para planetária e a duração para sustentada até 1 hora. Você pode se comunicar telepaticamente com o alvo pela duração do transe.



MESTRE DO SABER

Conhecimento é poder, e você trabalha em busca desse poder. Não importa a situação, você normalmente pode procurar algum bocado de conhecimento para motivar suas ações. Você se especializa em segredos, tanto os descobrindo quanto os escondendo, e seu comando da palavra escrita beira o sobrenatural. Conforme descobre segredos mais profundos de saber, você pode desenvolver um poder sobre conhecimento que se torna verdadeiramente mágico, permitindo-o compreender e disfarçar informações de forma ainda mais efetiva.

Talentos Adicionais: 4º Étude do Mestre do Saber (*Livro Básico* 100); 8º Conhecimento Garantido (página 113\$); 14º Conhecimento do Enigma (página 114\$); 16º Hipercognição Verdadeira (*Livro Básico* 103)

DEDICAÇÃO DE MESTRE DO SABER TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em pelo menos uma perícia utilizada para Decifrar Escrita

Você compilou um vasto repositório de informações que tangencia quase todos os assuntos. Você é treinado em Saber de Mestre do Saber, uma perícia de Saber especial que pode ser utilizada apenas para Recordar Conhecimento (embora possa recordar sobre qualquer tópico). Se tiver proficiência lendária em uma perícia utilizada para Decifrar Escrita, você recebe proficiência de especialista em Saber de Mestre do Saber, mas a sua graduação de proficiência em Saber de Mestre do Saber não pode ser aumentada de nenhuma outra forma. Você pode selecionar talentos na lista e talentos adicionais de mestre do saber mesmo se não atender ao pré-requisito de musa enigma.

Se possuir o talento de classe Saber Bárديو (*Livro Básico* 100), você recebe +1 de bônus de circunstância em testes de perícia com Saber Bárديو.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de mestre do saber.

EDIFICAÇÃO MÁGICA TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Mestre do Saber

Você aprendeu aqueles bocados de magia que são em sua maioria propícios para melhorar sua aquisição e transmissão de conhecimento. Você recebe *mensagem*, *orientação* e *sigilo* como truques mágicos ocultistas inatos.

ESTUDO RÁPIDO TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Mestre do Saber

Durante suas preparações diárias, você pode estudar um tópico em particular para receber graduação de proficiência treinado em uma perícia de Saber à sua escolha. Você deve ter interagido com esse tópico de alguma maneira no dia anterior, seja lendo sobre ele, conversando com alguém entendedor do assunto ou vivenciando-o por conta própria. Alternativamente, você pode consultar suas anotações para utilizar uma perícia de Saber que

você tenha preparado antes com Estudo Rápido. Esta proficiência dura até você fazer suas preparações diárias novamente. Como esta proficiência é temporária, você não pode utilizá-la como pré-requisito para um incremento de perícia ou outra opção de personagem permanente (como um talento, por exemplo).

MAESTRIA ORTOGRÁFICA TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Mestre do Saber

Você compreende os princípios subjacentes a todas as palavras escritas, permitindo-lhe ler quase qualquer texto. Você pode tentar Decifrar Escrita usando Saber de Mestre do Saber no lugar da perícia requerida.

EDIFICAÇÃO MÁGICA MAIOR TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Edificação Mágica

Você continuou a expandir seu compêndio de ferramentas para compilar conhecimento. Você pode conjurar *compreender idioma*, *página secreta* e *vínculo mental* como magias ocultistas inatas, cada uma delas uma por dia. Quando conjurar *página secreta*, ela é automaticamente elevada para o mesmo nível de magia que seus truques mágicos de Edificação Mágica.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

PIRATA

Você vive uma vida de liberdade, tomando por meio da força e intimidação tudo que você deseja. Você pode ser um corsário, invadindo e saqueando em favor de uma nação ou outra autoridade ou pode não responder a ninguém que não aos seus próprios caprichos fantasiosos. De qualquer forma, você se baseia em intimidação, astúcia e proeza de combate para pegar o que quiser daqueles que considera menos merecedores.

Piratas têm muito em comum com espadachins, e muitos piratas possuem a classe (página 66) ou arquétipo (página 152) de espadachim. Tais quais os feitos ousados de um espadachim, manobras clássicas de um pirata frequentemente são feitos extravagantes para impressionar, intimidar e obter bravata. Por exemplo, se possuir a característica de classe

bravata e seu teste de Acrobatismo para um Ataque de Embarque exceder a CD muito difícil para seu nível, você receberia bravata.

DEDICAÇÃO DE PIRATA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Intimidação

Como um pirata, você cruza os mares em busca de navios inimigos para saquear. Você se torna treinado em Saber de Navegação, ou se torna especialista se já for treinado nessa perícia. Você ignora os efeitos de terreno difícil ou solo irregular causados pelo movimento de um navio. Adicionalmente, você recebe a ação Ataque de Embarque.

Ataque de Embarque **◆◆** (floreio) Ande duas vezes ou faça um teste de Atletismo (CD determinada pelo MJ, normalmente CD 20) para balançar em uma corda até o dobro de sua Velocidade. Se embarcou ou desembarcou de um bote ou veículo similar durante este movimento, você pode fazer um Golpe corpo a corpo que causa um dado de dano de arma adicional.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de pirata.

CORREDOR DE CORDA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Pirata, treinado em Acrobatismo ou Atletismo

Você corre e escala cordas e cordames tão fácil quanto anda no chão. Você adquire uma Velocidade de Escalada de 4,5 metros, mas apenas em cordames de navios e cordas similares. Sempre que obtiver sucesso em um teste de Atletismo para Escalar uma corda ou em um teste de Acrobatismo para Equilibrar-se em uma corda, trate o resultado como um sucesso crítico. Você não fica desprevenido enquanto Escalar ou se Equilibrar em uma corda.

TREINAMENTO COM ARMAS DE PIRATA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Pirata

Você é particularmente habilidoso em empunhar armas tradicionais de piratas. Você é treinado em chicote, cimitarra, machadinha e rapieira. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência nas armas listadas.

ANDAR NA PRANCHA **◆◆**

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Pirata

Você intimida um adversário a se mover para onde você o quer, tradicionalmente exigindo que ele ande na prancha. Tente Desmoralizar um oponente; este teste adquire o traço incapacitação. Em um sucesso, além dos efeitos normais, você também força o alvo a Andar até a Velocidade dele. Você escolhe o caminho que o alvo segue, e ele o faz como parte de sua ação Andar na Prancha. Você não pode forçar o alvo para um espaço nocivo (onde ele fosse sofrer dano, cair, provocar reações ou algo similar) a menos que o resultado de seu Desmoralizar seja um sucesso crítico. O alvo fica temporariamente imune a Andar na Prancha por 24 horas.



RITUALISTA

Enquanto alguns aprendem a arte de conjurar rituais através de estudos rigorosos, outros indivíduos dotados podem descobrir que uma combinação de talento natural e sorte os confere uma habilidade surpreendente em executar rituais, queiram eles este poder ou não.

DEDICAÇÃO DE RITUALISTA

TALENTO 4

INCOMUM ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos especialista em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você começou a dominar a difícil arte de conjurar rituais. Você recebe +2 de bônus de circunstância em todos os testes primários para executar um ritual. Você aprende dois rituais incomuns com nível máximo igual à metade do seu nível; você deve atender a todos os pré-requisitos para conjurar os rituais escolhidos. No 8º nível e a cada 4 níveis subsequentes, você aprende outro ritual incomum com nível máximo igual à metade do seu nível ao qual você atenda aos pré-requisitos. Você pode conjurá-los como o conjurador primário, mas não pode ensiná-los a qualquer pessoa ou permitir que outro alguém seja o conjurador primário a não ser que também conheça o ritual.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de ritualista. Se retreinar para remover este talento, você perde os rituais aprendidos por ele.

RITUALISTA ENGENHOSO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Ritualista

Você pode conjurar rituais difíceis que estariam além da sua capacidade. Você pode realizar testes para conjurar um ritual que exija proficiência especialista se for treinado, proficiência mestre se for especialista ou proficiência lendária se for mestre.

RITUALISTA FLEXÍVEL

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Ritualista

Você pode realizar dois aspectos de um ritual sozinho. Quando conjurar um ritual, você pode reduzir em 1 a quantidade de conjuradores secundários. Quando o fizer, você deve atender a quaisquer requerimentos para esse conjurador secundário e realizar o teste secundário que normalmente é feito por ele. Você não pode substituir um conjurador secundário que seja o alvo do ritual (como em *expição*).

RITUAIS EFICIENTES

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Ritualista

Você pode executar alguns rituais em menos tempo. Se o ritual normalmente precisar de 1 dia para conjurar, você pode conjurá-lo em 4 horas. Se ele levar mais de 1 dia, você pode conjurá-lo na metade dos dias, arredondada para cima.

RITUALISTA SEGURO

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritualista Flexível

Você pode cobrir o erro de um conjurador secundário. Se for o conjurador primário, após todos

os testes secundários serem rolados, escolha um teste no qual o conjurador secundário rolou uma falha ou falha crítica e trate o resultado como um grau de sucesso melhor.

RITUAIS VELOZES

TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Rituais Eficientes

Você pode executar rituais em uma fração do tempo usual. Se um ritual possuir um tempo de execução medido em quantidade de dias, você pode conjurá-lo em uma quantidade igual de horas. Se isto resultar em um ritual mais longo do que 8 horas, você pode dividir a execução dele em dias, como o normal para um ritual.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

ÍNDICE

SENTINELA

Armaduras oferecem proteções sólidas e tranquilizadoras em combate, e como alguém que encara o perigo regularmente, você treinou para aproveitar o máximo de suas defesas. Você permanece sólido em qualquer campo de batalha, envolto na armadura mais resistente que puder. Quando o perigo ameaça, suas defesas sólidas permitirão que você, e possivelmente seus companheiros, retornem para casa. Como sentinela, você pode ser membro de uma ordem de cavaleiros ou guarda-costas que treinou para obter a maior vantagem de armaduras pesadas. Por outro lado, você pode ser apenas um aventureiro que sofreu arranhões demais e decidiu que era o bastante, e por isso treinou para vestir a

armadura mais pesada que conseguisse. Alguns bruxos ou feiticeiros escolhem o caminho de sentinela para aumentar sua capacidade de sobrevivência.

Talentos Adicionais: 10° Sacrificar Armadura (página 120\$); 16° Interposição Maior (página 121\$)

DEDICAÇÃO DE SENTINELA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Você treinou cuidadosamente para maximizar as qualidades protetivas de sua armadura. Você se torna treinado em armaduras leves e médias. Se já for treinado em armaduras leves e médias, você se torna treinado em armaduras pesadas. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência especialista ou maior em qualquer tipo de armadura (mas não em defesa sem armadura), você também recebe essa proficiência com os tipos de armadura desse talento. Se for pelo menos 13° nível e possuir uma característica de classe que lhe concede proficiência especialista em defesa sem armadura, você também se torna especialista nos tipos de armadura desse talento.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de sentinela.

PELE DE AÇO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Sentinela, treinado em Sobrevivência
Você veste sua armadura como uma segunda pele. Você pode descansar normalmente enquanto vestir uma armadura média. Se for mestre em armaduras pesadas, você também pode descansar normalmente enquanto vestir uma armadura pesada.

ESPECIALISTA EM ARMADURAS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicção de Sentinela

Você treinou muito para otimizar as qualidades protetivas de sua armadura. Você recebe os efeitos de especialização em armaduras de armaduras médias e pesadas.

REPELIR COM ARMADURA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Sentinela

Acionamento Um adversário adjacente falha criticamente em uma rolagem de ataque para Golpear você com uma arma corpo a corpo ou ataque desarmado corpo a corpo.

Requerimentos Você está vestindo uma armadura média ou pesada. Você repele ataques débeis com sua armadura, devolvendo-os ao adversário. Faça um teste de Atletismo para Empurrar o adversário acionador, mesmo se não possuir uma mão livre. Se obtiver sucesso, você não pode Andar para seguir o adversário nem se mover fisicamente na direção dele, já que está empurrando o adversário com o ataque repelido.

BALUARTE PODEROSO

TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Sentinela

Graças à sua incrível conexão com sua armadura, você pode usá-la para desviar uma incrível gama de perigos. Seu bônus do traço de armadura baluarte aumenta de +3 para +4, e ele se aplica em todos os salvamentos de Reflexos, não apenas salvamentos de Reflexos que causem dano.



TRAPACEIRO DE PERGAMINHOS

A magia é escrita há tempos e em uma miríade de formas. Do clássico pergaminho enrolado a fios amarrados com centenas de nós intrincados e tábuas de argila assadas cobertas com incisões a coleções de varas de bambus, a magia está em todo lugar. Você precisa apenas saber como lê-la.

DEDICAÇÃO DE TRAPACEIRO DE PERGAMINHOS TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você estudou pergaminhos profundamente. Isto pode ter sido uma educação compreensiva em ambiente formal, ou o tipo de educação onde você de alguma forma obteve vários pergaminhos e tentou não explodir algo que realmente não era feito para explodir. Você recebe o talento Enganar Item Mágico (*Livro Básico* 261) e +2 de bônus de circunstância em testes de perícia para Enganar pergaminhos. Se rolar uma falha crítica para Enganar um Item Mágico que seja um pergaminho, trate o resultado como uma falha.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de diligente em pergaminhos.

PROVISÃO BÁSICA DE PERGAMINHOS TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Trapaceiro de Pergaminhos

Você possui uma vasta e superabundante coleção de tiras de pergaminhos, cheias de erros e falhas ortográficas e vazando energia como uma peneira. Com cuidado suficiente, você pode manejar estas tiras de pergaminhos para funcionarem brevemente. A cada dia durante suas preparações diárias, você pode criar um único pergaminho temporário contendo uma magia de 1º nível. A magia deve ser uma magia comum do *Livro Básico* ou outra magia que você aprendeu através de Aprender uma Magia, e deve ser de uma tradição na qual você seja treinado na perícia correspondente. Este pergaminho é um item temporário instável e perde a magia dele na próxima vez que você fizer suas preparações diárias se ainda não tiver sido usado. Ele não pode ser usado para Aprender a Magia.

No 8º nível, acrescente um segundo pergaminho temporário contendo uma magia de 2º nível.

DESENROLAR PERGAMINHO TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Trapaceiro de Pergaminhos

Você pode ativar a magia de um pergaminho com uma leitura rápida enquanto o saca de seu cinto. Você Interage para pegar um pergaminho e usa Enganar Item Mágico nele.

PROVISÃO ESPECIALISTA DE PERGAMINHOS TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Provisão Básica de Pergaminhos

Sua coleção de pergaminhos é mais poderosa. Além de seus pergaminhos diários de Provisão Básica de Pergaminhos, acrescente um pergaminho com uma magia de 3º nível. No 14º nível, acrescente um pergaminho com uma magia de 4º nível. No 16º nível, acrescente um pergaminho com uma magia de 5º nível.

PROVISÃO MESTRE DE PERGAMINHOS TALENTO 18

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Provisão Especialista de Pergaminhos

Sua coleção de pergaminhos é incrível, transbordando poder místico, e você pode preparar muito mais pergaminhos do que um trapaceiro de pergaminhos ordinário. Além de seus pergaminhos diários de Provisão Básica e Especialista de Pergaminhos, acrescente um pergaminho com uma magia de 6º nível. No 20º nível, acrescente um pergaminho com uma magia de 7º nível.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

VENEFICISTA

As pessoas são deliciosamente frágeis quando expostas às glórias da natureza. A mordida de uma certa serpente faz o sangue coagular como geleia. Uma pedra em particular, transformada em pó da forma certa, causa alucinações e delírio. A seiva de uma árvore inflige tanta dor que a morte parece melhor. Você é um estudante dessas maravilhas sombrias, o que o torna um adversário bastante perigoso.

Talentos Adicionais: 4º Resistência a Veneno (*Livro Básico* 77), Transmissão Sutil (página 106\$); 6º Envenenar Arma (*Livro Básico* 173), Toxinas Tenazes (página 107\$); 8º Veneno Grudento (página 107\$); 10º Envenenar Arma Aprimorado (*Livro Básico* 175), Envenenador Certoiro (página 107\$); 18º Contágio Químico (página 107\$)

DEDICAÇÃO DE VENEFICISTA

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você prova o valor de sempre ter algumas toxinas à mão – nunca se sabe quando arsênico ou substâncias similares podem ser úteis. Você recebe os benefícios de alquimia básica (página 150), embora possam ser usados apenas para venenos alquímicos. Você recebe lotes de reagentes infundidos por dia igual ao seu nível. Seu nível de alquimia avançada para criar estes itens é 1 e não aumenta sozinho.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de veneficista.

TORÇÃO DO VENEFICISTA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Veneficista, treinado em Medicina

Requerimentos Sua última ação foi um Golpe bem-sucedido que causou dano a um alvo afligido por um veneno e você sabe que veneno está afligindo o alvo.

Venenos atacam partes específicas do corpo – um veneno pode mirar os pulmões, outro o sistema circulatório e um terceiro deteriorar os nervos. Você sabe como tirar vantagem dessas fraquezas. Você causa 1d6 de dano do tipo do Golpe requerido e 1d6 de dano de veneno ao alvo. Se for pelo menos de 18º nível, você causa 2d6 de dano de cada tipo desses.

CAMADA DE VENENO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Veneficista

Acionamento Uma criatura adjacente a você o acerta com um Golpe corpo a corpo desarmado.

Requerimentos Você preparou sua roupa para envenenar atacantes (veja abaixo).

Na natureza, certos animais são cobertos por espinhos venenosos, de forma que até mesmo tocá-los é mortal. Para usar esta reação, você deve ter passado veneno em suas roupas ou costurado agulhas afiadas envenenadas no tecido de suas vestes. Isto leva 10 minutos e usa uma dose de veneno de contato ou ferimento. Você pode ter apenas uma dose de veneno cobrindo suas roupas ao mesmo tempo.

Quando usar esta reação, você expõe a criatura acionadora ao veneno cobrindo suas roupas.

VENEFICISTA ESPECIALISTA

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Veneficista, especialista em Manufatura

Seu nível de alquimia avançada para venenos aumenta para seu nível -3.

TOLERÂNCIA ADQUIRIDA

TALENTO 8

ARQUÉTIPO FORTUNA

Pré-requisitos Dedicação de Veneficista

Acionamento Você falha em um salvamento contra um veneno.

Uma pequena quantidade de veneno, administrada em doses não-letais, pode ajudar o corpo a criar resistência contra uma dose mais mortal. Rerrole o salvamento acionador e use o segundo resultado. Após usar Tolerância Adquirida, você pode continuar a usá-la contra o mesmo tipo de veneno nesse dia, mas não pode usá-la contra um tipo diferente de veneno até realizar suas preparações diárias novamente. Por exemplo, se tiver usado esta reação em um salvamento contra veneno de escorpião gigante, você poderia usá-la novamente contra veneno de escorpião gigante mesmo que fosse transmitido por uma fonte diferente, mas não poderia usá-la contra resíduo de urtiga, pó de lich ou qualquer outro veneno.



VIGILANTE

Como um vigilante, você tem duas faces: uma persona pública e uma identidade secreta que lhe permite esconder suas ações extralegais da sociedade educada. Sua identidade secreta lhe permite se aventurar e seguir com suas missões clandestinas enquanto mantém seguros os civis com quem se importa. Qualquer que seja o seu propósito — combater o crime, incitar rebelião, semear o caos — sua identidade de vigilante o torna difícil de encontrar e um alvo intrigante e misterioso de fofocas.

Talentos Adicionais: 4º Saque Rápido (*Livro Básico* 207)

DEDICAÇÃO DE VIGILANTE

TALENTO 2

INCOMUM ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Dissimulação

Você possui duas identidades, cada uma com seu próprio nome, tendência e habilidades. Sua identidade social é um membro honesto da sociedade, enquanto sua identidade de vigilante é um combatente habilidoso e astuto. Nenhuma destas identidades é falsa; você realmente é ambas e, como tal, suas duas identidades podem estar no máximo a um passo de tendência uma da outra (por exemplo, você poderia ser neutro em uma identidade e neutro e mau na outra, mas não caótico e mal, por exemplo). Se alguém tentar discernir sua outra identidade, ele deve usar a ação Buscar para fazer um teste de Percepção contra sua CD de Dissimulação como se você estivesse usando a ação Personificar. Sua CD de Dissimulação contra essas tentativas é 20 + seu modificador de proficiência em vez da CD normal. Ao contrário de Personificar, você não precisa fazer um teste de Dissimulação ao interagir com alguém para ocultar sua outra identidade — um teste acontece apenas se alguém tentar especificamente descobrir sua outra identidade.

Trocar de uma identidade para a outra leva 1 minuto e deve ser feito fora da vista de outras criaturas. Como este processo envolve mudanças físicas como troca de roupas e maquiagem junto com uma mudança de estado mental, outros efeitos que mudam sua aparência não reduzem o tempo requerido para trocar de identidade.

Suas duas identidades são completamente distintas. Você possui a tendência de sua identidade atual para efeitos baseados em tendência, embora seja elegível para habilidades que requeiram uma determinada tendência (como a divindade de um clérigo) apenas se ambas suas identidades se qualificarem. Testes para Recordar Conhecimento sobre uma de suas identidades não revela informações sobre a outra a menos que a pessoa fazendo o teste saiba que ambas as identidades são a mesma pessoa. Efeitos que lhe detectem baseado em sua identidade, como a magia *detectar tendência*, funcionam apenas se você estiver atualmente na identidade que o efeito está tentando detectar; caso contrário, o feito falha como se o alvo não existisse.

Para manter a separação entre suas identidades, algumas de suas habilidades possuem um de dois traços: social ou vigilante. Você pode usar talentos sociais apenas enquanto estiver em sua identidade social. Seus talentos de classe e talentos de vigilante são associados com sua identidade de vigilante, e usá-los enquanto estiver em sua identidade social arrisca lhe expor como um vigilante. Isto significa que, se você estava particularmente sereno ou inconspicuo antes de usar este talento, sua identidade poderia correr grande risco de exposição. Se a sua identidade for exposta

ao público, você perde os benefícios de Dedicção de Vigilante para se disfarçar, mas ainda pode usar suas habilidades sociais e vigilantes em ambas as identidades a menos que elas precisem que sua identidade seja um segredo. Você pode usar talentos que não possuem os dois traços citados independentemente de sua identidade atual.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de vigilante.

DISFARÇAR LACAO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA SOCIAL

Pré-requisitos companheiro animal ou familiar, especialista em Dissimulação, Dedicção de Vigilante

Quando estiver em sua identidade social, você também pode conceder uma identidade social a um companheiro animal, familiar ou outro lacao recebido por uma característica de classe. Quando trocar para sua identidade social, você também troca a aparência de seu lacao para a de uma criatura socialmente aceitável do tipo dela, como pentear um lobo para que pareça um cachorro grande ou disfarçar um familiar para que pareça um animal de estimação exótico. Comandar seu lacao para usar magia inusitada ou habilidades de combate que ele recebeu das suas características de classe ou talentos enquanto estiver nesta identidade social impõe riscos de expor sua identidade de vigilante.

ESCONDERIJO

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Vigilante

Você estabelece um esconderijo — um espaço seguro no qual você esconde seus segredos do mundo exterior. Este esconderijo é mais ou menos do tamanho de um cubo de 3 metros de lado. Ele fica em um local ao qual você possui acesso, e ele pode ser parte de um prédio ou estrutura maior, como um quarto escondido ou uma caverna subterrânea. O esconderijo protege objetos e pessoas dentro dele de detecção mágica. Isto possui os efeitos de *indetectação*, usando seu modificador de Dissimulação para a CD de neutralização e a metade do seu nível arredondada para cima para o nível de neutralização. Montar ou mover seu esconderijo leva uma semana de recesso. O tamanho do esconderijo expande para quatro cubos de 3 metros de lado se você for especialista em Dissimulação, para oito cubos se for mestre e para 16 cubos se for lendário.

EXTENSÃO SOCIAL

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Vigilante

Você construiu uma reputação para si em sua identidade social. Escolha um arquétipo ao qual você atenda aos pré-requisitos. Você recebe o talento de dedicação desse arquétipo e pode selecionar talentos dele, mesmo se ainda não tiver ganho talentos suficientes do arquétipo de vigilante para selecionar outro talento de dedicação. Estes talentos se tornam parte de sua identidade social e recebem o traço social — por exemplo, um guerreiro vigilante poderia selecionar o talento de dedicação de mago e ter uma identidade social de mago. Usar estes talentos em sua identidade social não arriscariam expor sua identidade de vigilante, mas usá-los em sua identidade vigilante poderia arriscar sua identidade social.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MAGIA ESCONDIDA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião; Dedicção de Vigilante

Você aprendeu a esconder as auras mágicas de seus equipamentos. Durante suas preparações diárias, você cuidadosamente modifica qualquer ou todos os seus itens mágicos para que pareçam não-mágicos. Objetos ajustados desta maneira permanecem assim até as suas próximas preparações diárias. Um conjurador usando *detectar magia* ou *ler aura* deve obter sucesso em um teste de Percepção contra sua CD de Dissimulação para perceber através das suas ofuscações.

APARIÇÃO SURPREENDENTE

TALENTO 6

ARQUÉTIPO EMOÇÃO MEDO MENTAL VIGILANTE

Pré-requisitos Dedicção de Vigilante

Requerimentos Você está completamente despercebido pela criatura alvo.

Você pode surpreender adversários que não estejam cientes de sua presença. Faça um Golpe contra seu alvo. Essa criatura fica desprevenida contra este Golpe (como o normal quando se está despercebido). Se o seu Golpe acertar, o alvo permanece desprevenido pelo resto do seu turno e fica assustado 1 (assustado 2 em um acerto crítico).

TROCA RÁPIDA

TALENTO 7

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Dissimulação, Dedicção de Vigilante

Você pode mudar entre suas identidades com facilidade. Em vez de gastar 1 minuto para trocar sua identidade, você pode fazê-lo como uma atividade de 3 ações. Se for lendário em Dissimulação, você pode realizar esta troca como uma atividade de 1 ação.

VERDADE SUBJETIVA

TALENTO 7

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Dissimulação, Dedicção de Vigilante

Suas identidades dispare o permitem derrotar magia que detecta mentiras. Desde que o que você diga seja verdade do ponto de vista de sua identidade atual, você pode dizê-lo mesmo sob efeitos que o forcem a dizer a verdade, como *zona da verdade*.

MUITOS DISFARCES

TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos mestre em Dissimulação, Dedicção de Vigilante

Você pode assumir qualquer quantidade de disfarces mundanos. Sempre que trocar sua identidade, em vez de assumir sua identidade social ou vigilante, você pode se tornar completamente ordinário. Esta identidade não é um indivíduo específico – em vez disso, você se torna um membro indescritível de sua ancestralidade, de qualquer gênero, com uma tendência neutra e uma ocupação mundana como um trabalhador, fazendeiro ou camponês comum. Magias e habilidades lhe detectam como se você fosse esta identidade ordinária em vez de uma das suas duas identidades reais, a menos que obtenham sucesso em um teste de neutralização contra sua CD de Dissimulação. Você não pode usar habilidades sociais ou vigilantes enquanto estiver nesta identidade.

APARIÇÃO ASSUSTADORA

TALENTO 12

ARQUÉTIPO VIGILANTE

Pré-requisitos especialista em Intimidação, Aparição Surpreendente

Suas aparições dramáticas podem assustar espectadores. Quando fizer uma Aparição Surpreendente, você também pode tentar Desmoralizar todos os oponentes a até 3 metros dos quais você estiver despercebido antes de Golpear.

APARIÇÃO ATORDOANTE

TALENTO 16

ARQUÉTIPO PERÍCIA

Pré-requisitos Aparição Surpreendente

Sua aparição súbita deixa seus adversários incapazes de responder. Quando usar Aparição Surpreendente, se o nível de seu adversário for igual ou menor que o seu, ele também fica atordoado 1 em um acerto (ou atordoado 2 em um acerto crítico).



VIKING

“Ser” um viking é invadir pelo mar, portanto, vikings se espalharam longa e largamente. Alguns até mesmo se estabeleceram nas próprias comunidades que invadiram. Vikings tradicionalmente viajam em dracares; uma vintena destes guerreiros pode viver a bordo do seu navio por dias, navegando pelos mares (ou, como eles dizem, nas “estradas de baleia”) para emboscar comunidades costeiras. Ao chegarem em um assentamento, eles investem pelo litoral, saqueando tudo que puderem encontrar e matando qualquer um tolo o suficiente para ficar em seu caminho. A ferocidade das invasões vikings é lendária.

Talentos Adicionais: 4º Escudo Reativo (*Livro Básico* 157); 6º Deslocamento com Escudo (*Livro Básico* 158); 10º Bloqueio Rápido com Escudo (*Livro Básico* 161)

DEDICAÇÃO DE VIKING

TALENTO 2

ARQUÉTIPO DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Atletismo

Vikings passam longos períodos no mar, apenas para saltarem de seus barcos no momento certo, investirem pelas ondas e assolarem seus inimigos como tempestade. Você é treinado em Saber de Navegação. Quando se mover pela água usando sua Velocidade em terra, você ignora terreno difícil causado por água rasa, como de pântanos ou praias. Além disso, se rolar um sucesso em um teste de Atletismo para Nadar, trate o resultado como um sucesso crítico.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de viking.

ARREMESSAR EM INVESTIDA

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Viking

Você faz um Golpe à distância com uma arma de arremesso que já esteja empunhando, Anda e então Interage para sacar outra arma. Se estiver em fúria, você pode somar o dano adicional com armas corpo a corpo recebido por estar em fúria ao dano causado com sua arma de arremesso.

FAMILIARIDADE COM ARMAS VIKINGS

TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Viking

Desde a infância, você foi exposto às tradicionais armas vikings, e rapidamente aprendeu a manejá-las em batalha. Agora, você pode investir orgulhosamente ao lado de seus companheiros. Você é treinado em espada curta, espada longa, machadinha e machado de batalha. Além disso, você recebe a reação Bloqueio com Escudo.

ESPECIALISTA COM ARMAS VIKINGS

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Familiaridade com Armas Vikings

Você é ainda mais habilidoso nas armas de seu povo. Você recebe os efeitos de especialização de crítico de espada curta, espada longa, machadinha e machado de batalha. Sempre que receber uma característica de classe que concede proficiência de especialista ou maior em determinadas armas, você também recebe essa proficiência nas armas listadas.

SEGUNDO ESCUDO

TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicção de Viking

Acionamento Seu Bloqueio com Escudo faz seu escudo quebrar ou ser destruído.

Você está acostumado ao seu escudo quebrar no meio da batalha, e por isso está preparado para usar um reserva ou qualquer objeto próximo que seja conveniente para se defender. Você pode Interagir para sacar um escudo em sua posse ou um escudo desapossado em seu alcance. Se houver um objeto em seu alcance que poderia servir como um escudo improvisado – uma mesa ou cadeira, por exemplo – você pode Interagir para sacá-lo com este talento. O MJ determina se algo pode ser usado como um escudo improvisado. Seu novo escudo não é erguido até você usar a ação Erguer um Escudo normalmente.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTO

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



CAPÍTULO 4: TALENTOS

Alguns talentos podem ser adquiridos por qualquer personagem, independentemente de sua ancestralidade ou classe, através de dedicação ou treinamento especializado. Este capítulo apresenta novos talentos gerais, incluindo vários talentos de perícia. Para as regras completas sobre talentos gerais e de perícia, veja a página 255 do Livro Básico.

TABELA 4-1: TALENTOS GERAIS

Talentos			
Não Relacionados a Perícia	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Gerente de Trabalhadores	3	Carisma 14	Trabalhadores recebem +2 em testes de perícia
Manter o Ritmo	3	Constituição 14	Seu grupo pode Trotar por até 20 minutos a mais
Planejador Presciente	3	–	Procura um equipamento de aventura
Procura Minuciosa	3	Especialista em Percepção	+2 em Percepção quando gastar o dobro do tempo Procurando
Rastejo Veloz	3	Destreza 16, Veloz	Rasteja até metade da sua Velocidade
Reparo Improvisado	3	–	Conserta um item quebrado rapidamente
Seguidor Entusiástico	3	–	Aprimora bônus quando Seguir o Especialista
Consumível Presciente	7	Planejador Presciente	Procura itens consumíveis com Planejador Presciente
Super Degustador	7	Mestre em Percepção	Faz testes secretos para detectar veneno pelo gosto
Batedor Incrível	11	Mestre em Percepção	Concede +2 em rolagens de iniciativa a aliados quando Patrulhar
Líder de Caravana	11	Constituição 18, Manter o Ritmo	Seu grupo pode Trotar por muito mais tempo
Um Lar em Cada Porto	11	Carisma 16	Gasta recesso para obter alojamento gratuito por uma noite
Percepção Verdadeira	19	Lendário em Percepção	Recebe efeitos constantes de <i>visão verdadeira</i>

TABELA 4-2: TALENTOS GERAIS DE PERÍCIA

Talentos de Perícias Variadas	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Assistente de Armadura	1	Treinado em Atletismo ou Saber de Guerras	Veste armadura mais rápido
Temperado	1	Treinado em Manufatura, Saber de Álcool ou Saber de Culinária	+1 para Manufatura comida e bebida, incluindo poções
Identificação Certa	2	Especialista em Arcanimo, Natureza, Ocultismo ou Religião	Evita identificar magia incorretamente
Inquérito Discreto	2	Especialista em Diplomacia ou Dissimulação	Obtém Informação sem revelar sua motivação
Consultar os Espíritos	7	Mestre em Natureza, Ocultismo ou Religião	Descobre sobre seu ambiente por espíritos residentes
Talentos de Acrobatismo	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Artista Acrobático	1	Treinado em Acrobatismo	Utiliza Acrobatismo para Performar
Maestria Aerobática	7	Mestre em Acrobatismo	Aprimora sua habilidade de Manobrar em Voo
Talentos de Atletismo	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Escalador Líder	2	Especialista em Atletismo	Torna Escala mais seguro para aliados que Seguem o Especialista
Arrancada na Água	7	Mestre em Atletismo	Anda pela superfície de um corpo d'água
Talentos de Diplomacia	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Comentário Maldoso	1	Treinado em Diplomacia	Distrai um adversário com um comentário sagaz
Sem Motivo para Alarde	1	Treinado em Diplomacia	Reduz o valor da condição assustado de criaturas
Talentos de Dissimulação	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Duplo Sentido	7	Mestre em Dissimulação	Passa uma mensagem secreta para seus aliados em uma conversa
Talentos de Furtividade	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Furtividade Armadura	2	Especialista em Furtividade	Reduz a penalidade em Furtividade de sua armadura
Sombra Distinta	2	Especialista em Furtividade	Alvos que você está seguindo sofrem penalidade pra lhe perceber
Talentos de Intimidação	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Resistência Aterrorizante	2	Especialista em Intimidação	+1 em salvamentos contra magias de uma criatura que você Desmoralizou

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Talentos de Ladragem	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Malabarismo Dissimulado	1	Treinado em Ladragem	Oculta um Objeto utilizando Furtividade em vez de Ladragem
Talentos de Manufatura	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Avaliação do Artesão	1	Treinado em Manufatura	Utiliza Manufatura para identificar itens mágicos
Improvisar Ferramenta	1	Treinado em Manufatura	Manufatura ferramentas básicas sem um livro básico de manufatura
Afixar Rapidamente	7	Mestre em Manufatura	Afixa um Talismã em menos tempo
Talentos de Medicina	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Cirurgia Arriscada	1	Treinado em Medicina	Causa dano a um paciente para recebe +2 em Tratar Ferimentos
Inoculação	1	Treinado em Medicina	Concede +2 em salvamentos de pacientes contra sofrer a mesma doença
Perspicácia Forense	1	Treinado em Medicina	Examina rapidamente um corpo e Recorda Conhecimento sobre ele
Primeiros Socorros Avançados	7	Mestre em Medicina	Usa Primeiros Socorros para reduzir valor das condições assustado ou enjoado
Talentos de Natureza	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Cavaleiro Expresso	1	Treinado em Natureza	Aumenta a velocidade de viagem da sua montaria
Influenciar Natureza	7	Mestre em Natureza	Influencia o comportamento de certos animais na área
Talentos de Ocultismo	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Adoração Enganosa	1	Treinado em Ocultismo	Se passa como membro de uma religião
Instruído em Segredos	1	Treinado em Ocultismo	Obtém Informação sobre sociedades secretas e cultos misteriosos
Magia de Raízes	1	Treinado em Ocultismo	Cria um símbolo que concede bônus contra magia ou assombração
Conhecimento Perturbador	7	Mestre em Ocultismo	Assusta adversários com segredos ocultos
Talentos de Performance	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Performance Distrativa	2	Especialista em Performance	Cria uma Distração para um aliado
Talentos de Religião	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Símbolo do Peregrino	1	Treinado em Religião	Um símbolo religioso lhe permite agir primeiro quando empata iniciativa
Exortar os Fiéis	2	Especialista em Religião, seguidor de uma religião específica	+2 para Pedir algo ou Coagir membros de sua própria fé
Talentos de Perícias de Saber	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Planejador de Batalha	2	Especialista em Saber de Guerras	Faz um plano de batalha e rola Saber de Guerras para iniciativa
Talentos de Sobrevivência	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Guia Lendário	15	Lendário em Sobrevivência	Aumenta a velocidade de viagem de seu grupo em terrenos ermos
Talentos de Sociedade	Nível	Pré-requisitos	Benefícios
Olhar Conteúdo	1	Treinado em Sociedade	Decifra Escrita mesmo quando não pode ver bem o documento
Subitizar	1	Treinado em Sociedade	+2 para Decifrar Escrita sobre matemática e conta itens rapidamente
Conexões Criminosas	2	Especialista em Sociedade, Manha das Ruas	Utiliza sua conexões do submundo para obter favores de criminosos
Conexões do Submundo	2	Especialista em Sociedade, Manha das Ruas	Obtém Informação sem atrair a atenção e recebe bônus para Recordar Conhecimento sobre esse tópico
Contatos Rápidos	2	Especialista em Sociedade; Conexões ou Conexões do Submundo	Gasta apenas 1 dia para usar Conexões ou Conexões do Submundo
Olhar Biográfico	7	Mestre em Sociedade	Intui detalhes sobre a profissão e residência de alguém

ADORAÇÃO ENGANOSA

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ocultismo

Membros de seu culto frequentemente se passam como adoradores de outras religiões. Você pode utilizar Ocultismo em vez de Dissimulação

TALENTO 1

para Personificar um adorador típico de outra fé ou para Mentir especificamente para se afirmar como membro da fé que está Personificando. Você ainda precisa utilizar a perícia Dissimulação para Personificar um adorador em específico ou para realizar outras ações dissimuladas, como para tentar Mentir sobre qualquer outro assunto.

AFIXAR RAPIDAMENTE**TALENTO 7**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Manufatura

Você leva apenas 1 minuto para Afixar um Talismã. Se for lendário em Manufatura, você pode Afixar um Talismã como uma atividade de 3 ações.

ARRANCADA NA ÁGUA**TALENTO 7**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Atletismo

Experiência e treinamento lhe ensinaram que a água possui tensão suficiente na superfície para um mestre da arrancada atravessá-la. Quando Andar em linha reta, se mover-se pelo menos metade de sua Velocidade sobre chão sólido, você pode mover qualquer quantidade da distância remanescente sobre um corpo de água. Se não encerrar seu movimento em chão sólido, você cai na água.

Se for lendário em Atletismo, desde que inicie seu movimento em chão sólido, qualquer parte de seu Andar pode ser utilizada para atravessar uma superfície de água, mesmo que não esteja se movendo em linha reta, embora você ainda caia na água se não encerrar seu movimento em chão sólido.

ARTISTA ACROBÁTICO**TALENTO 1**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Acrobatismo

Você é um acrobata incrível, evocando maravilhas e encantando espectadores com sua proeza. É quase uma performance! Você pode rolar Acrobatismo em vez de Performance quando usar a ação Performar.

ASSISTENTE DE ARMADURA**TALENTO 1**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Atletismo ou Saber de Guerras

Após seu serviço ajudando combatentes armadurados, você praticou ajudar a si e outros a vestirem equipamentos pesados. Você pode fazer um teste de Atletismo ou Saber de Guerras com uma CD determinada pelo MJ (normalmente CD 15 para armaduras comuns, CD 20 para armaduras incomuns e CD 25 para armaduras raras) para reduzir pela metade o tempo que você leva para vestir uma armadura. Você pode reduzir pela metade o tempo para um aliado vestir uma armadura ao trabalhar com ele para ajudá-lo e obter sucesso em um teste de Atletismo ou Saber de Guerras com a mesma CD.

AVALIAÇÃO DO ARTESÃO**TALENTO 1**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Seu conhecimento da construção de itens também lhe permite discernir os efeitos mágicos deles. Você pode usar Manufatura em vez de uma perícia associada a uma tradição mágica para Identificar Magia em itens mágicos, embora não possa utilizá-la para quaisquer outros tipos de magia.

BATEDOR INCRÍVEL**TALENTO 11**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Percepção

Quando agir como batedor, você fica particularmente alerta ao perigo, concedendo momentos preciosos para seus aliados se prepararem ao combate. Quando usar a atividade de exploração

Patrulhar, você concede +2 de bônus de circunstância aos seus aliados nas rolagens de iniciativa deles (em vez do +1 de bônus de circunstância normalmente concedido pela atividade Patrulhar).

CAVALEIRO EXPRESSO**TALENTO 1**

EXPLORAÇÃO GERAL MOVIMENTO PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Natureza

Você sabe como encorajar sua montaria para cobrir terreno rapidamente. Quando calcular sua velocidade de viagem (*Livro Básico* 479) para o dia enquanto estiver montado, você pode fazer um teste de Natureza para Comandar um Animal para aumentar a velocidade de viagem de sua montaria. A CD é determinada pelo MJ, mas normalmente é baseada no nível da montaria ou na dificuldade do ambiente, a que for mais difícil. Em um sucesso, aumente a velocidade de viagem de sua montaria pela metade. Isto não surte efeito no movimento de sua montaria em encontros.

CIRURGIA ARRISCADA**TALENTO 1**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Medicina

Sua cirurgia pode trazer um paciente de volta da beira da morte, mas você pode levá-lo além do limite. Quando Tratar Ferimentos, você pode causar 1d8 de dano cortante ao seu paciente logo antes de aplicar os efeitos de Tratar Ferimentos. Se o fizer, você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste de Medicina para Tratar Ferimentos e, se rolar um sucesso, trate o resultado como um sucesso crítico.

COMENTÁRIO MALDOSO ➔**TALENTO 1**

AUDITIVO CONCENTRAÇÃO EMOÇÃO GERAL LINGUÍSTICO MENTAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Você lança uma brincadeira perspicaz a um adversário, distraíndo-o. Escolha um adversário a até 9 metros e role um teste de Diplomacia contra a CD de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico O alvo fica distraído e sofre -3 de penalidade de estado em Percepção e Vontade por 1 minuto. O alvo pode encerrar o efeito antes com uma réplica ao seu Comentário Maldoso. Isto pode ser uma ação única que possui o traço concentração ou uma ação de perícia apropriada que enquadre a réplica. O MJ determina quais ações de perícia se qualificam, embora elas devam usar ao menos 1 ação. Normalmente a réplica precisa usar uma ação de perícia linguística baseada em Carisma.

Sucesso Como sucesso crítico, mas a penalidade é -2.

Falha Crítica Sua brincadeira é abominável. Você sofre a mesma penalidade que um inimigo sofreria se você tivesse obtido sucesso. Este efeito é encerrado após 1 minuto ou se você fizer outro Comentário Maldoso e obtiver sucesso.

CONEXÕES CRIMINOSAS**TALENTO 2**

INCOMUM GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Sociedade, Manha das Ruas

Você tem ligações com uma variedade de personagens repulsivos, os quais você pode influenciar para trocar favores ou encontrar pessoas poderosas. Quando estiver em uma área onde possuir conexões (normalmente em um assentamento onde você passou recesso construindo conexões ou possivelmente outra área na mesma nação), você pode fazer um teste de Sociedade para conseguir um encontro com um criminoso importante, como o líder de uma guilda de ladrões, ou pedir um favor em troca de

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

um favor posterior à escolha do seu contato. O MJ decide a CD baseado na dificuldade do favo e proeminência da figura.

CONEXÕES DO SUBMUNDO

TALENTO 2

INCOMUM GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Sociedade, Manha das Ruas

Você é conectado a grupos que sabem o que está acontecendo nas ruas e pode obter informações com eles rapidamente. Quando utilizar Sociedade para Obter Informação em uma área onde possui uma conexão (normalmente em um assentamento no qual você passou pelo menos uma semana ou gastou um dia de recesso criando conexões mais rápido), você pode contatar um membro destes grupos para obter informações diretamente com eles. Isto normalmente leva cerca de uma hora e não atrai muita atenção como Obter Informação em público faria. O teste e informações recebidas seguem as regras normais para Obter Informação.

Além disso, se tiver consultado com sucesso suas conexões do submundo, você recebe +1 de bônus de circunstância no próximo teste para Recordar Conhecimento que você fizer sobre o assunto do qual Obteve Informação, ou +2 de bônus de circunstância se estiver usando Saber do Submundo para realizar o teste. O MJ pode mudar a perícia de Saber relacionada às conexões dependendo de sua localização ou das especificidades da rede de informações que você estiver contatando.

CONHECIMENTO PERTURBADOR

TALENTO 7

EMOÇÃO GERAL MEDO MENTAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Ocultismo

Você profere uma litania de nomes pavorosos, profecias e descrições de reinos além da compreensão mortal, retirados de seus estudos de tomos proibidos e pergaminhos. Até mesmo aqueles que não compreendem seu idioma ficam desconcertados por estes segredos atrozes. Faça um teste de Ocultismo e compare o resultado à CD de Vontade de um inimigo a até 9 metros, ou às CDs de Vontade de qualquer quantidade de inimigos a até 9 metros se você for lendário em Ocultismo. Essas criaturas ficam temporariamente imunes por 24 horas.

Sucesso Crítico O alvo fica confuso por 1 rodada e assustado 1.

Sucesso O alvo fica assustado 1.

Falha O alvo não é afetado.

Falha Crítica Você é aturdido por suas próprias palavras e fica assustado 1.

CONSULTAR OS ESPÍRITOS

TALENTO 7

GERAL PERÍCIA SECRETO

Pré-requisitos mestre em Natureza, Ocultismo ou Religião

Frequência uma vez por dia

Você aprendeu ritos ou meditações que o capacitam a perceber espíritos menores invisíveis em um lugar. Escolha Natureza, Ocultismo ou Religião quando selecionar este talento. Natureza lhe permite contatar os espíritos da natureza que formam leshys, que nascem da pura essência vital em vez da energia espiritual e podem responder perguntas sobre características naturais como a localização de uma fonte de água ou de plantas vivas próximas. Religião revela a presença de espíritos angelicais, demoníacos ou outros espíritos a serviço de seres divinos, que fornecem informações sobre fontes de energia positiva ou negativa, influências sagradas ou profanas e sobre a presença de mortos-vivos. Ocultismo lhe permite contatar espíritos longevos, ecos psíquicos dos mortos que partiram e espíritos de além da realidade, que lhe dizem coisas sobre auras, efeitos estranhos ou presença de seres ocultistas sobrenaturais.

Gaste 10 minutos e faça um teste para Recordar Conhecimento com a perícia escolhida; a CD é determinada pelo MJ (normalmente uma CD muito difícil para o nível da criatura de maior nível que você pode encontrar na área). Se for lendário na perícia escolhida, você pode usar este talento uma vez por hora em vez de apenas uma vez por dia, mas não pode usá-lo novamente em qualquer área que sobreponha uma área anterior.

Sucesso Crítico Os espíritos se revelam e possuem uma atitude prestativa em relação a você. Somente você é capaz de perceber estes espíritos. Eles respondem três perguntas simples sobre o ambiente a até 30 metros de você, dependendo da perícia que você escolher e, portanto, do tipo de espíritos que contata. As respostas deles são quase sempre uma única palavra, e o conhecimento dos espíritos é limitado à área de interesse deles.

Sucesso Como sucesso crítico, mas os espíritos são indiferentes em relação a você e respondem apenas uma pergunta.

Falha Você é incapaz de contatar os espíritos deste lugar.

Falha Crítica Você contata um ou mais espíritos malevolentes.

Eles são hostis em relação a você, embora possam não parecer imediatamente. Eles respondem até três perguntas, mas lhe dão informações que serão de alguma forma nocivas para você, conforme determinado pelo MJ.

Especial Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez que o fizer, escolha uma perícia diferente na qual você possua a graduação de proficiência de mestre. Você pode usar este talento com cada perícia uma vez por dia (ou uma vez por hora, se for lendário).

CONSUMÍVEL PRESCIENTE

TALENTO 7

GERAL

Pré-requisitos Planejador Presciente

Você pode prever previamente quais consumíveis pode precisar. Quando usar Planejador Presciente, você pode procurar um item consumível de sua mochila, em vez de um equipamento de aventura. O item consumível ainda deve ser comum e possuir nível máximo igual à metade do seu nível de personagem, e o Volume dele deve ser baixo ou suficiente para que carregá-lo não o deixe sobrecarregado.

CONTATOS RÁPIDOS

TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Sociedade; Conexões ou Conexões do Submundo

Você sabe a onde ir, com quem falar e como fazer novas conexões rapidamente. Ao entrar em um novo assentamento, gastar 1 dia de recesso lhe permite criar conexões suficientes para fazer uso dos talentos Conexões ou Conexões do Submundo. Se for lendário em Sociedade, você pode formar as conexões necessárias em 1 hora após entrar em um novo assentamento.

DUPLO SENTIDO

TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Dissimulação

Você é habilidoso em dizer algo que significa algo diferente. Você disfarça sua verdadeira intenção por trás de outras palavras e frases, baseando-se em ênfases sutis e experiência compartilhada para transmitir um significado que apenas seus aliados compreendem. Quaisquer aliados que tiverem viajado com você durante pelo menos 1 semana completa automaticamente

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

discernem sua intenção. Outros observadores devem obter sucesso em um teste de Percepção contra sua CD de Dissimulação para perceber que você está passando uma mensagem secreta, e devem obter um sucesso crítico para compreender a mensagem.

ESCALADOR LÍDER**TALENTO 2**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Atletismo

Quando escalar, você pode preparar rotas para outros seguirem, e pode puxar seus aliados para evitar desastres. Quando seus aliados usarem a atividade de exploração Seguir o Especialista para tentarem Escalar uma rota que você fez, se qualquer deles falhar criticamente no teste para Escalar, você pode fazer um teste de Atletismo contra a mesma CD. Se você obtiver sucesso, seu aliado trata o resultado dele como uma falha. Se você também falhar criticamente, ambos sofrem as consequências da falha crítica.

EXORTAR OS FIÉIS**TALENTO 2**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Religião, seguidor de uma religião específica

Seu conhecimento dos princípios de sua fé lhe dá intuição sobre as melhores formas de angariar outros de sua fé para ajudá-lo ou para seguir suas orientações. Quando Pedir algo ou Coagir membros de sua própria fé, você pode fazer um teste de Religião em vez de Diplomacia ou Intimidação, e recebe +2 de bônus de circunstância neste teste. Quando falhar criticamente em fazer um Pedido, a atitude do alvo em relação a você não piora.

FURTIVIDADE ARMADURADA**TALENTO 2**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Furtividade

Você aprendeu técnicas para ajustar e modificar sua armadura e movimentos de modo a reduzir o som que você faz. Quando utilizar uma armadura não-barulhenta com a qual seja treinado, sua penalidade em testes de Furtividade são reduzidas em 1 ponto (até um mínimo de 0 de penalidade). Se você for mestre em Furtividade, reduza esta penalidade em 2 pontos e, se for lendário, reduza esta penalidade em 3 pontos. Se a sua armadura possuir o traço barulhenta, em vez de reduzir a penalidade em testes de Furtividade, você ignora os efeitos desse traço, permitindo-lhe remover a penalidade com um valor de Força suficiente como o normal para a regra.

GERENTE DE TRABALHADORES**TALENTO 3**

GERAL

Pré-requisitos Carisma 14

Você é capaz de encontrar e garantir trabalho melhor que a maioria. Quando contratar um trabalhador para um serviço, esse trabalhador recebe +2 de bônus de circunstância em todos os testes de perícia. Este bônus de circunstância se aplica a trabalhadores desqualificados e qualificados e não possui efeito no custo do serviço ou trabalho prestado.

GUIA LENDÁRIO**TALENTO 15**

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos lendário em Sobrevivência

Você conhece os ermos tão bem que pode ajudar seu grupo a viajar com facilidade. Quando estiver determinando o caminho para seu

grupo por terrenos ermos, seu grupo recebe +3 metros de bônus de circunstância em Velocidade para o propósito de calcular a velocidade de viagem do grupo, e a velocidade de viagem do seu grupo não diminui em terreno difícil, enquanto terreno difícil maior a reduz apenas pela metade em vez de a um terço. Este talento não aumenta a Velocidade do seu grupo durante ou encontro nem permite que seu grupo ignore terreno difícil durante um encontro.

IDENTIFICAÇÃO CERTA

TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião

Você raramente erra ao identificar um item. Quando utilizar testes de Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião para Identificar Magia, se rolar uma falha crítica, trate o resultado como uma falha. Se fosse identificar incorretamente um item amaldiçoado para o qual rolou um sucesso, mas não um sucesso crítico (*Guia do Mestre* 90\$), você simplesmente não identifica o item em vez de identificar incorretamente.

IMPROVISAR FERRAMENTA

TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura

Você pode providenciar soluções quando não possuir as ferramentas apropriadas à mão. Você pode tentar Reparar itens danificados sem um kit de reparo.

Se possuir a matéria-prima disponível, você pode Manufaturar apetrechos de reposição, compasso, corda, escada, estrepes, ferramenta curta ou longa, kit de pesca, martelo, pé-de-cabra, pederneira e isqueiro, pitão, tocha, vara de 3 metros ou vela sem consultar um livro básico de manufatura.

INFLUENCIAR NATUREZA

TALENTO 7

GERAL PERÍCIA RECESSO

Pré-requisitos mestre em Natureza

Com tempo e paciência, você pode fazer pássaros cantarem, fazer caças deixarem rastros e influenciar o comportamento de um determinado tipo de animais na região para favorecê-lo e até mesmo ajudá-lo nos próximos dias. O MJ determina a CD de qualquer teste requerido e a quantidade de tempo que seu trabalho exige (normalmente pelo menos um dia ou dois de recesso). Embora não possa controlar diretamente como influencia a natureza, você pode esperar certos efeitos, como caças mais fáceis e pássaros ficando silenciosos quando o perigo estiver se aproximando. Se for lendário em Natureza, você pode induzir estes mesmos ajustes ao comportamento dos animais na área ao gastar apenas 10 minutos.

INOCULAÇÃO

TALENTO 1

CURA GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Medicina

Você tem prática combatendo pestes, e seus pacientes têm menos probabilidades de sucumbir à mesma doença novamente por um tempo. Quando obtiver sucesso em Tratar uma Doença de alguém e essa criatura se recuperar completamente da doença, ela recebe +2 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra essa mesma doença por 1 semana.

INQUÉRITO DISCRETO

TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Diplomacia ou Dissimulação

Você é sutil em seus esforços para descobrir as coisas que precisa saber. Quando Obter Informação, você pode esconder o verdadeiro tópico de seu inquérito entre outros assuntos de pouco interesse a você sem aumentar a dificuldade do teste ou levar mais tempo para Obter Informação. Qualquer um que tentar Obter Informação para determinar se alguém estava perguntando sobre o tópico em questão deve exceder sua CD de Dissimulação ou a CD normal para Obter Informação sobre seus inquéritos, o que for maior; caso contrário, não ficam sabendo sobre seus esforços.

INSTRUÍDO EM SEGREDOS

TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ocultismo

Você nota os sinais e símbolos que membros de cultos misteriosos e outras sociedades secretas usam para declarar suas afiliações de membros. Você pode utilizar Ocultismo em vez de Diplomacia para Obter Informação sobre esses grupos. Se pertencer a um culto, loja, seita secreta ou organização similar, você automaticamente reconhece membros de seu grupo a menos que eles estejam especificamente tentando ocultar a presença deles de você.

LÍDER DE CARAVANA

TALENTO 11

GERAL

Pré-requisitos Constituição 18, Manter o Ritmo

Você sabe como obter o maior esforço de seus aliados na estrada. Quando Trotar em grupo durante o modo de exploração, seu grupo inteiro pode Trotar pelo mesmo tempo que o membro que puder Trotar por mais tempo, mais um adicional de 20 minutos além disso.

MAESTRIA AEROBÁTICA

TALENTO 7

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Acrobatismo

Você se move com graça em voo e pode realizar façanhas aéreas surpreendentes. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Acrobacia para Manobrar em Voo e pode combinar duas manobras em uma ação única, como reverter seu curso enquanto faz uma subida ou descida íngreme ou planar em ventos de vendaval. A CD do teste de Acrobatismo é igual à CD da manobra mais difícil + 5. Se for lendário em Acrobatismo, você pode combinar três dessas manobras em uma ação única; neste caso, a CD do teste de Acrobatismo é igual à CD da manobra mais difícil + 10. Independentemente da combinação, estas manobras raramente lhe permitem se mover além de sua Velocidade de voo.

MAGIA DE RAÍZES

TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ocultismo

Seus talismãs protegem contra magia sórdida. Durante suas preparações diárias, você pode encher um pequeno saco com partes de ervas, cabelos, óleos sagrados e outros ingredientes de rituais que você fornece para um aliado. A primeira vez no dia em que o aliado tentar uma jogada de salvamento contra uma magia ou assombração, ele recebe +1 de bônus de circunstância na rolagem. Este bônus aumenta para +2 se você for especialista em Ocultismo e para +3 se você for lendário.

MALABARISMO DISSIMULADO

TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Ladrageo

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Em vez de esconder um objeto em algum lugar onde os inspetores não procurarão, você é habilidoso em mantê-lo em movimento para que nunca seja conferido. Quando Ocultar um Objeto de Volume leve ou inferior, você pode utilizar Ladrão em vez de Furtividade para seus testes e para a CD do teste de um observador ativo. Você rola o teste apenas uma vez, mas deve continuar a usar ações para Ocultar um Objeto durante o processo.

MANTER O RITMO**TALENTO 3****GERAL**

Pré-requisitos Constituição 14

Você lidera pelo exemplo e pode ajudar outros a se esforçarem mais do que os limites normais. Quando Trotar em um grupo durante o modo de exploração, seu grupo pode Trotar por até 20 minutos adicionais, até o máximo do tempo que o personagem com o maior modificador de Constituição é capaz de Trotar sozinho.

OLHAR BIOGRÁFICO**TALENTO 7****GERAL PERÍCIA SECRETO**

Pré-requisitos mestre em Sociedade

Em uma breve conversa ou interação social, você percebe sutis pistas sociais e visuais para descobrir algo importante sobre a origem e história de uma pessoa. Você pode notar detalhes verdes sob as unhas dos dedos da pessoa e determinar que ela é uma herbalista, um broche indicando filiação em uma sociedade secreta ou algo similar. Você pode perceber apenas detalhes que tenham a ver com sua função social, portanto, poderia descobrir o distrito da cidade no qual um vampiro vive, mas não quaisquer das fraquezas dele, e talvez nem mesmo que ele seja um vampiro.

Gaste 1 minuto na presença de alguém que não tenha conhecido antes ou que não tenha encontrado desde que obteve este talento, e então faça um teste de Sociedade CD 30. Você recebe +1 de bônus de circunstância no teste se tiver conversado com a pessoa durante este período. Se a pessoa estiver deliberadamente tentando ocultar a natureza dela ou apresentar uma identidade falsa, você descobre sobre a biografia falsa dela em vez da verdadeira a menos que o resultado de seu teste de Sociedade exceda a CD de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico Você descobre a profissão, a especialidade nessa profissão e uma grande realização ou controvérsia na carreira da criatura. Você também descobre a nação e assentamento onde ela vive, assim como o distrito em uma cidade grande o suficiente para ter distritos. Além disso, você descobre a nação ou assentamento onde ela passou seus anos de formação.

Sucesso Você descobre a profissão e a especialidade da criatura nessa profissão. Você também descobre a nação ou assentamento onde ela normalmente vive.

Falha Você descobre a profissão e a região do mundo de onde a criatura se origina, mas nada além disso.

Falha Crítica Você descobre informações incorretas sobre a criatura.

OLHAR CONTEÚDO**TALENTO 1****GERAL PERÍCIA**

Pré-requisitos treinado em Sociedade

Você é habilidoso em rapidamente escanear papéis soltos e cuidadosamente discernir os conteúdos de cartas seladas sem danificar o selo. Você pode fazer testes de Sociedade para Decifrar Escrita em uma mensagem que é apenas parcialmente observada,

de cabeça para baixo, espelhada a partir de sua perspectiva ou até mesmo selada. Contudo, em uma falha crítica, o recipiente fica ciente de seus esforços (por exemplo, você danifica o selo ou perturba os papéis de alguma forma). Quando usar este talento para decifrar cartas seladas, sua tentativa de Decifrar Escrita recebe o traço manuseio. Este talento não impede testemunhas de perceberem seus esforços, particularmente com cartas seladas que você deve manusear diretamente para lê-las; você pode precisar fazer testes de Dissimulação ou Furtividade para evitar ser percebido.

PERCEÇÃO VERDADEIRA TALENTO 19

GERAL REVELAÇÃO

Pré-requisitos lendário em Percepção

Suas habilidades perceptivas e habilidade de processar informações sensoriais são tão além do limite que você nota discrepâncias mínimas em todos os tipos de ilusões e transmutações. Você está constantemente sob os efeitos da magia *visão verdadeira* de 6º nível, utilizando seu modificador de Percepção para o teste de neutralização.

PERFORMANCE DISTRATIVA TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Performance

Suas performances são especialmente distrativas, permitindo seus aliados se Esgueirarem com facilidade. Quando Auxiliar um aliado que esteja tentando Criar uma Distração, em vez dos efeitos usuais de Auxiliar, você pode rolar um teste de Performance e usar esse resultado para determinar o resultado da distração, em vez do aliado rolar um teste de Dissimulação.

PERSPICÁCIA FORENSE TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Medicina

Você compreende os princípios da medicina forense, tornando-o melhor em examinar um corpo para determinar a causa da morte ou ferimento. Você pode realizar um exame forense em um corpo, conforme descrito sob Recordar Conhecimento na perícia Medicina, na metade do tempo normal que levaria (até um mínimo de 5 minutos). Se bem-sucedido em seu teste, você pode fazer imediatamente fazer um teste de Recordar Conhecimento para seguir o raciocínio sobre algo que tenha encontrado, recebendo +2 de bônus de circunstância. Este teste normalmente é relacionado à causa da morte ou ferimento, como um teste de Manufatura para identificar um veneno ou arma que foi usado ou um teste de Medicina adicional para identificar uma doença específica. Se preferir, em vez disso você pode tentar Recordar Conhecimento sobre o tipo de criatura cujo corpo você estava examinando, utilizando a perícia apropriada e recebendo o mesmo bônus de circunstância.

O bônus de circunstância aumenta para +3 se você possuir proficiência mestre em Medicina ou para +4 se possuir proficiência lendária.

PLANEJADOR DE BATALHA TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Saber de Guerras

Você está constantemente escrevendo planos e cenários de batalha, organizando estratégias e reunindo informações para uso posterior. Quando patrulhar para saber a posição de um inimigo ou receber um relato detalhado de um aliado que fez isso, se possuir uma indicação clara da quantidade, posição e identidades de seus adversários em potencial, você pode gastar 1 minuto para providenciar um plano de batalha que leva esses potenciais fatores em consideração e

reduz a influência da sorte na equação. Role um teste de Saber de Guerras. Desde que as informações sejam precisas e permaneçam assim quando você rolar iniciativa contra esses inimigos, você pode usar o resultado de Saber de Guerras rolado previamente como sua rolagem de iniciativa; se o fizer, este é um efeito de fortuna.

PLANEJADOR PRESCIENTE TALENTO 3

GERAL

Custo o Preço do item escolhido

Requerimentos Você não usou esta habilidade desde a última vez que foi capaz de comprar itens.

Você regularmente cria planos elaborados e contingências, usando seus recursos para executá-los. Você leva 1 minuto para remover sua mochila, e então cuidadosamente remove um item que não tinha previamente declarado que comprou – você intuiu que ele seria necessário e o comprou na última oportunidade. O item deve ser um equipamento de aventura (da Tabela 6-9 da página 288 do *Livro Básico* ou outras fontes de equipamentos de aventura), e não pode ser uma arma, armadura, item alquímico, item mágico ou outros tesouros. Ele deve ser um item comum e possuir nível máximo igual à metade do seu nível de personagem, e o Volume dele deve ser baixo o suficiente para que carregá-lo não o deixe sobrecarregado.

PRIMEIROS SOCORROS AVANÇADOS TALENTO 7

CURA GERAL MANUSEIO PERÍCIA

Pré-requisitos mestre em Medicina

Você usa seu treinamento médico para sarar enfermidades ou amenizar medos. Quando utilizar Medicina para Administrar Primeiros Socorros, em vez de Estabilizar um personagem ou Parar Sangramento, você pode reduzir em 2 o valor da condição assustado ou enjoado de um aliado, ou remover uma dessas condições por completo em um sucesso crítico. Você pode remover apenas uma condição por vez. A CD para o teste de Medicina normalmente é a CD do efeito que causou a condição.

PROCURA MINUCIOSA TALENTO 3

GERAL

Pré-requisitos especialista em Percepção

Você leva mais tempo para garantir que encontrou tudo. Quando Procurar, você leva o dobro do tempo para procurar. Normalmente isto significa que você procura a até um quarto da sua Velocidade, até um máximo de 45 metros por minuto para conferir tudo, ou 22,5 metros por minuto para conferir tudo antes de entrar na área. Se o fizer, você recebe +2 de bônus de circunstância em seus testes de Percepção para Buscar.

RASTEJO VELOZ TALENTO 3

GERAL

Pré-requisitos Destreza 16, Veloz

Você pode rastejar rapidamente pelo chão. Você pode Rastejar até metade de sua Velocidade.

REPARO IMPROVISADO TALENTO 3

GERAL

Você é habilidoso em fazer consertos rápidos em equipamentos danificados, mas seus consertos não duram para sempre. Você faz um reparo rápido em um item não-mágico quebrado que esteja em sua posse. Até o item sofrer dano novamente, você pode continuar usando-o como um item de má qualidade deste tipo. Este reparo não restaura Pontos de

Vida, portanto, é fácil destruir o item. Após o item ser Reparado normalmente, deixando de estar quebrado, ele não será mais de má qualidade.

RESISTÊNCIA ATERRORIZANTE TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Intimidação

As magias daqueles que você Desmoralizou são menos efetivas em você. Se obtiver sucesso em Desmoralizar uma criatura, pelas próximas 24 horas você recebe +1 de bônus de circunstância em jogadas de salvamento contra magias dessa criatura.

SEGUIDOR ENTUSIASTICO TALENTO 3

GERAL

Sua observação atenta de seus aliados o tornou melhor em seguir a liderança deles. Quando usar a atividade Seguir o Especialista no modo de exploração, o bônus que você recebe aumenta para +3 de bônus de circunstância se o aliado que você está seguindo for especialista e +4 de bônus de circunstância se ele for mestre.

SEM MOTIVO PARA ALARDE TALENTO 1

AUDITIVO CONCENTRAÇÃO EMOÇÃO GERAL LINGUÍSTICO MENTAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Diplomacia

Você tenta reduzir o pânico. Faça um teste de Diplomacia, comparando-o à CD de Vontade de criaturas em uma emanção de 3 metros ao seu redor que estejam assustadas. Todas elas ficam temporariamente imunes a este talento por 1 hora.

Sucesso Crítico Reduza em 2 o valor da condição assustado da criatura.

Sucesso Reduza em 1 o valor da condição assustado da criatura.

SÍMBOLO DO PEREGRINO TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Religião

Você carrega um pequeno símbolo de proteção de um local sagrado para sua fé, ou tocou seu símbolo religioso em uma relíquia ou altar num local desses. Enquanto mantiver este símbolo em sua posse, quando empatar em iniciativa contra um adversário, você age primeiro.

Especial Se selecionar este talento no 1º nível, você recebe seu símbolo do peregrino gratuitamente. Alternativamente, se possuir um símbolo religioso, ele já é sintonizado, conforme descrito acima.

Se selecionar este talento em um nível posterior, ou se perder seu símbolo do peregrino, você deve comprar ou Manufaturar um substituto e sintonizá-lo a um local sagrado. Um símbolo desses normalmente custa 2 pp, e a sintonização leva 10 minutos de orações e requer um teste bem-sucedido de Religião CD 20. O MJ pode ajustar o preço e CD dependendo do material e qualidade do símbolo e da significância religiosa do local; quanto mais significativo o local, mais fácil a sintonização.

SOMBRA DISTINTA TALENTO 2

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Furtividade

Você aprendeu truques especiais que lhe ajudam a seguir indivíduos sem eles o perceberem. Quando fizer um teste de Furtividade para Evitar ser Percebido enquanto seguir um alvo específico, o alvo sofre -2 de penalidade de circunstância na CD de Percepção dele. Se você possuir proficiência mestre em Furtividade, a penalidade é -3, ou -4 se for lendário. Se iniciar um encontro com o alvo enquanto o segue, o alvo sofre esta penalidade na rolagem de iniciativa e na CD de Percepção para determinar se o percebe, como o normal para Esgueirar.

SUBITIZAR TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Sociidade

Você aprendeu a subitizar, rapidamente estimando a quantidade de itens em um grupo com relativa assertividade com um simples olhar. Você imediatamente descobre a quantidade de itens similarmente visuais em um grupo que puder ver (como moedas, livros ou pessoas), arredondado para o primeiro dígito do número total. Por exemplo, você poderia olhar para uma caixa de frascos de poção e descobrir que ela contém cerca de 30 frascos, mas não saberia dizer que são exatamente 33 frascos, quantos tipos de poção diferentes há nela ou quantas de cada tipo. Similarmente, você pode olhar para uma pilha de 2.805 moedas e saber que há cerca de 3.000 moedas no total. Você pode usar esta habilidade somente em itens que poderiam ser contados normalmente, portanto, não poderia usá-la para contar grãos de areia ou estrelas no céu, por exemplo.

Além disso, quando tentar Decifrar Escrita que seja primariamente numérica ou matemática, você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste.

SUPER DEGUSTADOR TALENTO 7

GERAL

Pré-requisitos mestre em Percepção

Você refinou seu paladar e possui um sentido do paladar distintivo que é capaz de detectar anormalidades no gosto e textura de comida e bebidas. Quando comer ou beber algo, você automaticamente tenta identificar os ingredientes, o que pode lhe alertar da presença de alterações ou aditivos, como venenos. O MJ rola um teste secreto de Percepção usando o nível do veneno para determinar a CD; em um sucesso, você descobre que a comida ou bebida foi envenenada, mas não o veneno específico usado.

Se lamber ou degustar algo enquanto estiver Investigando ou tentando Recordar Conhecimento para identificar algo, se o gosto puder fornecer informações adicionais relevantes (a critério do MJ), você recebe +2 de bônus de circunstância em seu teste.

TEMPERADO TALENTO 1

GERAL PERÍCIA

Pré-requisitos treinado em Manufatura, Saber de Álcool ou Saber de Culinária

Você dominou a preparação de muitos tipos de comida e bebida. Você recebe +1 de bônus de circunstância em testes para Manufaturar comida e bebida, incluindo poções. Se for mestre em uma das perícias listadas em pré-requisitos, este bônus aumenta para +2.

UM LAR EM CADA PORTO TALENTO 11

GERAL RECESSO

Pré-requisitos Carisma 16

Você tem uma reputação em cidades e aldeias que visitou, e residentes estão sempre dispostos a abrirem suas portas para você. Quando estiver em uma cidade ou aldeia, durante o recesso, você pode gastar 8 horas para localizar um residente disposto a fornecer alojamento para você e até seis aliados por até 24 horas sem custo. O padrão de vida no alojamento conseguido é confortável, e refeições substanciais são fornecidas sem custo. Após 24 horas, você deve pagar os preços padrão para mais alojamento e refeições ou usar este talento novamente para encontrar um novo residente disposto a abrigá-lo.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE



CAPÍTULO 5: MAGIAS

Aqui você encontrará magias além das listadas no Livro Básico, incluindo algumas que dispensam maldições horrendas, que o tornam imune a quase todo tipo de perigo e que manifestam espíritos de macacos travessos para molestarem seus adversários! As páginas a seguir contêm novos poderes mágicos para conjuradores de todas as tradições.

As regras a respeito de como conjurar magias e usar espaços de magia, assim como outras informações, podem ser encontradas nas páginas 297 a 306 do *Livro Básico*. Você pode consultar listas de magias individuais e suas descrições nos locais indicados abaixo.

Lista de Magias	Livro Básico	Guia Avançado do Jogador
Arcana	Páginas 307 a 309	Página 212
Divina	Páginas 309 a 311	Página 212
Ocultista	Páginas 311 a 314	Páginas 212 e 213
Primal	Páginas 314 e 315	Páginas 213
Lista de Magias	Livro Básico	Guia Avançado do Jogador
Magias padrão	Páginas 316 a 385	Páginas 214 a 227
Magias de foco	Páginas 386 a 407	Páginas 228 a 239
Rituais	Páginas 408 a 415	Páginas 240 a 245

SEU ESTILO DE CONJURAÇÃO

Se estiver jogando com um conjurador, pode ser divertido considerar ter um estilo pessoal de conjuração. Conjuradores de tradições diferentes possuem seu próprio modo de como conjurar magias, mas também há diferenciação entre — e dentro das — classes!

PREPARANDO SUAS MAGIAS

Se preparar magia, considere como parece quando você o faz. Normalmente, conjuradores arcanos consultam seus livros, fazem reflexões ou estudam de alguma forma; conjuradores divinos oram para encherem seus corações com magias que servirão à sua divindade; conjuradores ocultistas tentam decifrar mensagens encriptadas frequentemente enquanto consultam textos ocultistas; e conjuradores primais podem buscar locais naturais para contemplar sua magia, como um bosque ou caverna subterrânea.

Conjuradores espontâneos, sem precisarem fazer preparação, tendem a acordar com suas reservas mágicas restauradas. Isto pode ser um sentimento refrescado ou vivaz, uma sensação fervilhando por todo o corpo, ou até mesmo um sentido de pavor ou agouro iminente.

CONJURANDO SUAS MAGIAS

Para um conjurador, conjurar uma magia é um processo estressante e doloroso. Para outro, é um momento de triunfo enquanto eles superam seus inimigos com o truque certo.

O quadro Componentes de Magia descreve como componentes de magia podem impactar a forma que você conjura magias. Pense sobre o que eles podem significar para você. Seus componentes verbais usam sua própria voz? Eles ressonam com um timbre diferente devido à magia em suas palavras? Lembram a voz de sua divindade? Para componentes somáticos, quais gestos você faz? Eles podem ser abstratos, como formar símbolos rápidos que parecem sinais com as mãos. Ou talvez elas sejam diretas: apontar seu dedo ou erguer um punho. As particularidades de componentes materiais são abstratas, portanto, você pode customizá-los como achar melhor para suas magias.

REFOCAR

Sua classe brevemente descreve o que você precisa fazer para Refocar, como comungar com um familiar para o bruxo ou meditar para o monge. Comece com alguma ideia do que isto parece para você e refine a atividade durante o jogo. O que você precisa fazer para Refocar é definido de forma ampla para permitir uma variedade de métodos que fazem sentido na história. Um bruxo pode compartilhar um petisco para comungar com um familiar, enquanto outro pode assistir uma palestra de seu familiar sobre as virtudes de seu patrono.

COMPONENTES DE MAGIA

As regras sobre como componentes de magia funcionam durante uma conjuração são apresentadas na página 303 do *Livro Básico*. Contudo, elas também podem ajudar a compreender o que estes componentes podem significar para conjuradores.

Preferir componentes **verbais** força a magia no mundo através de palavras carregadas com poder mágico. Magias que requerem apenas um componente verbal tendem a ser diretas e enérgicas, como *palavra de poder: atordoar* ou *palavra de poder: matar*. Componentes verbais são especialmente não sutis, portanto, magias que se beneficiam de furtividade, como *invisibilidade*, podem não ter quaisquer componentes verbais em troca de possuir componentes somáticos, materiais ou ambos.

Componentes **somáticos** como retorcer sua mão em um gesto complexo e moldar energia mágica em formas direcionadas. Enquanto componentes verbais trazem à tona forças poderosas, componentes somáticos compelem essas forças a obedecerem aos desejos do conjurador. Magias que possuem apenas componentes somáticos normalmente possuem um efeito físico ou requerem tocar uma criatura.

Componentes **materiais** não são tão abundantes como componentes somáticos e verbais. Eles são usados primariamente para magias com efeitos físicos, especialmente aquelas com durações mais longas ou que alterem ou controlem uma grande área, como muralhas ou zonas de terreno perigoso. Uma bolsa de componentes materiais geralmente contém tudo que você precisa. Contudo, isto não quer dizer que os materiais sejam intercambiáveis — uma magia pode precisar de ferro em pó e outra de uma gema em particular.

Certas magias possuem componentes de **foco**, objetos de poder concentrado que não são usados da mesma forma que componentes materiais. Essenciais para moldar e sintonizar a magia, eles podem se itens intrigantes e elegantes às suas próprias maneiras.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

LISTAS DE MAGIAS

Estas listas contêm as magias para cada tradição, incluindo truques mágicos. (Magias de foco aparecem nas páginas 228 a 239.) Um “E” sobrescrito indica uma magia que possui

efeitos extras quando é elevada, e uma magia cuja raridade seja maior do que comum possui a primeira letra de sua raridade sobrescrita. Uma abreviação entre parênteses indica a escola da magia.

MAGIAS ARCANAS

MAGIAS ARCANAS DE 1º NÍVEL

Agredir com Detritos^E (evo): Lança um cone de pedras para bater em criaturas.

Animar Corda^E (tra): Comanda uma corda para se mover e amarrar como você desejar.

Animar Morto^E (nec): Anima um morto-vivo para lutar a seu favor.

Déjà Vu (enc): Uma criatura repete algo.

Esconderijo de Companheiro (con): Esconde um familiar ou companheiro animal em outra dimensão.

Item Invisível^E (ilu): Um item desaparece de vista.

Leque Gélido^E (evo): Estilhaços de gelo voam em um cone.

Presente Providente^E (con): Teleporta um item para a mão de um aliado.

Vapores Nocivos^E (evo): Forma uma nuvem tóxica que envenena e enjoa.

MAGIAS ARCANAS DE 2º NÍVEL

Aquecer Metal^E (evo): Esquenta metal.

Ataque Animado^E (evo): Anima temporariamente pequenos objetos para atacar criaturas na área.

Desmontar^E (tra): Desmonta um objeto temporariamente.

Impulso de Caridade (enc): Uma criatura dá um objeto em posse dela.

Sacrifício Final^E (evo): Canaliza energia para explodir seu laçao.

Tesouro Fantasmagórico (ilu): Tenta uma criatura com uma recompensa ilusória.

Vingança de Sangue^E (nec): Um atacante começar a sangrar.

Vomitar Enxame^E (evo): Vermes surgem em um cone de sua boca, mordendo e ferindo criaturas.

MAGIAS ARCANAS DE 3º NÍVEL

Cabana Confortável (con): Conjura uma cabana temporária contra o clima.

Desespero Agonizante^E (enc): Causa dano mental e assusta uma criatura.

Maldição do Tempo Perdido^E (tra): Erode ou envelhece um alvo artificialmente.

Onda Destruidora^E (evo): Lança um cone de água contra adversários.

Orbe Aquoso^E (con): Rola uma bola de água para apagar fogo e engolfar criaturas.

Passagem Segura^E (abj): Torna uma área segura para atravessar.

Rosto do Familiar (adv): Implanta seus sentidos em seu companheiro animal ou familiar.

MAGIAS ARCANAS DE 4º NÍVEL

Dama Vampírica^E (nec): Uma dama de ferro fantasmagórica fere uma criatura e transfere a vitalidade dela para você.

Embotar Ambição (enc): Amaldiçoa uma criatura com falta de ambição.

Enervação^E (nec): Drena o vigor de uma criatura.

Maldição Bestial (tra): Um humanoide assume características de uma besta.

Olhos Incontáveis (adv): Olhos mágicos aparecerem no corpo de uma criatura.

Selar o Destino^E (nec): Amaldiçoa uma criatura para ser ferida por um certo dano.

Tempestade de Gelo^E (evo): Convoca uma nuvem de tempestade que atinge criaturas com granizo.

MAGIAS ARCANAS DE 5º NÍVEL

Baú Secreto (con): Esconde um recipiente no Plano Material.

Bolha na Pele^E (nec): Grandes bolhas crescem em uma criatura e estouram espirrando ácido.

Cravo Empalador^E (con): Espeta uma criatura com um cravo de ferro frio.

Crescimentos Macabros^E (tra): Uma criatura cresce membros e órgãos em excesso, enjoando quem testemunha a transformação.

Transmutar Rocha e Lama^E (tra): Transforma uma área de rocha em lama ou vice-versa.

MAGIAS ARCANAS DE 7º NÍVEL

Jaula de Força (evo): Forma uma prisão de pura força mágica.

MAGIAS ARCANAS DE 10º NÍVEL

Indestrutibilidade (abj): Fica brevemente imune a tudo.

MAGIAS DIVINAS

TRUQUES MÁGICOS DIVINOS

Convocar Instrumento^E (con): Conjura um instrumento musical.

MAGIAS DIVINAS DE 1º NÍVEL

Animar Morto^E (nec): Anima um morto-vivo para lutar por você.

Esconderijo de Companheiro (con): Esconde um familiar ou companheiro animal em um bolso dimensional.

Pedra Mágica (nec): Transforma pedras ordinárias em balas de funda mágicas que são especialmente perigosas para mortos-vivos.

Presente Providente^E (nec): Teleporta um item para a mão de um aliado.

MAGIAS DIVINAS DE 2º NÍVEL

Esmorecimento Súbito^E (nec): Esmorece plantas e criaturas vivas.

Impulso de Caridade (enc): Uma criatura dá um objeto em posse dela.

Lanterna do Ceifador (nec): Lanterna fantasmagórica diminui cura para os vivos e enfraquece mortos-vivos.

Sacrifício Final^E (evo): Canaliza energia para explodir seu laçao.

Sentir Espíritos^E (adv): Encontra espíritos e assombrações.

Vingança de Sangue^E (nec): Um atacante começar a sangrar.

MAGIAS DIVINAS DE 3º NÍVEL

Desespero Agonizante^E (enc): Causa dano mental e assusta uma criatura.

Passagem Segura^E (abj): Torna uma área segura para atravessar.

Rosto do Familiar (adv): Implanta seus sentidos em seu companheiro animal ou familiar.

MAGIAS DIVINAS DE 4º NÍVEL

Dama Vampírica^E (nec): Uma dama de ferro fantasmagórica fere uma criatura e transfere a vitalidade dela para você.

Embotar Ambição (enc): Amaldiçoa uma criatura com falta de ambição.

Enervação^E (nec): Drena o vigor de uma criatura.

Selar o Destino^E (nec): Amaldiçoa uma criatura para ser ferida por um certo dano.

Tragédia Fantasmagórica¹ (adv): Espíritos reencenam um evento violento.

MAGIAS DIVINAS DE 5º NÍVEL

Muralha de Carne (nec): Cria uma muralha de carne viva.

MAGIAS DIVINAS DE 6º NÍVEL

Furor Cegante (enc): Amaldiçoa uma criatura que lhe ataca, tornando suas vítimas invisíveis para ela.

Salvaguarda Cintilante^E (abj): Protege várias criaturas reativamente com uma barreira mágica.

MAGIAS DIVINAS DE 10º NÍVEL

Indestrutibilidade (abj): Fica brevemente imune a tudo.

MAGIAS OCULTISTAS

TRUQUES MÁGICOS OCULTISTAS

Convocar Instrumento^E (con): Conjura um instrumento musical.

MAGIAS OCULTISTAS DE 1º NÍVEL

Animar Corda^E (tra): Comanda uma corda para se mover e amarrar como você desejar.

Animar Morto^E (nec): Anima um morto-vivo para lutar por você.

Déjà Vu (enc): Uma criatura repete algo.

Esconderijo de Companheiro (con): Esconde um familiar ou companheiro animal em outra dimensão.

Gravar Mensagem (adv): Coloca uma impressão psíquica falsa em um objeto.

Item Invisível^E (ilu): Um item desaparece de vista.

Le Objeto^E (ilu): Obtém as impressões psíquicas de um objeto.

Mau Presságio (adv): Amaldiçoa uma criatura com infortúnio.

Presente Providente^E (nec): Teleporta um item para a mão de um aliado.

MAGIAS OCULTISTAS DE 2º NÍVEL

Ataque Animado^E (evo): Anima temporariamente pequenos objetos para atacar criaturas na área.

Bolha Invectiva^E (enc): Põe fogo em uma criatura com a pura crueldade de suas palavras.

Impulso de Caridade (enc): Uma criatura dá um objeto em posse dela.

Lanterna do Ceifador (nec): Lanterna fantasmagórica diminui cura para os vivos e enfraquece mortos-vivos.

Sacrifício Final^E (evo): Canaliza energia para explodir seu laçao.

Sentir Espíritos^E (adv): Encontra espíritos e assombrações.

Tesouro Fantasmagórico (ilu): Tenta uma criatura com uma recompensa ilusória.

Vingança de Sangue^E (nec): Um atacante começa a sangrar.

Vomitar Enxame^E (evo): Vermes surgem em um cone de sua boca, mordendo e ferindo criaturas.

MAGIAS OCULTISTAS DE 3º NÍVEL

Aspecto Triplo (tra): Troca entre versões suas de diferentes idades.

Cabana Confortável (con): Conjura uma cabana temporária contra o clima.

Desespero Agonizante^E (enc): Causa dano mental e assusta uma criatura.

Esculpir Som^E (ilu): Silencia ou altera o som de uma criatura ou objeto.

Maldição do Tempo Perdido^E (tra): Erode ou envelhece um alvo artificialmente.

Rosto do Familiar (adv): Implanta seus sentidos em seu companheiro animal ou familiar.

MAGIAS OCULTISTAS DE 4º NÍVEL

Dama Vampírica^E (nec): Uma dama de ferro fantasmagórica fere uma criatura e transfere a vitalidade dela para você.

Drenar Cores (nec): Esvai a cor e vitalidade de uma criatura viva.

Embotar Ambição (enc): Amaldiçoa uma criatura com falta de ambição.

Enervação^E (nec): Drena o vigor de uma criatura.

Maldição Bestial (tra): Um humanoide assume características de uma besta.

Olhos Incontáveis (adv): Olhos mágicos aparecem no corpo de uma criatura.

Selar o Destino^E (nec): Amaldiçoa uma criatura para ser ferida por um certo dano.

Tragédia Fantasmagórica^E (adv): Espíritos reencenam um evento violento.

MAGIAS OCULTISTAS DE 5º NÍVEL

Baú Secreto (con): Esconde um recipiente no Plano Material.

Bolha na Pele^E (nec): Grandes bolhas crescem em uma criatura e estouram espirrando ácido.

Geometria Estranha (ilu): Distorce a geometria especial, dificultando passagem e atrapalhando destinos.

Muralha de Carne (nec): Cria uma muralha de carne viva.

MAGIAS OCULTISTAS DE 6º NÍVEL

Cobertor de Estrelas (ilu): Manto de escuridão lhe esconde no escudo e ofusca quem se aproxima.

Furor Cegante (enc): Amaldiçoa uma criatura que lhe ataca, tornando suas vítimas invisíveis para ela.

Salvaguarda Cintilante^E (abj): Protege várias criaturas reativamente com uma barreira mágica.

MAGIAS OCULTISTAS DE 7º NÍVEL

Jaula de Força (evo): Forma uma prisão de pura força mágica.

MAGIAS OCULTISTAS DE 10º NÍVEL

Indestrutibilidade (abj): Fica brevemente imune a tudo.

MAGIAS PRIMAIS

MAGIAS PRIMAIS DE 1º NÍVEL

Agridir com Detritos^E (evo): Lança um cone de pedras para bater em criaturas.

Esconderijo de Companheiro (con): Esconde um familiar ou companheiro animal em outra dimensão.

Leque Gélido^E (evo): Estilhaços de gelo voam em um cone.

Pedra Mágica (nec): Transforma pedras ordinárias em balas de funda mágicas que são especialmente perigosas para mortos-vivos.

Vapores Nocivos^E (evo): Forma uma nuvem tóxica que envenena e enjoa.

MAGIAS PRIMAIS DE 2º NÍVEL

Aquecer Metal^E (evo): Esquenta metal.

Desmontar^E (tra): Desmonta um objeto temporariamente.

Encharcar^E (abj): Apaga chamas e fere criaturas de fogo.

Esmorecimento Súbito^E (nec): Esmorece plantas e criaturas vivas.

Infestação Fúngica^E (con): Fungos venenosos crescem em uma criatura.

Lanterna do Ceifador (nec): Lanterna fantasmagórica diminui cura para os vivos e enfraquece mortos-vivos.

Sacrifício Final^E (evo): Canaliza energia para explodir seu laçao.

Vomitar Enxame^E (evo): Vermes surgem em um cone de sua boca, mordendo e ferindo criaturas.

MAGIAS PRIMAIS DE 3º NÍVEL

Aspecto Triplo (tra): Troca entre versões suas de diferentes idades.

Macacos Loucos (con): Espíritos de macacos causam confusão.

Maldição do Tempo Perdido^E (tra): Erode ou envelhece um alvo artificialmente.

Onda Destruidora^E (evo): Lança um cone de água contra adversários.

Orbe Aquoso^E (con): Rola uma bola de água para apagar fogo e engolfar criaturas.

Passagem Segura^E (abj): Torna uma área segura para atravessar.

Rosto do Familiar (adv): Implanta seus sentidos em seu companheiro animal ou familiar.

MAGIAS PRIMAIS DE 4º NÍVEL

Espinhos de Pedra^E (con): Espinhos afiados crescem do chão.

Maldição Bestial (tra): Um humanoide assume características de uma besta.

Olhos Incontáveis (adv): Olhos mágicos aparecem no corpo de uma criatura.

Tempestade de Gelo^E (evo): Convoca uma nuvem de tempestade que atinge criaturas com granizo.

Toque Enferrujante^E (tra): Enferruja metal rapidamente.

MAGIAS PRIMAIS DE 5º NÍVEL

Bolha na Pele^E (nec): Grandes bolhas crescem em uma criatura e estouram espirrando ácido.

Cravo Empalador^E (con): Espeta uma criatura com um cravo de ferro frio.

Crescimentos Macabros^E (tra): Uma criatura cresce membros e órgãos em excesso, enjoando quem testemunha a transformação.

Muralha de Carne (nec): Cria uma muralha de carne viva.

Pele de Camaleão^E (ilu): Camufla criaturas conforme o ambiente.

Tempestade de Relâmpagos^E (evo): Cria nuvens e convoca relâmpagos repetidamente.

MAGIAS PRIMAIS DE 6º NÍVEL

Cobertor de Estrelas (ilu): Manto de escuridão lhe esconde no escudo e ofusca quem se aproxima.

Furor Cegante (enc): Amaldiçoa uma criatura que lhe ataca, tornando suas vítimas invisíveis para ela.

Salvaguarda Cintilante^E (abj): Protege várias criaturas reativamente com uma barreira mágica.

MAGIAS PRIMAIS DE 10º NÍVEL

Indestrutibilidade (abj): Fica brevemente imune a tudo.

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

AGREDIR COM DESTRITOS

MAGIA 1

EVOCACÃO TERRA

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Área cone de 4,5 metros

Salvamento Reflexos

Uma rajada de rochas pesadas voa à sua frente. Os detritos causam 2d4 de dano contundente a cada criatura na área. Cada criatura deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e é empurrada 1,5 metros para longe de você.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e é empurrada 3 metros para longe de você.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d4.

ANIMAR CORDA

MAGIA 1

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 30 metros; **Alvos** até 15 metros de uma corda ou objeto não-vivo similar a uma corda

Duração sustentada por até 1 minuto

Você faz a seção de corda ou objeto similar a uma corda se animar e seguir comandos simples. Você pode emitir dois comandos quando Conjuram a Magia e um comando a cada vez que Sustentar a Magia.

- **Amarrar** A corda se amarra ao redor de uma criatura ou objeto que esteja desapossado (ou apossado por uma criatura voluntária).
- **Desfazer** A corda desfaz a ação de nó, amarrar ou prender.
- **Enrolar** A corda forma uma pilha enrolada bem apertada.
- **Laço** A corda forma um laço simples em uma ou ambas as pontas, ou se estica de volta.
- **Nó** A corda se dá um nó firme.
- **Prender** (ataque) A corda tenta parcialmente enlaçar uma criatura. Faça uma rolagem de ataque de magia contra a CD de Reflexos do alvo. Se você obtiver sucesso, o alvo sofre -3 metros de penalidade de circunstância na Velocidade dele (-6 metros de penalidade de circunstância em um sucesso crítico). Isto é encerado se o alvo Escapar contra sua CD de magia ou romper a corda. (Uma corda de aventura padrão possui Dureza 2, 8 PV e LQ 4.)
- **Rastejar** A corda se move pelo chão como uma cobra, movendo uma de suas pontas por 3 metros. A corda deve se mover sobre uma superfície, mas essa superfície não precisa ser horizontal.

Elevada (+2) A distância aumenta em 15 metros e você pode animar mais 15 metros de corda.

ANIMAR MORTO

MAGIA 3

NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução ◆◆ material, somático, verbal

Distância 9 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

Sua magia draga um cadáver ou esqueleto e o preenche com vida necromântica, e você força o morto a lutar sob seu comando. Você convoca uma criatura comum que possua o traço morto-vivo cujo nível seja -1. Elevar a magia aumenta o nível máximo da criatura que você pode convocar.

Elevada (2º) Nível 1.

Elevada (3º) Nível 2.

Elevada (4º) Nível 3.

Elevada (5º) Nível 5.

Elevada (6º) Nível 7.

Elevada (7º) Nível 9.

Elevada (8º) Nível 11.

Elevada (9º) Nível 13.

Elevada (10º) Nível 15.

ASPECTO TRIPLO

MAGIA 3

POLIMORFIA TRANSMUTAÇÃO

Tradições ocultista, primal

Execução 1 minuto

Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias

Esta magia permite que você mude entre três versões suas de diferentes idades: donzela (jovem adulta), mãe (adulta) ou matriarca (anciã). Escolha uma dessas quando Conjuram a Magia. Enquanto a magia durar, você pode mudar a idade para qualquer uma das três ou para sua idade natural com uma ação única que possui o traço concentração. Sua forma sempre se parece com você independentemente da idade, e criaturas que conhecem você ainda o reconhecem e podem dizer que sua idade está diferente.

Aspecto triplo altera sua aparência física e personalidade para apresentar uma versão autêntica de si em várias idades. Isto lhe concede +4 de bônus de estado em testes de Dissimulação para se passar como a idade escolhida, e você pode adicionar seu nível como bônus de proficiência a estes testes mesmo que seja destreinado. Além disso, a menos que uma criatura especificamente use uma ação de Buscar ou Lhe examine cuidadosamente de outra forma, ela não recebe a chance de perceber que você não está aparentando sua verdadeira idade. Você pode Dispensar esta magia.

ATAQUE ANIMADO

MAGIA 2

MENTAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 3 metros

Salvamento Reflexos básico; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você usa sua mente para manipular objetos desapossados na área, animando-os temporariamente para atacar. Os objetos flutuam no ar e então se lançam em criaturas próximas em uma rajada caótica de detritos. Este ataque causa 2d10 de dano contundente (salvamento básico de Reflexos) a cada criatura na área. Em rodadas subsequentes, você pode Sustentar esta Magia, causando 1d10 de dano contundente (salvamento básico de Reflexos) a cada criatura na área.

Elevada (+2) O dano inicial aumenta em 2d10 e o dano subsequente aumenta em 1d10.

BAÚ SECRETO

MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** 1 recipiente e seu conteúdo totalizando juntos Volume 10 ou menos

Duração até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias
Você bane um recipiente e seu conteúdo para o Plano Etéreo, de onde você pode recuperá-lo depois. As propriedades físicas do recipiente – o material do qual ele é feito, quaisquer fechaduras ou outras características – são irrelevantes para a conjuração desta magia, mas o recipiente não pode conter quaisquer criaturas. Quando Conjurar esta Magia, o recipiente e todo seu conteúdo são transportados a um local aleatório nas profundezas do Plano Etéreo. O tempo passa normalmente para o recipiente e seu conteúdo, e os efeitos ambientais do Plano Etéreo se aplicam a ele. Embora muito improvável, é possível que uma criatura no Plano Etéreo encontre o baú.

Você pode Dispensar a magia para retornar o baú ao seu local atual. Se a magia for encerrada por quaisquer outros meios, o recipiente é perdido no Plano Etéreo e você não pode mais recuperá-lo com a magia, embora ainda possa procurá-lo de outras formas.

BOLHA INVECTIVA**MAGIA 2**

AUDITIVO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MEDO MENTAL

Tradições ocultista

Execução $\heartsuit\heartsuit$ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade

Um amontoado de insultos e injúrias sai da sua boca – palavras tão devastadoras que seus adversários queimam

pela intensidade de sua afronta. Suas palavras causam 2d6 de dano persistente de fogo e o alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Se o alvo não compreender o idioma ou se você não estiver falando um idioma, ele recebe +4 de bônus de circunstância no salvamento dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano persistente de fogo.

Falha O alvo sofre o dano persistente de fogo inteiro e fica assustado 1.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano persistente de fogo inteiro e fica assustado 2.

Elevada (+2) Você pode mirar duas criaturas adicionais e o dano persistente de fogo aumenta em 2d6.

BOLHA NA PELE**MAGIA 5**

NECROMANCIA

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução $\heartsuit\heartsuit$ somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** 1 minuto

Você aponta para um alvo na distância e começam a brotar bolhas ardentes cheias de fluido cáustico na pele dele. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso Cresce uma bolha no alvo. Você pode gastar uma ação única que possui o traço de concentração para estourar uma bolha. O alvo e cada criatura em um cone de 4,5 metros a partir do alvo sofrem 7d6 de dano de ácido (salvamento básico de Fortitude). Você pode escolher a direção do cone, que não

pode incluir o alvo. Quando não houver bolhas restantes, a magia é encerrada.

Falha Como sucesso, mas crescem duas bolhas no alvo.

Falha Crítica Como sucesso, mas crescem quatro bolhas no alvo.

Elevada (+1) O dano de uma bolha estourada aumenta em 1d6.

CABANA CONFORTÁVEL

MAGIA 3

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução 1 minuto (material, somático, verbal)

Distância 9 metros

Duração 12 horas

Você molda uma cabana quadrada de 6 metros de lado e 3 metros de altura. Esta cabana possui o traço estrutura e as mesmas restrições que itens mágicos que criam estruturas. As paredes da cabana são simples e de madeira, com pequenas janelas quadradas de vidro e uma única porta de madeira. Ela não inclui fechadura própria, mas possui espaço para instalar uma fechadura.

O interior contém três macas, um penico e uma pequena lareira com fogo mágico. O interior é iluminado com uma pequena luz mágica que você pode acender ou apagar à vontade usando uma ação única que possui o traço concentração. O clima dentro da abana é confortável e permite criaturas dentro dela se protegerem de condições de clima hostis, mas calor ou frio incríveis, tempestades poderosas e ventos com força de furacão ou maior destroem a cabana. Outras criaturas podem entrar e sair livremente da cabana sem danificá-la, mas se você sair da cabana, a magia é encerrada. Você pode Dispensar a magia.

COBERTOR DE ESTRELAS

MAGIA 6

ILUSÃO

Tradições ocultista, primal

Execução >>> somático, verbal

Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Um manto esvoaçante de escuridão total lhe cobre, cheio de alfinetes de luz como estrelas distantes. Ele impõe a quietude do cosmos a você, concedendo-lhe +2 de bônus de estado em testes de Furtividade para se Esconder e Esgueirar. Enquanto estiver sob uma noite de céu estrelado, você também fica invisível enquanto permanecer quieto. Quando se mover sua uma noite de céu estrelado, você fica ocultado em vez de invisível.

Olhar perto demais para as estrelas é desorientador. Qualquer criatura que encerrar o turno dela adjacente a você deve tentar um salvamento de Vontade; este é um efeito mental visual.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica ofuscada até o final do próximo turno dela.

Falha Crítica A criatura fica confusa e ofuscada até o final do próximo turno dela.

CONVOCAR INSTRUMENTO

TRUQUE MÁGICO 1

CONJURAÇÃO **TRUQUE MÁGICO**

Tradições divina, ocultista

Execução >>> material, somático, verbal

Duração 1 hora

Você materializa um instrumento musical portátil em suas mãos. O instrumento é típico para o tipo dele, mas toca apenas com você. O instrumento desaparece quando a magia acaba. Se conjurar

convocar instrumento novamente, qualquer instrumento que você tiver convocado previamente desaparece.

Elevada (5º) O instrumento é um instrumento musical portátil de virtuoso.

CRAVO EMPALADOR

MAGIA 5

CONJURAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução >>> somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Reflexos; **Duração** 1 minuto

Você conjura um cravo que sai da terra sob uma criatura alvo, potencialmente empalando-a. O cravo é feito de ferro frio e causa 8d6 de dano perfurante. O alvo deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico O alvo esquiva do cravo e não é afetado.

Sucesso O alvo é atingido pelo cravo e sofre metade do dano.

Falha O alvo é empalado em uma perna ou outra parte não-vital de seu corpo. A criatura sofre o dano inteiro e, se estiver de pé sobre chão sólido, fica imobilizada. Ela pode tentar Escapar (a CD é sua CD de magia). Enquanto permanecer empalada, ela sofre dano de qualquer fraqueza a ferro frio que ela possuir ao final de cada um dos turnos dela.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura é empalada em um órgão vital ou no seu centro de massa, sofrendo o dobro do dano e ficando desprevenida enquanto estiver empalada.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

CRESCIMENTOS MACABROS

MAGIA 5

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução >>> somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura corpórea

Salvamento Fortitude básico

Esta magia macabra faz crescerem membros e órgãos excedentes no alvo, seja por dedos se multiplicando até que as mãos lembrem arbustos, olhos se abrindo em locais bizarros, pernas brotando dos lados do corpo ou algum outro resultado similar. O alvo sofre 10d6 de dano perfurante (salvamento básico de Reflexos) conforme as novas características surgem. Esta magia não surte efeito em um alvo com anatomia mutável ou sem membros, como limo ou proteano. Os crescimento apodrecem rapidamente e caem após 1 rodada.

Além disso, a menos que o alvo inicial obtenha um sucesso crítico, criaturas a até 9 metros do alvo, incluindo ele, devem tentar um salvamento de Vontade, após o qual elas ficam temporariamente imunes a este efeito secundário de *crescimentos macabros* por 1 hora. Este efeito adicional é um efeito mental e visual.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura fica enjoada 1.

Falha Crítica A criatura fica enjoada 2.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

DAMA VAMPÍRICA

MAGIA 4

NECROMANCIA **NEGATIVO**

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução >>> somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude

Uma dama de ferro fantasmagórica se fecha envolvendo o alvo e drena a vitalidade dele para o seu ganho. Isto causa 4d4 de dano perfurante e 4d4 de dano negativo e o alvo deve tentar um salvamento de Fortitude. Você recebe PV temporários igual ao dano negativo que o alvo sofrer (após aplicar resistências, fraquezas e habilidades similares). Você perde quaisquer PV temporários após 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano.

Falha O alvo fica brevemente preso dentro da dama vampírica. O alvo sofre o dano inteiro e fica imobilizado pela dama de ferro por 1 rodada ou até ele usar uma ação de Interagir para se libertar, o que ocorrer primeiro.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e fica imobilizado pela dama de ferro por 1 rodada ou até ele Escapar (a CD é sua CD de magia), o que ocorrer primeiro.

Elevada (+1) Os danos perfurante e negativo aumentam em 1d4 cada.

DÉJÀ VU

MAGIA 1

ENCANTAMENTO INCAPACITAÇÃO MENTAL

Tradições arcana, ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância 30 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** 2 rodadas

Você prende a mente do alvo em um processo de pensamento cíclico, forçando-o a repetir as mesmas ações. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Se o alvo falhar, quaisquer ações que ele usar no próximo turno dele devem ser repetidas no turno subsequente ao próximo. As ações devem ser repetidas na mesma ordem e o mais próximo possível em suas especificidades. Por exemplo, se o alvo fizer um ataque, ele deve repetir o ataque contra a mesma criatura (se possível) e se se essa criatura se mover, o alvo de *déjà vu* deve se mover a mesma distância e na mesma direção no próximo turno, caso possível.

Se o alvo não puder repetir uma ação, como Conjurando uma Magia que ele não possua mais ou se precisar mirar uma criatura que tenha morrido, ele pode agir como quiser para aquela ação, mas fica estupefato 1 até o final do turno dele.

DESEPERO AGONIZANTE

MAGIA 3

EMOÇÃO DIVINO ENCANTAMENTO MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade

A mente de seu alvo despenca em um poço profundo de pavor, se afundando tanto em medos intensamente arraigados que chega a ser doloroso. O alvo sofre 4d6 de dano mental com um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano e fica assustado 1.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e fica assustado 2.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e fica assustado 3.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

DESMONTAR

MAGIA 2

TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 objeto não-mágico em sua posse que tenha Volume 1 ou inferior

Duração 1 minuto

Você toca um objeto e ele se desmonta imediatamente em todas as suas partes componentes. A magia falha se o objeto não possuir partes componentes (como uma estátua esculpida de um único bloco de pedra) e usar isso em um objeto perigoso – como uma arapuca ou armadilha – normalmente o aciona. O objeto sofre a condição quebrado e as partes componentes se tornam pequenas o suficiente para serem escondidas em roupas e armaduras normais. Você pode Dispensar a magia.

Quando a magia acabar, o objeto se remonta em sua forma original, aparecendo em suas mãos (se elas estiverem livres e forem capazes de segurá-lo), ou no chão à sua frente. Uma vez remontado, o objeto perde a condição quebrado e seus Pontos de Vida retornam ao valor que ele possuía quando você Conjurou a Magia.

Elevada (4°) A magia dura por 10 minutos.

Elevada (6°) A magia dura até as suas próximas preparações diárias.

DRENAR CORES

MAGIA 4

NECROMANCIA

Tradições ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Fortitude

Sua mão brilha com cores impossíveis de além das estrelas, e seu toque retira cor e vitalidade dos vivos. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude; criaturas com o traço gnomos sofrem -2 de penalidade de circunstância neste salvamento.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enfraquecido 2 por 1 rodada.

Falha O alvo fica enfraquecido 2 por 1 minuto e drenado 1. O alvo também é preenchido com apatia e indiferença. Por 1 rodada, se o alvo tentar usar uma ação de movimento, ele deve obter sucesso em um salvamento de Vontade contra sua CD de magia ou a ação é perdida; este efeito possui os traços emoção e mental.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica permanentemente enfraquecido 2 e drenado 2 (embora magias como *restauração* possam reduzir ou remover estas condições).

EMBOTAR AMBIÇÃO

MAGIA 4

ENCANTAMENTO INFORTÚNIO MALDIÇÃO MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você amaldiçoa o alvo a falhar em todos os âmbitos da vida dele que requerem vontade e ambição, já que ele inadvertidamente mina seus próprios objetivos a cada oportunidade. O efeito é baseado no salvamento de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso Por 1 hora, o alvo rola duas vezes e usa o pior resultado em rolagens de iniciativa.

Falha Por 1 dia, o alvo rola duas vezes e usa o pior resultado em rolagens de iniciativa e em qualquer teste para determinar o sucesso de uma atividade de recesso.

Falha Crítica Como falha, mas a duração é ilimitada.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ENCHARCAR

MAGIA 2

ABJURAÇÃO ÁGUA

Tradições primal

Execução >> somático, verbal

Distância 36 metros; Área explosão de 6 metros

Duração sustentada

Você faz o ar na área ficar supersaturado com vapor de água. Chamas não-mágicas na área são extinguidas. Criaturas de fogo na área sofrem 4d8 de dano (salvamento básico de Fortitude). Escolha um fogo mágico, magia de fogo ou item de fogo na área e tente neutralizá-lo. Se você obtiver sucesso contra um item, o item perde as propriedades de fogo dele por 10 minutos (por exemplo, uma *espada longa +1 flamejante* se tornaria uma *espada longa +1*). Se o alvo for um artefato ou item similarmente poderoso, você falha automaticamente em neutralizá-lo.

Quando Sustentar esta Magia, você pode mover a área do vapor para qualquer lugar na distância, mas o único efeito que você causa quando faz isso é extinguir automaticamente chamas não-mágicas.

Se possuir a reação Contramágica, você pode usar *encharcar* para neutralizar qualquer magia com o traço fogo em vez de precisar ter a magia de fogo acionadora preparada ou em seu repertório.

Elevada (+1) O dano a criaturas de fogo aumenta em 2d8.

ENERVAÇÃO

MAGIA 4

NECROMANCIA NEGATIVO

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução >> somático, verbal

Área linha de 9 metros

Salvamento Fortitude

Estendendo um dedo, você dispara um raio de energia negativa que enfraquece a força vital de qualquer criatura que seu raio tocar. Cada criatura na linha deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre 2d8 de dano persistente negativo.

Falha A criatura sofre 4d8 de dano persistente negativo e fica drenada 1.

Falha Crítica A criatura sofre 4d8 de dano persistente negativo e fica condenada 1 e drenada 2.

Elevada (+2) O dano persistente negativo aumenta em 1d8 em um sucesso ou em 2d8 no caso de uma falha ou falha crítica.

ESCONDERIJO DE COMPANHEIRO

MAGIA 1

CONJURAÇÃO EXTRADIMENSIONAL

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução > somático

Distância toque; Alvos 1 criatura voluntária que seja seu companheiro animal ou familiar

Duração 8 horas

Você abre seu manto ou cria uma concha com suas mãos, colocando o alvo em uma dimensão de bolso grande o suficiente apenas para o conforto básico dele. Nenhuma outra criatura pode entrar neste espaço extradimensional, e o alvo pode levar objetos apenas se tiverem sido feitos para serem usados por uma criatura do tipo dele. O espaço contém água, ar e comida suficiente para sustentar o alvo pela duração.

Você pode Dispensar a magia. A magia também encerra se você morrer ou entrar em um espaço extradimensional. Quando a magia acabar, o alvo reaparece no espaço desocupado mais próximo (fora de qualquer espaço extradimensional que você possa ter entrado).

ESCULPIR SOM

MAGIA 3

ILUSÃO

Tradições ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância toque; Alvos 1 criatura ou objeto

Duração 10 minutos

Você altera os sons feitos por uma criatura ou objeto. Escolha como você está alterando os sons quando Conjurando a Magia; você não pode mudar isto depois. Você pode fazer algo que não cria um som passar a criar som, alterar a voz de uma criatura, amplificar ou amortecer um som ou transformar um som em outro. Uma criatura que obtiver sucesso em um teste de Percepção contra sua CD de magia pode determinar que o som foi alterado por uma ilusão, incluindo ouvir sons tênues se você tiver os amortecido, mas ela não pode determinar o som verdadeiro a menos que obtenha um sucesso crítico no teste de Percepção. Você pode Dispensar a magia.

Como esta magia obscurece som em vez de impedi-lo, usar a magia para silenciar uma criatura não a impede de usar componentes verbais de magia, embora impeça a maioria dos efeitos auditivos que se baseiam no fato de uma criatura ouvi-los precisamente. Um alvo involuntário pode tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso O som afetado da criatura não é alterado.

Falha O som afetado da criatura é alterado como você determinar.

Falha Crítica O som afetado da criatura é alterado e a criatura fica estupefata 2 por 1 minuto enquanto ela sofre com os efeitos desorientadores de seu som alterado.

Elevada (5°) Você pode mirar até 6 criaturas ou 6 objetos, alterando os sons de todas as criaturas ou objetos afetados da mesma forma.

ESMORECIMENTO SÚBITO

MAGIA 2

NECROMANCIA NEGATIVO

Tradições divina, primal

Execução >> somático, verbal

Distância 36 metros; Área explosão de 6 metros

Salvamento Fortitude básico

Você acelera o processo de decomposição na área. Cada criatura viva na área sofre 2d10 de dano negativo (salvamento básico de Fortitude). Uma criatura afligida por uma doença sofre -2 de penalidade de circunstância neste salvamento.

Você também pode direcionar o esmorecimento para apodrecer todas as plantas Pequenas e Minúsculas na área que não sejam criaturas, eliminando matagal não-mágico e qualquer cobertura, ocultação e terreno difícil resultante desse matagal. *Esmorecimento súbito* tenta neutralizar qualquer efeito mágico nas plantas antes de murchá-las.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d10.

ESPINHOS DE PEDRA

MAGIA 4

CONJURAÇÃO TERRA

Tradições primal

Execução >>> material, somático, verbal

Distância 18 metros; **Área** explosão de 6 metros

Duração 1 hora

Espinhos longos e afiados feitos de pedra sólida saem do chão na área. A área se torna terreno difícil e terreno perigoso. Uma criatura que se mover sobre o chão nessa área sofre 3 pontos de dano perfurante para cada quadrado nessa área em que ela entrar.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1 ponto.

ESQUENTAR METAL

MAGIA 2

EVOCACÃO FOGO

Tradições arcana, primal

Execução >> somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 item de metal ou 1 criatura de metal

Esta magia aquece o metal alvo a ponto dele ficar incandescente por um momento. Isto normalmente é inofensivo para um item de metal desapossado, que não faz uma jogada de salvamento, embora o MJ possa determinar que materiais inflamáveis conectados ao objeto peguem fogo ou derretam. Se você mirar um item vestido ou carregado por uma criatura, ou se você mirar uma criatura feita primariamente de metal, o calor causa 4d6 de dano de fogo e 2d4 de dano persistente de fogo à criatura, que deve tentar um salvamento de Reflexos.

Se você mirar um item segurado por uma criatura, a criatura pode Largar o item para aprimorar o grau de sucesso dela em um passo em relação ao resultado da jogada de salvamento. O dano persistente é associado ao objeto e causa dano enquanto a criatura estiver segurando-o ou vestindo-o. Isso não surge efeito se ninguém estiver segurando o item, mas você continua a fazer testes simples para encerrar o dano persistente normalmente, já que o item permanece aquecido e pode queimar quem pegá-lo.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e o objeto não causa dano persistente de fogo.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e o objeto causa o dano persistente inteiro.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e o objeto causa o dobro do dano persistente.

Elevada (+1) O dano inicial aumenta em 2d6 e o dano persistente aumenta em 1d4.

FUROR CEGANTE

MAGIA 6

EMOÇÃO ENCANTAMENTO INCAPACITAÇÃO MALDIÇÃO MENTAL

Tradições divina, ocultista, primal

Execução > verbal; **Acionamento** Uma criatura causa dano em você.

Distância 18 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você amaldiçoa o alvo com sua fúria por ter sido atacado. O efeito é determinado pelo salvamento de Vontade do alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo não pode lhe observar até o final do turno dele e, se você estiver atualmente sendo observado por ele, você fica escondido para ele.

Falha Como sucesso e, por 1 minuto, cada vez que o alvo lhe causar dano, ele não pode lhe observar até o final do turno dele.

Falha Crítica Como sucesso e, por uma duração ilimitada, a na primeira vez a cada rodada em que o alvo causar dano em uma criatura, ele não pode observar essa criatura até o final do turno dele. Se ele causar dano a várias criaturas de uma vez, a criatura que ele não pode perceber é escolhida aleatoriamente entre essas criaturas.

GEOMETRIA ESTRANHA

MAGIA 5

ILUSÃO

Tradições ocultista

Execução >>> material, somático, verbal

Distância 18 metros; **Área** 4 cubos, cada um com 3 metros de lado

Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você faz as áreas parecerem dilatadas, retorcidas e quebradas, se contorcendo juntas em um espaço geométrico bizarro. Os cubos da área da magia não podem ser adjacentes uns aos outros. Uma criatura deve tentar um salvamento de Vontade se estiver em um dos cubos quando você Conjurar a Magia ou se entrar em uma das áreas posteriormente, com os efeitos a seguir. Uma criatura interagindo com a ilusão também pode tentar um salvamento de Vontade para desacreditar a ilusão normalmente.

Sucesso A criatura desacredita a ilusão.

Falha Todo o terreno nos cubos é terreno difícil para a criatura, incluindo o ar se a criatura estiver voando, paredes se ela estiver escalando e assim por diante. Quando a criatura fosse sair de um dos cubos, ela sai de um cubo determinado aleatoriamente pelo MJ. Este é um efeito de teleportação. Ela pode sair de qualquer lado desse cubo que ela escolher. Quando selecionar um cubo aleatório, o MJ exclui qualquer um que não corresponda ao terreno da criatura; por exemplo, se a criatura estivesse saindo pelo chão, o MJ excluiria qualquer cubo que não possuísse uma saída pelo chão.

GRAVAR MENSAGEM

MAGIA 1

ADIVINHAÇÃO

Tradições ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 objeto

Você projeta vibrações psíquicas no objeto alvo, gravando-o com uma curta mensagem ou tema emocional à sua escolha. Esta sensação gravada é revelada a uma criatura que conjurar *ler objeto* (página 221) no objeto alvo, substituindo quaisquer eventos emocionais aos quais o item esteve presente. Se o objeto estiver na área da magia *retrocognição*, as mensagens gravadas aparecem como eventos maiores na linha do tempo, mas não interferem com quaisquer outras visões.

Se o objeto for mirado com *ler aura* de um nível de magia superior a *gravar mensagem*, o conjurador descobre que o objeto foi magicamente modificado. Quando você Conjurar esta Magia, quaisquer vibrações anteriores colocadas em um objeto por conjurações prévias de *gravar mensagem* desaparecem imediatamente.

IMPULSO DE CARIDADE

MAGIA 2

ENCANTAMENTO INCAPACITAÇÃO MENTAL

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução >> somático, verbal

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você discursa sobre a virtude da caridade, compelindo o alvo a entregar suas posses. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Se o alvo não possuir itens consigo, a magia falha.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica atordoado 1 enquanto reluta à magia.

Falha No próximo turno dele, antes de fazer qualquer outra coisa, o alvo deve presentear a criatura mais próxima com um item na posse dele; o alvo escolhe qual item dar e, se o único item que ele possuir for um que ele estiver usando para se defender, como uma arma durante um encontro de combate, ele pode escolher ficar atordoado por 1 rodada em vez de dar o item. Isto pode requerer que o alvo Interaja para remover um item ou se mover para alcançar a criatura mais próxima, e dar o item requer uma ação de Interagir.

Falha Crítica Como falha, exceto que a duração é 4 rodadas e o alvo deve repetir os efeitos de falha em cada um dos turnos dele. Ao final de cada turno dele, o alvo pode tentar um novo salvamento de Vontade para reduzir a duração remanescente em 1 rodada, encerrando a magia inteiramente em um sucesso crítico.

INDESTRUTIBILIDADE

MAGIA 10

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução >>> somático, verbal

Duração até o início do seu próximo turno

Você não pode ser afetado por nada a menos que você decida por isso. Pela duração da magia, você é imune a qualquer efeito de dano que fosse lhe ferir, excluindo efeitos causados por artefatos, poder deífico e fontes similarmente poderosas. Você ainda pode ser afetado por qualquer coisa que estiver disposto a permitir afetá-lo.

INFESTAÇÃO FÚNGICA

MAGIA 2

CONJURAÇÃO

Tradições primal

Execução >>> somático, verbal

Distância toque; **Área** cone de 4,5 metros

Salvamento Fortitude

Esporos tóxicos enxameiam sobre criaturas na área, fazendo-as irromper em grotescos crescimentos fúngicos. Estes crescimentos nocivos causam 2d6 pontos de dano persistente de veneno, e cada criatura deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano persistente de veneno.

Falha O alvo sofre o dano persistente de veneno inteiro. Enquanto sofrer este dano persistente de veneno, ele possui fraqueza a fogo 1 e fraqueza a cortante 1.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano persistente de veneno. Enquanto sofrer este dano persistente de veneno, ele possui fraqueza a fogo 2 e fraqueza a cortante 2.

Elevada (+2) O dano persistente aumenta em 2d6 e a fraqueza aumenta em 1 ponto, ou em 2 pontos em uma falha crítica.

ITEM INVISÍVEL

MAGIA 1

ILUSÃO

Tradições arcana, ocultista

Execução >>> material, somático

Distância toque; **Alvos** 1 objeto

Duração 1 hora

Você torna o objeto invisível. Isto o torna indetectado para todas as criaturas, embora elas possam tentar encontrar o objeto alvo, tornando-o escondido em vez de indetectado caso obtenham sucesso. Se o item for usado como parte de uma ação hostil, a magia encerra após essa ação hostil ser completada. Tornar uma arma invisível normalmente não dá nenhuma vantagem ao atacante, exceto que uma arma de arremesso ou munição invisível pode ser usada para um ataque sem necessariamente dar informação sobre o local de esconderijo do atacante a menos que a arma retorne a ele.

Elevada (3°) A duração é até a próxima vez que você realizar suas preparações diárias.

Elevada (7°) A duração é ilimitada.

JAULA DE FORÇA

MAGIA 7

EVOCACÃO

FORÇA

Tradições arcana, ocultista

Execução >>>> material, somático, verbal

Distância 9 metros; **Área** 1 cubo de 6 metros de lado

Salvamento Reflexos; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria uma prisão imóvel e invisível de pura força. A jaula é um cubo de 6 metros de lado feito de barras de força, cada uma com 1 centímetro de espessura e com distância de 1 centímetro entre elas, que se estende ao Plano Etéreo. Cada criatura na área onde você criar a jaula deve tentar um salvamento de Reflexos. Se essa criatura falhar, ela fica presa dentro da jaula. Se obtiver sucesso, ela é empurrada para fora da jaula em um espaço à escolha dela. Se uma criatura na área for grande demais para caber na prisão, a magia falha automaticamente.

A jaula possui CA 10, Dureza 20 e 50 Pontos de Vida, além de ser imune a acertos críticos e dano de precisão. Uma criatura capaz de passar pelo espaço entre as barras (normalmente uma criatura Minúscula) pode fugir normalmente; todas as outras ficam confinadas lá dentro. Ataques com uma arma grande demais para caber entre as barras não podem atravessar a jaula, e as barras fornecem cobertura padrão mesmo contra ataques que podem passar pelas lacunas. Magias e sopros podem passar através da jaula sem qualquer impedimento.

Jaula de força é imune a efeitos de neutralização do nível dela ou inferior, mas é automaticamente destruída pela magia *desintegrar* de qualquer nível ou pelo contato com um *bastão do cancelamento* (página 260) ou com uma *esfera da aniquilação* (Guia do Mestre 113\$).

LANTERNA DO CEIFADOR

MAGIA 2

LUZ

MORTE

NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista, primal

Execução >>> somático, verbal

Área emanção de 1,5 metros

Salvamento Fortitude; **Duração** 1 minuto

Você invoca uma lanterna fantasmagórica que guia os vivos à morte e os mortos-vivos ao verdadeiro fim. Ela emana luz brilhante na área da magia e luz fraca pelo dobro dessa área. Embora a lanterna seja insubstancial, você deve manter uma mão livre para segurá-la ou a magia é encerrada (embora usar



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

a mão para componentes somáticos de uma magia não encerre a magia). Criaturas vivas e mortos-vivos que estiverem na área quando você Conjurar a Magia (ou que entrarem na área posteriormente) devem tentar um salvamento de Fortitude. Criaturas vivas que falharem em seus salvamentos de Fortitude recebem apenas metade do benefício de efeitos de cura enquanto estiverem na área. Alvos mortos-vivos que falharem em seus salvamentos de Fortitude ficam enfraquecidas 1 enquanto estiverem na área. Após uma criatura tentar um salvamento contra *lanterna do ceifador*, ela usa o mesmo resultado se sair da área e posteriormente retornar a ela.

Uma vez por turno (a partir do turno subsequente ao que você conjurar *lanterna do ceifador*), você pode usar uma ação única que possui o traço o concentração para aumentar o raio da emanação em 1,5 metros. Quando o fizer, você força criaturas na área que não tenham tentado um salvamento contra esta magia a fazê-lo.

LEQUE GÉLIDO

MAGIA 1

EVOCAÇÃO FRIO

Tradições arcana, primal**Execução** >> somático, verbal**Área** cone de 4,5 metros**Salvamento** Reflexos

Um cone de estilhaços de gelo sai de suas mãos esticadas e cobre os alvos com uma camada de gelo. Você causa 2d4 de dano de frio às criaturas na área; elas devem tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.**Sucesso** A criatura sofre metade do dano.**Falha** A criatura sofre o dano inteiro e -1,5 metros de penalidade de estado nas Velocidades dela por 2 rodadas.**Falha Crítica** A criatura sofre o dobro do dano e -3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dela por 2 rodadas;**Elevada (+1)** O dano aumenta em 2d4.

LER OBJETO

MAGIA 1

ADIVINHAÇÃO

Tradições ocultista**Execução** >> somático, verbal**Distância** toque; **Alvos** 1 objeto

Você coloca uma mão em um objeto para aprender uma informação sobre um evento emocional que ocorreu envolvendo o objeto na última semana, determinado pelo MJ. Se conjurar *ler objeto* no mesmo item várias vezes, você pode concentrar em um único evento para obter informações adicionais sobre esse evento, ou obter informação sobre outro evento emocional no intervalo de tempo aplicável.

Elevada (2°) Você pode aprender sobre um evento que tenha ocorrido no último mês.**Elevada (4°)** Você pode aprender sobre um evento que tenha ocorrido no último ano.**Elevada (6°)** Você pode aprender sobre um evento que tenha ocorrido na última década.**Elevada (8°)** Você pode aprender sobre um evento que tenha ocorrido no último século.**Elevada (9°)** Você pode aprender sobre um evento que tenha ocorrido em toda a história do objeto.

MACACOS LOUCOS

MAGIA 3

CONJURAÇÃO

Tradições primal

Execução >> somático, verbal

Distância 9 metros; **Área** explosão de 1,5 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

Espíritos mágicos de macacos enchem a área enquanto se empilham e sobem um no outro. Como os macacos são espíritos mágicos, eles não podem ser atacados ou feridos. Conjurando *acalmar emoções* ou efeito similar sobre os macacos os torna dóceis, fazendo-os parar com suas traquinagens pela duração de *macacos loucos*.

Quando Conjurando a Magia, escolha o tipo de traquinagem que seus macacos fazem. Eles produzem o efeito listado para essa traquinagem quando você Conjurando a Magia e a cada rodada quando Sustentar a Magia. Quando Sustentar a Magia, você pode mover a área dos macacos em 1,5 metros.

- **Ginásticas Tumultuadas** Os macacos saltam e escalam todas as criaturas na área da magia, interferindo com movimentos complexos. Cada criatura na área da magia deve tentar um salvamento de Reflexos.
 - Sucesso Crítico** A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 10 minutos.
 - Sucesso** A criatura não é afetada.
 - Falha** Por 1 rodada, a criatura deve obter sucesso em um teste simples sempre que tentar uma ação de manuseio. Se falhar neste teste, ela perde essa ação.
 - Falha Crítica** Como falha, mas os macacos se prendem tenazmente à criatura e o efeito dura até a magia acabar, mesmo se a criatura deixar a área da magia.
- **Gritos Estridentes** Os macacos gritam alto, potencialmente ensurdecendo criaturas na área da magia. Cada criatura na área da magia deve tentar um salvamento de Fortitude.
 - Sucesso Crítico** A criatura não é afetada e fica temporariamente imune por 10 minutos.
 - Sucesso** A criatura não é afetada.
 - Falha** A criatura fica surda por 1 rodada.
 - Falha Crítica** A criatura fica surda por 1 minuto.
- **Roubo Flagrante** Os macacos tentam Furtar qualquer item de uma criatura na área. Utilize sua CD de magia - 10 como o modificador de Ladoagem dos macacos. A tentativa deles se baseia mais em distração do que sutileza, portanto, a vítima sabe qual item os macacos estão tentando pegar e se eles conseguem ou não. Pegar um item roubado pelos macacos - mesmo para o conjurador desta magia - requer Furtá-los ou Desarmá-los, utilizando sua CD de magia como a CD do teste. Quando a magia encerrar, quaisquer itens roubados caem no chão em qualquer quadrado da área da magia à sua escolha.

MALDIÇÃO BESTIAL

MAGIA 4

MALDIÇÃO POLIMORFIA TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura humanoide viva

Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você toca o interior do alvo e o amaldiçoa a se tornar uma versão bestial de si. O efeito é baseado no salvamento de Fortitude dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O corpo do alvo adquire características bestiais menores.

O interior dele se agita enquanto ele se transforma parcialmente, deixando-o desajeitado 1 por 1 rodada. Quando se recuperar da condição desajeitado, suas características reverterem ao normal e a magia é encerrada.

Falha O alvo se transforma em uma forma bestial por 1 hora. O alvo fica desajeitado 1 e adquire fraqueza a prata 1. Ele adquire um Golpe de cascos, chifres, garras ou mandíbulas (à sua escolha) que usa as estatísticas de Golpe desarmado do alvo, exceto que o tipo de dano muda para contundente, cortante ou perfurante conforme apropriado. Sempre que o alvo tentar usar qualquer ação de manuseio, ele deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é perdida.

Falha Crítica Como falha, mas a duração é ilimitada.

MALDIÇÃO DO TEMPO PERDIDO

MAGIA 3

MALDIÇÃO NEGATIVO TRANSMUTAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 objeto, constructo ou criatura viva Grande ou menor

Salvamento Fortitude; **Duração** varia

Você imita o processo de envelhecimento ou erosão em um alvo. O efeito depende se o alvo é um objeto, constructo ou criatura viva. Artefatos, além de objetos e constructos feitos de materiais preciosos podem ser imunes, conforme definido pelo MJ.

- **Criatura Viva** A criatura viva deve tentar um salvamento de Fortitude. Criaturas que não envelhecem são imunes.

Sucesso Crítico A criatura viva não é afetada.

Sucesso A criatura viva mal envelhece, ficando desajeitada 1 e enfraquecida 1 por 1 rodada.

Falha Como sucesso, mas com duração de 1 hora.

Falha Crítica Como sucesso, mas com duração ilimitada.

- **Constructo** O constructo sofre 4d6 de dano (salvamento básico de Fortitude). Em uma falha, o constructo fica desajeitado 1, enfraquecido 1 e não pode ser reparado durante 1 hora; além disso, a maldição tenta neutralizar qualquer magia que fosse restaurar Pontos de Vida do constructo. Em uma falha crítica, estes efeitos possuem duração ilimitada.
- **Objeto** Se o objeto estiver apossado, o portador dele pode tentar um salvamento de Fortitude. Se o portador falhar ou se o objeto estiver desapossado, o objeto imediatamente sofre 4d6 de dano (aplicando Dureza normalmente) e o item fica amaldiçoado por uma duração ilimitada. Até a maldição acabar, o item se torna de má qualidade e não pode ser Reparado; além disso, a maldição tenta neutralizar qualquer magia que fosse restaurar Pontos de Vida do objeto. *Remover maldição* pode mirar um item afetado por esta magia.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

MAU PRESSÁGIO

MAGIA 1

ADIVINHAÇÃO INFORTÚNIO MALDIÇÃO

Tradições ocultista

Execução >> somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração 1 rodada

O alvo é atingido com infortúnio, que o desequilibra. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha A primeira vez durante a duração que o alvo fizer uma rolagem de ataque ou teste de perícia, ele deve rolar duas vezes e usar o pior resultado.

Falha Crítica Toda vez durante a duração que o alvo fizer uma rolagem de ataque ou teste de perícia, ele deve rolar duas vezes e usar o pior resultado.

MURALHA DE CARNE

MAGIA 5

NECROMANCIA

Tradições divina, ocultista, primal

Execução >> material, somático

Distância 6 metros

Duração 10 minutos

Você cria uma muralha de 6 metros de altura feita de carne viva em uma linha reta de até 9 metros de comprimento. A muralha possui 90 centímetros de espessura e cada seção de 1,5 metros de largura possui CA 10 e 75 PV. Você deve criar a muralha em um espaço aberto ininterrupto para que os lados dela não passem através de quaisquer criaturas ou objetos, ou então a magia é perdida. A muralha não pode ser Reparada, mas pode ser curada por energia positiva e magias e habilidades de cura.

Quando você Conjurar a Magia, escolha uma das características a seguir para sua muralha.

- **Bocas** A muralha possui incontáveis bocas cheias de dente em sua superfície. As bocas Golpeiam qualquer criatura que encerrar o turno dela a até 1,5 metros da muralha, usando sua rolagem de ataque de magia para estes Golpes e causando dano perfurante igual a 1d6 + o modificador de seu atributo de conjuração. As bocas são capazes de consumir poções; desde que a muralha esteja ativa, ela pode recuperar Pontos de Vida a partir de uma *poção de cura*, mas não pode se beneficiar de qualquer efeito que a daria a habilidade de se mover. Caso contrário, o MJ determina quais poções podem afetar a muralha.

- **Braços** A muralha é uma massa de braços ávidos por agarrar. Qualquer criatura que encerrar o turno dela a até 1,5 metros da muralha deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura é agarrada pela muralha por 1 rodada ou até Escapar contra sua CD de magia, o que ocorrer primeiro.

Falha Crítica A criatura fica restringida pela muralha por 1 rodada ou até Escapar contra sua CD de magia, o que ocorrer primeiro.

- **Olhos** A muralha ostenta centenas de olhos que não piscam. Você pode ver através destes olhos, recebendo +2 de bônus de circunstância em testes visuais de Percepção dentro da linha de visão da muralha. Você também pode usar os olhos para determinar a linha de visão para ataques e magias à distância, mas você não possui linha de efeito atravessando a muralha.

OLHOS INCONTÁVEIS

MAGIA 4

ADIVINHAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução >> somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Duração 1 minuto

Olhos se formam no corpo da criatura tocada, permitindo-a ver em todas as direções ao mesmo tempo. O alvo não pode ser flanqueado pela duração da magia. Além disso, quando Buscar, o alvo pode Buscar e em uma explosão de 9 metros centrada em si ou por até quatro explosões de 4,5 metros na linha de visão dele.

ONDA DESTRUIDORA

MAGIA 3

ÁGUA EVOCAÇÃO

Tradições arcana, primal

Execução >> somático, verbal

Área cone de 9 metros

Salvamento Reflexos básico

Você invoca uma onda destruidora que sai varrendo tudo a partir de você. Você causa 6d6 de dano contundente a criaturas na área. A água também extingue todas as chamas não-mágicas na área.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

ORBE AQUOSO

MAGIA 3

ABJURAÇÃO ÁGUA

Tradições arcana, primal

Execução >> somático, verbal

Distância 18 metros

Duração sustentada por até 1 minuto

Uma esfera de água de 3 metros de diâmetro se forma em um espaço desocupado na distância da magia, seja no chão ou na superfície de um líquido. Quando Conjurar a Magia, e a cada vez que Sustentar a Magia, você pode rolar o orbe, movendo-o até 3 metros ao longo do chão ou de uma superfície líquida. Ao contrário da maioria das magias, você pode ganhar este efeito várias vezes na mesma rodada ao Sustentar a Magia múltiplas vezes. O orbe pode se mover através dos espaços de quaisquer criaturas ou obstáculos que não impediriam o fluxo de água. Ela extingue chamas não-mágicas pelas quais passar que sejam do seu tamanho ou menores e tenta neutralizar quaisquer chamas mágicas pelas quais passar. Se falhar em neutralizar uma determinada chama, ela não pode neutralizar aquela chama pela duração da magia.

O orbe também pode coletar criaturas pelas quais passar. Qualquer criatura Grande ou menor cujo espaço o orbe tentar atravessar pode tentar um salvamento de Reflexos contra sua CD de magia para evitar ser engolfado. Se uma criatura obtiver sucesso neste salvamento, ela pode deixar o orbe passar (permanecendo no espaço dela ou saindo do caminho do orbe para um espaço à escolha da criatura) ou se permitir ser empurrada na frente do orbe até o final do movimento dele. O orbe pode tentar engolfar a mesma criatura apenas uma vez por turno, mesmo que você o role no espaço de uma criatura mais de uma vez.

Uma criatura que falhar no salvamento dela é empurrada pelo orbe. Ela fica agarrada, se move com o orbe e deve prender a respiração ou começa a sufocar (a menos que possa respirar na água). Uma criatura Média ou menor engolfada e qualquer um tentando afetar essa criatura segue as regras normais para combates aquáticos (*Livro Básico* 478). Uma criatura Grande engolfada normalmente é grande o suficiente para partes dela fiquem para fora da água, portanto, ela pode se esticar para fora da água. Uma criatura engolfada pode se livrar ao Nadar com um teste bem-sucedido de Atletismo CD 10 ou Escapando contra sua CD de magia. Uma criatura que obtiver uma falha

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

crítica no salvamento de Reflexos dela fica mais presa e pode tentar apenas Escapar (ela não pode tentar Nadar para se livrar). Uma criatura libertada sai do espaço do orbe e pode respirar imediatamente. O orbe pode manter presas quantas criaturas couberem em seu espaço.

Quando a magia acabar, todas as criaturas que o orbe engolfou são automaticamente libertadas.

PASSAGEM SEGURA

MAGIA 3

ABJURAÇÃO

Tradições arcana, divina, primal

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância toque; **Área** seção de terreno com 3 metros de largura, 3 metros de altura e 18 metros de comprimento

Duração sustentada por até 1 minuto

Você repele perigos de tudo ao seu redor, tornando seguro passar pela área afetada por um breve momento. Qualquer um que passar pela área recebe os benefícios a seguir contra efeitos nocivos do terreno e ambiente, incluindo dano ambiental, terreno perigoso e perigos na área. A magia concede +2 de bônus de estado na CA e salvamentos contra esses efeitos e resistência 5 a todo o dano desses efeitos. Além disso, a magia impede qualquer coisa na área que esteja propensa a colapsar de fazê-lo (como uma ponte frágil ou um teto instável), exceto sob extrema tensão que faria uma estrutura normal de seu tipo colapsar.

Passagem segura protege apenas contra perigo, não inconveniência, e não reduz terreno difícil, não remove a condição ocultado causada por precipitação ou coisas similares, nem protege contra criaturas dentro da área da magia.

Elevada (5°) A resistência concedida aumenta para 10 e a área pode ter 36 metros de comprimento.

Elevada (8°) A resistência concedida aumenta para 15 e a área pode ter 150 metros de comprimento.

PEDRA MÁGIA

MAGIA 1

NECROMANCIA POSITIVO

Tradições divina, primal

Execução ◆ a ◆◆◆ (somático, verbal)

Distância toque; **Alvos** 1 a 3 pedras ou balas de funda não-mágicas

Duração 1 minuto

Você põe energia positiva em pedras ordinárias, concedendo-as propriedades mágicas temporárias. Você pode escolher como alvo 1 pedra ou bala de funda não-mágica para cada ação que usar quando Conjurar esta Magia. As pedras devem estar desaposadas ou serem carregadas por você ou um aliado voluntário. Cada pedra se torna uma *bala de funda +1 impactante disruptora*. Cada pedra pode ser usada apenas uma vez, e após isso ela se desfaz em pó.

PELE DE CAMELEÃO

MAGIA 5

ILUSÃO

Tradições primal

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 4,5 metros; **Alvos** até 8 criaturas

Duração 10 minutos

Você muda as cores da camada mais externa das roupas e equipamentos dos alvos para ficarem mais próximas das cores do ambiente enquanto eles permanecerem quietos. Criaturas afetadas pela magia recebem +3 de bônus de estado em testes de Furtividade para se Esconder. A cor alterada concedida pela magia

sempre muda para corresponder ao ambiente, mesmo que sejam mudanças drásticas. Se qualquer equipamento ou roupa afetado pela magia for removido de uma criatura, a magia é encerrada para essa criatura.

Elevada (6°) Se uma criatura afetada por esta magia rolar uma falha crítica no teste de Furtividade para Esgueirar a até 9 metros de uma criatura que iria observá-la, em vez disso ela apenas falha no teste, já que a magia hipnotiza levemente o observador.

Elevada (8°) Como 6° nível, mas o bônus de estado é +4.

PRESENTE PREVIDENTE

MAGIA 1

CONJURAÇÃO TELEPORTAÇÃO

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução ◆ somático

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária

Você teleporta um objeto de Volume leve ou insignificante em seu mão até o alvo. O objeto aparece instantaneamente na mão do alvo se ele tiver uma mão livre ou no chão caso esteja com as mãos ocupadas. O alvo sabe qual objeto você está tentando enviar para ele. Se o alvo estiver inconsciente ou se recusar a aceitar seu presente, ou se a magia fosse teleportar uma criatura (mesmo que ela esteja em um espaço extradimensional), a magia falha.

Elevada (3°) A distância da magia aumenta para 150 metros.

Elevada (5°) Como 3° nível, e o Volume máximo do objeto aumenta em 1. Você pode Conjurar a Magia com 3 ações em vez de 1; fazê-lo aumenta a distância para 1,5 quilômetros e não é necessária de linha de visão até o alvo, mas você deve estar extremamente familiarizado com o alvo.

ROSTO DO FAMILIAR

MAGIA 3

ADIVINHAÇÃO VIDÊNCIA

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, material

Distância 1,5 quilômetros; **Alvos** 1 criatura voluntária que seja seu companheiro animal ou familiar

Duração sustentada

O alvo se torna um sensor de vidência, permitindo que você veja através dos olhos dele, sinta o mesmo cheiro que ele e use os outros sentidos do alvo de maneira similar. Se conjurar uma magia com o traço revelação que afetar seus sentidos, como *ver invisibilidade*, enquanto esta magia estiver ativa, você recebe o benefício da magia com traço revelação através dos sentidos do alvo em vez de através dos seus próprios sentidos. Você também pode falar através do alvo, com uma voz similar à sua, mas com timbre e características da vocalização comum ao alvo. Você pode usar Comandar um Animal no alvo como parte de Sustentar esta Magia. Você não precisa de linha de efeito ou linha de visão até o alvo quando Conjurar esta Magia.

SACRIFÍCIO FINAL

MAGIA 2

EVOCAÇÃO FOGO

Tradições arcana, divina, ocultista, primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 36 metros; **Alvos** 1 criatura com o traço lacaio que você tenha convocado ou controle permanentemente

Você canaliza energias disruptivas através do elo entre você e seu lacaio, fazendo-o explodir violentamente. O alvo é imediatamente

morto, e criaturas a até 6 metros dele sofrem 6d6 de dano de fogo (salvamento básico de Reflexos).

Se o alvo possuir o traço água ou frio, em vez disso a magia causa dano de frio e adquire o traço frio em vez do traço fogo. Se for usada numa criatura que não seja acéfala, esta magia possui o traço mal. Tentar conjurar esta magia mirando uma criatura que você controle apenas temporariamente, como um morto-vivo comandando por *comandar mortos-vivos*, falha automaticamente e encerra o efeito de controle.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d6.

SALVAGUARDA CINTILANTE MAGIA 6

ABJURAÇÃO

Tradições divina, ocultista, primal

Execução ➤ somático; **Acionamento** Um efeito causaria dano físico ou de energia a você ou a uma criatura na distância.

Distância 9 metros; **Alvos** até 5 criaturas voluntárias que poderiam ser feridas pelo efeito acionador

Uma barreira mágica reluzente envolve cada alvo, protegendo-os contra o efeito acionador. Escolha um tipo de dano físico ou de energia que o efeito acionador causar. Cada alvo adquire resistência 10 contra esse tipo de dano do efeito acionador. A resistência se aplica apenas contra o dano inicial, não contra qualquer dano persistente ou outros efeitos duradouros do efeito.

Elevada (+1) A resistência aumenta em 1 ponto.

SELAR O DESTINO MAGIA 4

MALDIÇÃO MORTE NECROMANCIA

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução ➤➤ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Fortitude

Você profere uma maldição que uma criatura terá um certo fim – uma morte por congelamento, esfaqueamento ou outro meio que você quiser. Escolha um tipo de dano da lista a seguir: ácido, contundente, cortante, eletricidade, fogo, frio, negativo, perfurante ou sônico. O efeito é baseado no salvamento de Fortitude do alvo.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo adquire fraqueza 2 ao tipo de dano escolhido até o final do seu próximo turno.

Falha Como sucesso, mas a duração é 1 minuto. Se a criatura for reduzida a 0 PV pelo tipo de dano escolhido e o nível dela for 7 ou inferior, ela morre.

Falha Crítica Como falha, mas a duração é ilimitada.

Elevada (+2) A fraqueza aumenta para 1 e o nível máximo de criatura que pode ser morta automaticamente aumenta em 4.

SENTIR ESPÍRITOS MAGIA 2

ADIVINHAÇÃO DETEÇÃO MENTAL

Tradições divina, ocultista

Execução ➤➤ somático, verbal

Área emanção de 9 metros

Duração 10 minutos

Você abre sua mente para o metafísico, o que o capacita a sentir espíritos próximos. Mesmo se não estiver Procurando, você realiza um teste para encontrar assombrações e espíritos na área. Você recebe +1 de bônus de estado nos testes a seguir a respeito de assombrações e espíritos: testes de Percepção para Buscar,

tentativas de Recordar Conhecimento, testes de perícia para determinar a razão da existência deles e testes de perícia para desabilitar uma assombração. Você também recebe +1 de bônus de estado na CA e jogadas de salvamento contra assombrações e espíritos.

Elevada (6°) A duração da magia é até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias.

TEMPESTADE DE GELO MAGIA 4

EVOCAÇÃO FRIO

Tradições arcana, primal

Execução ➤➤➤ material, somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 1,5 metros

Salvamento Reflexos básico; **Duração** 1 minuto

Você cria uma nuvem de tempestade cinzenta que atinge criaturas com um dilúvio de gelo. Quando Conjurar a Magia, uma explosão de granizo mágico causa 2d8 de dano contundente e 2d8 de dano de frio a cada criatura na área sob a nuvem (salvamento básico de Reflexos). Nuvem e granizo continuam a chover na área pelo restante da duração da magia, tornando a área terreno difícil, fazendo criaturas na tempestade ficarem ocultadas e tornando as criaturas fora da tempestade ocultadas para aquelas dentro dela. Qualquer criatura que encerrar o turno dela na tempestade sofre 4 pontos de dano de frio. Se você Conjurar esta Magia a céu aberto, você pode criar duas nuvens não sobrepostas em vez de uma.

Elevada (+2) O dano contundente e dano de frio inicial aumentam em 1d8 cada, e o dano de frio que as criaturas sofrem ao final do turno delas aumenta em 2 pontos.

TEMPESTADE DE RELÂMPAGOS MAGIA 5

ELETRICIDADE EVOCAÇÃO

Tradições primal

Execução ➤➤➤ material, somático, verbal

Distância 36 metros; **Área** explosão de 1,5 metros

Salvamento Reflexos básico; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você cria uma estrondosa nuvem negra de tempestade e invoca um relâmpago. O relâmpago forma uma linha vertical da nuvem até o solo, causando 4d12 de dano de eletricidade a criaturas na área da magia (salvamento básico de Reflexos). Na primeira vez que Sustentar a Magia a cada rodada, você pode invocar outro relâmpago na área. Se Conjurar esta Magia a céu aberto, você pode criar duas nuvens não sobrepostas em vez de uma, embora ainda possa invocar somente um relâmpago por turno.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d12.

TESOURO FANTASMAGÓRICO MAGIA 2

EMOÇÃO ILUSÃO MENTAL

Tradições arcana, ocultista

Execução ➤➤ somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Uma imagem fantasmagórica da coisa mais preciosa imaginável para o alvo aparece em um local à sua escolha na distância da magia. Apenas o alvo da magia pode ver o tesouro, embora você possa ver o formato vago dele – seja uma pilha de itens, um avatar deífico, um ente querido ou um herói. A resposta do alvo ao tesouro é baseada no resultado do salvamento de Vontade do alvo.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica fascinado com o tesouro e a duração é até o final do turno dele. O alvo também pode tentar desacreditar a ilusão se tocar o tesouro, Buscar para examiná-lo ou falar com ela se a ilusão for uma pessoa ou similar. Se o alvo desacreditar a ilusão, a magia é encerrada.

Falha Como sucesso, mas a duração é 1 minuto.

Falha Crítica Como sucesso, mas a duração é 1 minuto. O alvo acha o tesouro tão apelativo que, até a magia acabar, ele deve gastar todas suas ações focando nele. Isto pode incluir se mover até o tesouro se o alvo não estiver próximo dele e Interagir com o tesouro se o alvo estiver próximo dele. (Se a ilusão parecer ser uma pessoa ou similar, o alvo também pode Interagir para conversar com ela.)

TOQUE ENFERRUJANTE

MAGIA 4

TRANSMUTAÇÃO

Tradições primal

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância toque; **Alvos** 1 criatura de metal, um perigo não-mágico de metal ou 1 item não-mágico de metal de até 1 Volume

Você faz o alvo enferrujar rapidamente. Esta ferrugem mágica pode afetar materiais não-ferrosos, mas o alvo deve ser todo ou em sua maioria de metal. Metais celestes como adamantite e Oricalco são imunes a esta ferrugem, e o MJ pode determinar outros materiais preciosos que sejam similarmente resilientes. Por fim, o MJ decide se um objeto ou criatura pode ser alvo desta magia.

Todo o dano desta magia ignora Dureza. Se a magia causar dano persistente por ferrugem, uma criatura pode tentar raspar a ferrugem para auxiliar o alvo a se recuperar do dano persistente (reduzindo a CD do teste simples para encerrar o dano persistente a 10 e concedendo um teste simples imediato). O efeito da magia depende do alvo.

- **Criatura ou Perigo** Uma criatura ou perigo deve ser todo ou em sua maior parte feito de metal para ser afetado (isto inclui muitas armadilhas mecânicas). O alvo sofre 8d6 de dano (salvamento básico de Fortitude) mais 2d6 de dano persistente em uma falha no salvamento. Tocar um perigo para afetá-lo com esta magia pode acionar o perigo, conforme determinado pelo MJ.
- **Item** A ferrugem causa 2d6 de dano, sujeito a um salvamento básico de Reflexos pela criatura vestindo ou segurando o item; se o item estiver desapossado, ele automaticamente obtém uma falha crítica. Em uma falha no salvamento, o item também sofre 1d6 de dano persistente. Para um item apossado, este dano persistente ocorre ao final do turno da criatura com o item; se o item estava desapossado quando você Conjurar a Magia, o dano ocorre ao final dos seus turnos.

Quando mirar uma armadura que alguém estiver vestindo, o Volume dela é maior do que o valor listado, já que carregar uma armadura é mais desajeitado que vesti-la. Itens de aço ou ferro finos (como armas) possuem 20 PV e um Limiar de Quebra de 10, e itens mais espessos de aço ou ferro (como a maioria das armaduras) possuem 36 PV e Limiar de Quebra de 18. As estatísticas de outros materiais podem ser encontradas nas páginas 587 a 589 do *Livro Básico*.

Elevada (+1) O dano inicial a criaturas ou perigos aumenta em 2d6, o Volume máximo de um item que você pode mirar aumenta em 1 ponto.

TRAGÉDIA FANTSMAGÓRICA

MAGIA 4

INCOMUM **ADIVINHAÇÃO**

Tradições divina, ocultista

Execução (1 minuto) material, somático, verbal

Área emanção de 18 metros

Duração 10 minutos

Esta magia compele espíritos locais a reencenarem um evento violento do passado recente do qual você está ciente e define enquanto Conjurar a Magia. Você assume o papel da vítima principal. A reencenação repete os 9 minutos finais que seguem até a morte ou ferimento da vítima e o minuto subsequente a essa morte ou ferimento. Os espíritos não mudam de forma, portanto, isto não ajuda a determinar perpetradores pela aparência. Formas espirituais de criaturas ausentes necessárias para o evento se manifestam conforme necessário, e itens ausentes aparecem como contornos sombrios.

Após a cena acabar, você sofre 2d6 de dano negativo para cada aparição fantasmagórica que participou na cena (normalmente igual à quantidade de criaturas envolvidas além da vítima). Qualquer criaturas que observar a recriação fantasmagórica, incluindo você, pode fazer testes para investigar o evento para descobrir novas pistas e informações.

TRANSMUTAR ROCHA E LAMA

MAGIA 5

TERRA **TRANSMUTAÇÃO**

Tradições arcana, primal

Execução ◆◆◆ material, somático, verbal

Distância 18 metros; **Área** 2 cubos adjacentes de 3 metros de lado cada

Você distorce a estrutura feita de material terreno, transformando rocha em lama ou lama em rocha. Escolha uma destas duas opções quando Conjurar a Magia.

- **Lama em Rocha** Lama na área se transforma em pedra não trabalhada. Criaturas que estiverem na lama quando ela for transformada em pedra devem tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura escapa da lama e fica sobre a pedra sem ser afetada.

Sucesso A criatura escapa para fora da lama enquanto ela se transforma em rocha e fica prostrada sobre a pedra.

Falha A criatura fica parcialmente presa na lama e fica agarrada por 1 rodada ou até Escapar, o que ocorrer primeiro.

Falha Crítica A criatura fica completamente presa. Ela fica restringida por 1 rodada ou até Escapar, o que ocorrer primeiro.

- **Rocha em Lama** Você transforma pedra desapossada, não trabalhada e não-mágica na área em um volume igual de lama. Se Conjurar esta Magia em um chão de pedra, ela se torna terreno difícil; se a lama resultante possuir pelo menos 90 centímetros de profundidade, ela é terreno difícil maior, ou a criatura pode tentar Nadar por ela (Atletismo CD 10). Se a lama for funda o suficiente para que uma criatura não possa alcançar o fundo, a criatura deve Nadar para se mover por ela. Se você Conjurar esta Magia em um teto, a lama em queda causa 8d6 de dano contundente (salvamento básico de Reflexos) e se espalha, criando terreno difícil em uma área 3 metros maior em raio do que a área original da magia. Após a rocha ser transformada em lama, a lama resultante é não-mágica e permanece assim

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

até condições naturais a fazerem secar ou se dispersar de outra forma.

Elevada (+2) Adicione um cubo de 3 metros de lado à área, adjacente a pelo menos um dos outros cubos.

VAPORES NOCIVOS**MAGIA 1**

EVOCAÇÃO **VENENO**

Tradições arcana, primal

Execução **↔** somático, verbal

Área emanção de 3 metros

Salvamento Fortitude básico; **Duração** 1 rodada

Você emite uma nuvem de fumaça tóxica que temporariamente lhe obscurece da visão. Cada criatura na área (exceto você) quando você Conjurar a Magia sofre 1d6 de dano de veneno (salvamento básico de Fortitude). Uma criatura que obtiver uma falha crítica na jogada de salvamento também fica enjoada 1. Todas as criaturas na área ficam ocultadas, e todas as criaturas fora da fumaça ficam ocultadas para aquelas dentro da fumaça. Esta fumaça pode ser dispersada por um vento forte.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

VINGANÇA DE SANGUE**MAGIA 2**

MALDIÇÃO **NECROMANCIA**

Tradições arcana, divina, ocultista

Execução **↔** verbal; **Acionamento** Uma criatura causa dano cortante, perfurante ou dano persistente de sangramento a você; **Requerimentos** Você pode sangrar.

Distância 9 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você amaldiçoa o alvo, punindo-o por ter a audácia de fazer você sangrar. O alvo sofre 2d6 de dano persistente de sangramento e deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano persistente de sangramento.

Falha O alvo sofre o dano persistente de sangramento inteiro.

Até o sangramento encerrar, o alvo adquire fraqueza 1 a dano cortante e perfurante.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo sofre o dobro do dano persistente de sangramento.

Elevada (+2) O dano persistente de sangramento aumenta em 2d6.

VOMITAR ENXAME**MAGIA 2**

EVOCAÇÃO

Tradições arcana, ocultista, primal

Execução **↔** somático, verbal

Área cone de 9 metros

Salvamento Reflexos básico

Você arrota um enxame de vermes mágicos. Você evoca e modela as criaturas a partir de sua imaginação, permitindo-lhe mudar a aparência das criaturas (tipicamente uma mescla de baratas, centopeias, minhocas e vespas), mas isto não altera o efeito da magia. Os vermes enxameiam sobre qualquer um na área, com suas mordidas e ferroadas causando 2d8 de dano perfurante (salvamento básico de Reflexos). Uma criatura que falhar na jogada de salvamento dela também fica enjoada 1. Após a magia acabar, o enxame desaparece.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d8.

MAGIAS DE FOCO

Uma magia de foco é única para uma classe e reflete o papel e estilo individual dela. Esta seção introduz magias de foco para bruxos e oráculos e apresenta várias novas opções para algumas classes do Livro Básico. As regras completas para conjurar magias de foco são apresentadas na página 300 do Livro Básico.

BARDO

Bardos podem receber as magias de composição a seguir. Esta seção também inclui seus truques mágicos de composição.

CANÇÃO DE FORÇA

TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM BARDO COMPOSIÇÃO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ verbal

Área emanção de 18 metros

Duração 1 rodada

Você fortalece a força física de seus aliados com uma exortação calorosa. Você e seus aliados recebem +1 de bônus de estado em testes de Atletismo e em suas CDs contra ações da perícia Atletismo como Derrubar, Desarmar e Empurrar.

Especial Se possuir a magia de composição *inspirar heroísmo*, você pode usar essa composição para aprimorar o bônus concedido por *canção de força* da mesma maneira que para *inspirar coragem* ou *inspirar defesa*.

CANÇÃO DE MARCHA

TRUQUE MÁGICO 3

INCOMUM BARDO COMPOSIÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ verbal

Área emanção de 18 metros

Duração sustentada por até 1 hora

Você sustenta uma animadora performance que mantém aliados em movimento. Você e seus aliados na área podem Trotar pela duração da magia, mesmo que você também esteja Sustentando a Magia. Você e seus aliados ficam temporariamente imunes por 1 dia.

Elevada (6ª) Você pode Sustentar a Magia por até 2 horas.

Elevada (9ª) Você pode Sustentar a Magia por até 4 horas.

FLAUTEIO FASCINANTE

FOCO 10

INCOMUM BARDO COMPOSIÇÃO ENCANTAMENTO INCAPACITAÇÃO MENTAL TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ verbal

Área emanção de 1,5 metros

Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Sua performance arrebatá aqueles que a ouvem, compelindo-os a segui-lo em admiração. Cada criatura dentro da emanção deve tentar um salvamento de Vontade quando você Conjurar a Magia ou na primeira vez em que entrarem na área, após o que elas ficam temporariamente imunes por 1 dia. Uma vez por turno, você pode gastar uma ação única que possui o traço concentração para aumentar o raio da emanção em 1,5 metros. Você pode Dispensar a magia.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica fascinada por você.

Falha A criatura usa todas as ações dela para se mover em sua direção e elogiar sua performance. Este efeito é encerrado se uma ação hostil for usada contra a criatura afetada.

Falha Crítica O alvo adquire o traço laçao e fica controlado por você. Este efeito é encerrado se uma ação hostil for usada

contra a criatura afetada ou se você controlar a criatura para usar qualquer ação que faça ela se ferir.

HINO DE CURA

FOCO 1

INCOMUM BARDO COMPOSIÇÃO CURA NECROMANCIA POSITIVO

Execução ➤ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** você ou 1 aliado

Duração sustentada por até 4 rodadas

Sua canção divina fecha ferimentos e fornece um descanso temporário contra danos. O alvo adquire cura acelerada 2. Quando Conjurar a Magia e a cada vez que você Sustentar a Magia, o alvo recebe 2 Pontos de Vida temporários que duram por 1 rodada.

Elevada (+1) A cura acelerada e os Pontos de Vida temporários aumentam em 2 pontos cada.

ODE A OUROBOROS

FOCO 5

INCOMUM BARDO COMPOSIÇÃO NECROMANCIA

Execução ➤ verbal; **Acionamento** A condição morrendo de uma criatura chegaria a um valor em que ela morreria

Distância 18 metros; **Alvos** a criatura acionadora

Sua ode temporariamente afasta a morte. A condição morrendo do alvo permanece 1 abaixo do valor no qual ela morreria. Isto não ajuda a impedir morte decorrente efeitos que matam o alvo sem aumentar a condição morrendo dele, como *desintegrar* e efeitos de morte.

SINFONIA DO CORAÇÃO LIBERTO

FOCO 5

INCOMUM ABJURAÇÃO BARDO COMPOSIÇÃO

Execução ➤ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** você ou 1 aliado

Sua sinfonia eleva ouvintes além de suas preocupações terrenas. Faça um teste de Performance para neutralizar uma das seguintes condições afetando o alvo: agarrado, atordoado, imobilizado, lento, paralisado ou restringido. Se falhar, você não pode mirar esse efeito no alvo por 1 dia. Use a fonte da condição para determinar a CD de neutralização (por exemplo, a CD de Escapar contra agarrado).

Elevada (9ª) Você pode mirar até quatro criaturas.

BRUXO

Bruxos podem receber as magias de sortilégio a seguir. Esta seção também inclui seus truques mágicos de sortilégio.

AGULHA DE VINGANÇA

FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ENCANTAMENTO MENTAL

Execução ➤ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 inimigo

Salvamento Vontade básico; **Duração** sustentada por até 1 minuto
Uma longa agulha dentada perfura a psique do adversário sempre que ele tentar atacar uma criatura especificamente

proibida. Nomeie a si ou um de seus aliados. O alvo sofre 2 pontos de dano mental a cada vez que usar uma ação hostil contra a criatura nomeada.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2 pontos.

AVIVAR O CORAÇÃO TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO EMOÇÃO ENCANTAMENTO TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

Fervor intenso preenche a criatura alvo, potencializando os golpes dela. O alvo sofre +2 de bônus de estado em rolagens de dano. Após esta magia ser encerrada, o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Elevada (+2) O bônus de estado no dano aumenta em 1 ponto.

CACAREJO FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ENCANTAMENTO

Execução ➤ verbal

Com uma risada explosiva, você prolonga um efeito mágico que tenha criado. Você Sustenta uma Magia.

CUTUCAR O DESTINO TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM ADIVINHAÇÃO SORTILÉGIO BRUXO TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você lê brevemente o futuro e dá um pequeno empurrão no destino para alcançar o resultado que deseja. Uma vez pela duração da magia, quando o alvo falhar em uma rolagem de ataque, teste de perícia ou jogada de salvamento e um modificador de +1 de bônus de estado fosse transformar uma falha crítica em uma falha ou uma falha em um sucesso, você concede +1 de bônus de estado ao teste retroativamente, alterando o resultado apropriadamente. A magia então é encerrada e o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Se você conjurar *cutucar o destino* enquanto uma conjuração anterior desta bruxaria ainda estiver em efeito, o efeito anterior é encerrado.

DESVANECER FAMILIAR FOCO 1

INCOMUM ABJURAÇÃO SORTILÉGIO BRUXO

Execução ➤ somático; **Acionamento** Seu familiar sofreria dano.

Distância 18 metros; **Alvos** seu familiar

Você recorre ao poder de seu patrono para momentaneamente mudar seu familiar da forma física sólida dele para uma versão efêmera feita de brumas. Seu familiar adquire resistência 5 a todo dano e fica imune a dano de precisão. Isto se aplica apenas contra o dano acionador.

Elevada (+1) Aumente a resistência em 2 pontos.

DISCERNIR SEGREDOS TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM ADIVINHAÇÃO SORTILÉGIO BRUXO TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

Você invoca o poder de seu patrono para descobrir segredos de forma melhor. Quando você Conjurar a Magia, o alvo pode Buscar, Recordar Conhecimento ou Sentir Motivação. O alvo recebe +1

de bônus de estado na perícia utilizada ou em Percepção para a rolagem, e este bônus permanece enquanto você Sustentar a Magia. O alvo fica temporariamente imune a *discernir segredos* por 1 minuto.

Elevada (5°) Você pode mirar duas criaturas em vez de uma.

ESTÍMULO VITAL FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO CURA NECROMANCIA

Execução ➤ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração 4 rodadas

Você reforça temporariamente a vitalidade do alvo. O alvo adquire cura acelerada igual ao dobro do nível da magia.

GELO DURADOURO TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO CONJURAÇÃO FRIO TRUQUE MÁGICO

Execução ➤ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Reflexos; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Granizo congelante e neve pesada se acumulam nos pés e pernas do alvo, causando 1d4 de dano de frio e outros efeitos dependendo do salvamento de Reflexos dele. Após a magia encerrar, o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e -1,5 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele até a magia acabar.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele até a magia acabar.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

MALDIÇÃO DE MORTE FOCO 5

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO MALDIÇÃO MORTE NECROMANCIA

Execução ➤ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você foca seu olhar malévolos em um alvo, fazendo o coração dele ser tomado pelo pavor. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune a outras conjurações de *maldição de morte* por 1 dia.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo é afligido com a maldição de morte no estágio 1, e o estágio da maldição não pode aumentar além do estágio 1.

Falha O alvo é afligido com a maldição de morte no estágio 1.

Falha Crítica O alvo é afligido com a maldição de morte no estágio 2.

Maldição de Morte (maldição) Esta maldição encerra imediatamente quando a magia encerrar; **Estágio 1** 4d6 de dano negativo e fatigado (1 rodada); **Estágio 2** 8d6 de dano negativo e fatigado (1 rodada); **Estágio 3** 12d6 de dano negativo e fatigado 1 (1 rodada); **Estágio 4** morte

Elevada (+1) Aumente o dano negativo sofrido em um sucesso e durante os três primeiros estágios da maldição em 1d6.

MANTO DO ENGANADOR FOCO 3

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ILUSÃO

Execução ➤ somático, verbal

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

Duração sustentada

Você se enrola em um manto de ilusão, aparentando ser outra criatura do mesmo formato corporal e com altura e peso mais ou menos similares aos seus. Isto possui os efeitos de *disfarce ilusório* de 3º nível.

Elevada (6º) Você pode parecer como qualquer criatura do mesmo tamanho, mesmo com um formato corporal completamente diferente.

MAU-OLHADO

TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MALDIÇÃO
MEDO MENTAL TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você fixa seu olhar no alvo, impondo um sortilégio malévolo. O alvo fica assustado baseado no resultado do salvamento de Vontade dele. O valor desta condição não pode ser reduzido abaixo de 1 enquanto a magia estiver ativa e você puder ver o alvo. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo fica assustado 1.

Falha Crítica O alvo fica assustado 2.

MOMENTO DE RESTAURAÇÃO

FOCO 5

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO NECROMANCIA

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você manipula os fios do tempo ao redor do alvo, dando-lhes alguns dos benefícios da passagem de um dia. O alvo diminui em 1os valores de qualquer condição condenado e drenado que possuir e pode imediatamente tentar uma jogada de salvamento contra cada aflição que ele possuir com estágio que possua duração de 1 dia ou menos. O alvo fica temporariamente imune por 1 dia.

MORTALHA DA NOITE

TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ESCURIDÃO EVOCAÇÃO TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Movendo sua mão em um gesto amplo, você cobre o alvo em um véu de noite. Os olhos do alvo são cobertos por escuridão. Se você conjurar este sortilégio em um aliado voluntário (por exemplo, um com cegueira à luz), ele pode escolher qual resultado obtém sem precisar efetuar a rolagem. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo é envolto por uma escuridão total. A menos que o alvo possua visão no escuro, outras criaturas ficam ocultadas para ele.

NEVASCA PESSOAL

FOCO 3

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ESCURIDÃO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você convoca uma nevasca isolada de gelo causticante e obscurecente para seguir seu alvo. O alvo tenta um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre 1d6 de dano de frio e a magia é encerrada.

Falha O alvo sofre 1d6 de dano de frio e 1d6 de dano persistente de frio. (O dano persistente é encerrado automaticamente quando a magia acabar.) Ele fica ocultado para outras criaturas, e outras criaturas ficam ocultadas para ele.

Falha Crítica Como falha, mas tanto o dano de frio quanto o dano persistente de frio aumentam para 2d6.

Elevada (+1) O dano de frio e dano persistente de frio aumentam em 1 ponto (2 pontos em uma falha crítica) cada.

PALAVRA DOS ERMOS

TRUQUE MÁGICO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ENCANTAMENTO TRUQUE MÁGICO

Execução ◆ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 animal, fungo ou planta

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Com algumas palavras, você convence uma criatura selvagem que você é um espírito gentil, tornando-a relutante em lhe ferir. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade. Independentemente do resultado, o alvo fica temporariamente imune por 1 minuto.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso Quando o alvo fizer uma rolagem de ataque ou teste de perícia que fosse lhe ferir, ele sofre -2 de penalidade de estado na rolagem realizada.

Falha Como sucesso, mas o alvo também fica enjoado 1 a cada vez que lhe causar dano.

Falha Crítica Como sucesso, mas o alvo também fica enjoado 2 a cada vez que lhe causar dano.

PROTEÇÃO DO SANGUE

FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO ABJURAÇÃO BRUXO

Execução ◆ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

Você consolida energias de proteção com um gesto, guardando uma criatura contra ataques de um certo tipo de adversário. Designe uma criatura dos traços de criatura a seguir: aberração, animal, besta, celestial, constructo, dragão, elemental, fada, fungo, infero, limo, monitor, morto-vivo ou planta. O alvo recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento e CA contra criaturas com o traço escolhido. O alvo fica temporariamente imune por 10 minutos.

Elevada (5º) O bônus de estado aumenta para +2.

SOMBRA MALICIOSA

FOCO 3

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO EVOCAÇÃO SOMBRA

Execução ◆◆ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

Você remodela a sombra do alvo em uma forma mortal, como mãos esganadoras, uma arma perigosa, runas agressoras ou algo similar e a comanda para atacar o alvo. Quando Conjurar a Magia e a cada vez que você Sustentar a Magia, a sombra faz um Golpe contra o alvo. A sombra se move com o adversário, sempre permanecendo no alcance. Se você Sustentar a

Magia várias vezes em uma rodada, você recebe este efeito a cada vez. A sombra usa e contribui para sua penalidade por ataques múltiplos.

Os Golpes da sombra são ataques de magia corpo a corpo. Independentemente do formato, os Golpes da sombra causam dano igual a 1d10 mais o modificador de seu atributo de conjuração. Você escolhe o tipo de dano quando Conjuram a Magia, escolhendo entre dano contundente, cortante ou perfurante. A sombra não ocupa espaço, não concede flanco nem possui quaisquer outros atributos que uma criatura teria. A sombra não pode realizar quaisquer ataques além de seu Golpe.

A sombra desaparece se o alvo se mover para uma área de escuridão completa ou se entrar em uma área com luz de todas as direções de forma ao alvo não projetar sombra. Se outro efeito estiver controlando a sombra do alvo quando você conjurar *sombra maliciosa*, você pode tentar neutralizar esse efeito para temporariamente assumir controle da sombra, mas o efeito original retorna quando a *sombra maliciosa* acabar.

Elevada (+2) O dano do Golpe aumenta em 1d10.

TRAÍÇÃO ELEMENTAL

FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO EVOCAÇÃO

Execução ↗ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Duração sustentada por até 1 minuto

Você recorre aos elementos para atrapalhar seu adversário. Quando Conjuram esta Magia, escolha água, ar, fogo ou terra. Cada vez que o alvo sofre dano de uma magia ou efeito com o traço escolhido, ele sofre 2 pontos de dano adicional de um tipo causado pela magia ou efeito. Se você escolher água ou fogo, o alvo também sofre este dano adicional quando sofrer dano de frio ou fogo, respectivamente, de efeitos ou magias sem o traço escolhido.

Elevada (+2) O dano adicional aumenta em 1 ponto.

VÉU DE SONHOS

FOCO 1

INCOMUM SORTILÉGIO BRUXO ENCANTAMENTO MENTAL

Execução ↗ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você coloca o alvo em um estado sonolento, causando devaneios e lentidão. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre -1 de penalidade de estado em Percepção, rolagens de ataque e salvamentos de Vontade. Esta penalidade aumenta para -2 em salvamentos de Vontade contra efeitos de sono.

Falha Como sucesso, e qualquer vez que o alvo usar uma ação de concentração, ele deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é interrompida.

CAMPEÃO

Campeões podem receber as magias de devoção a seguir.

LITANIA DE DEPRAVAÇÃO

FOCO 7

INCOMUM CAMPEÃO EVOCAÇÃO LITANIA MAL

Execução ↗ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura bondosa

Duração 1 rodada

Sua litania põe em questão os princípios morais que seu adversário mais preza. O alvo adquire fraqueza 7 a maligno e fica temporariamente imune a todas as suas litânicas por 1 minuto.

Elevada (+1) A fraqueza aumenta em 1 ponto.

LITANIA DE EMPÁFIA

FOCO 5

INCOMUM CAMPEÃO ENCANTAMENTO LITANIA MENTAL

Execução ↗ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** 1 rodada

Você profere palavras que enchem seu alvo com uma vontade de aprimorar a si próprio em detrimento de ajudar os outros. Uma criatura que quiser receber o benefício desta magia e não se importar com as limitações dela podem falhar no salvamento voluntariamente. O alvo fica temporariamente imune a todas as suas litânicas por 1 minuto.

Sucesso O alvo não é afetado.

Falha O alvo recebe +2 de bônus de estado em rolagens de ataque, testes de Percepção, jogadas de salvamento e testes de perícia. O alvo não pode Auxiliar outras criaturas, considerar qualquer criatura um aliado ou usar magias ou habilidades que beneficiem diretamente outra criatura (conforme determinado pelo MJ), mesmo se isso também beneficiar o alvo. Outras criaturas aliadas ao alvo da magia ainda podem considerar o alvo um aliado e afetá-lo de acordo.

Elevada (8°) O bônus de estado aumenta para +3.

TOQUE DE CORRUPÇÃO

FOCO 1

INCOMUM CAMPEÃO NECROMANCIA NEGATIVO

Execução ↗ somático

Distância toque; **Alvos** 1 morto-vivo voluntário ou 1 criatura viva

Você infunde o alvo com energia negativa. Se o alvo for vivo, ele sofre 1d6 de dano negativo (salvamento básico de Fortitude); em uma falha no salvamento, o alvo também sofre -2 de penalidade de estado na CA por 1 rodada.

Se o alvo for um morto-vivo voluntário, em vez disso ele recupera 6 Pontos de Vida e, se você for esse alvo morto-vivo, você também recebe +2 de bônus de estado em rolagens de dano por 1 rodada.

Elevada (+1) Aumente o dano causado a uma criatura viva em 1d6 ou aumente em 6 os Pontos de Vida recuperados por mortos-vivos.

FEITICEIRO

Feiticeiros podem receber as magias de linhagem a seguir.

BELEZA CEGANTE

FOCO 3

INCOMUM EMOÇÃO ENCANTAMENTO FEITICEIRO INCAPACITAÇÃO VISUAL

Execução ↗ somático

Área cone de 9 metros

Salvamento Vontade

Você canaliza o fascínio de sua linhagem de ninfa em um olhar terrivelmente belo. Cada inimigo na área deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica ofuscada até o início do próximo turno dela.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Falha A criatura fica cega até o início do próximo turno dela.

Falha Crítica A criatura fica cega por 1 minuto.

DESEJO DO CORAÇÃO

FOCO 3

INCOMUM EMOÇÃO FEITICEIRO ILUSÃO MENTAL

Execução >>> somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você envolve seu alvo com ilusões maravilhosas dos maiores desejos dele, o que o distrai da realidade. O alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo desacredita a ilusão não é afetado.

Sucesso Por 1 rodada, o alvo fica estupefato 2 e sofre -2 de penalidade de estado em quaisquer testes que fizer para determinar os efeitos de reações.

Falha Por 1 minuto, o alvo fica estupefato 2 e não pode usar reações.

Falha Crítica Como falha, e todos os espaços são terreno difícil para o alvo.

Elevada (+2) Você pode mirar uma criatura adicional.

ESCURIDÃO CONSUMIDORA

FOCO 5

INCOMUM EVOCAÇÃO FEITICEIRO SOMBRA

Execução >>> somático, verbal

Área emanção de 3 metros; **Alvos** inimigos na área

Salvamento Reflexos; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Sua sombra se contorce saindo de você, formando um portal de sombras ávidas e aderentes através das quais os horrores de outro plano podem ser divisados com alguma dificuldade. A primeira vez em cada turno que você Sustentar esta Magia, o raio aumenta em 1,5 metros. Cada inimigo que entrar na área ou começar o turno dele nela sofre 2d6 de dano negativo e deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura se afunda parcialmente nas sombras, sofrendo metade do dano e -1,5 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela enquanto permanecer na área.

Falha Como sucesso, mas a criatura sofre o dano inteiro e -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dela.

Falha Crítica A criatura é absorvida pelas sombras, onde ela pode ser vista sob a superfície; ela sofre o dobro do dano e fica imobilizada por 1 rodada ou até Escapar.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d6.

ESTABELECE DEFESA

FOCO 5

INCOMUM ABJURAÇÃO FEITICEIRO

Execução >>> somático, verbal

Área explosão de 9 metros

Duração 1 minuto

Você prende uma parte de sua essência nos seus arredores, criando uma área protegida que lhe concede poder dentro dela, mas lhe drena fora dela. Enquanto estiver na área, você pode realizar Golpes de ira da natureza ao comandar plantas, vento, rochas e outras características naturais a atacarem inimigos. Estes Golpes corpo a corpo usam seu modificador de ataque de magia, podem mirar qualquer criatura dentro da área e causam dano contundente, cortante ou perfurante igual a 2d8 mais seu modificador de atributo de conjuração.

Ao Conjur a Magia, você pode imediatamente realizar um único Golpe de ira da natureza. Você fica acelerado enquanto estiver dentro da área e pode usar a ação adicional apenas para realizar Golpes de ira da natureza. Você fica lento 1 enquanto estiver fora da área.

Elevada (+2) A área aumenta em 1,5 metros e os Golpes causam 1d8 de dano adicional.

FORMA DISTORCIDA PELO DESEJO

FOCO 5

INCOMUM FEITICEIRO TRANSMUTAÇÃO

Execução >>> somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Vontade; **Duração** varia

Você foca sua magia sobre um inimigo, desejando que as defesas dele falhem e transformando as forças dele em fraquezas. O alvo deve tentar uma jogada de salvamento de Vontade para todos os efeitos a seguir.

- O alvo adquire fraqueza 5 a um tipo de energia à sua escolha.
- As resistências do alvo são reduzidas em 5 pontos.
- O alvo sofre -3 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades dele.
- O alvo sofre -1 de penalidade de estado nas jogadas de salvamento dele.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre as penalidades por 1 rodada.

Falha O alvo sofre as penalidades por 1 minuto.

Falha Crítica Como falha, e o alvo sofre -1 de penalidade na CA pela duração.

Elevada (+1) Aumente as fraquezas e a redução das fraquezas em 1 ponto.

MÁSCARA SEPULCRAL

FOCO 1

INCOMUM ADIVINHAÇÃO EMOÇÃO FEITICEIRO MENTAL VISUAL

Execução >>> somático, verbal

Área emanção de 1,5 metros; **Alvos** inimigos na área

Salvamento Vontade; **Duração** 1 minuto

Você manifesta uma máscara funerária sobrenatural, concedendo-lhe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento contra efeitos de emoção por 1 minuto. Seu semblante melancólico força seus adversários a confrontarem seus arrependimentos e pecados. Cada inimigo na área quando você Conjur a Magia ou que iniciar o turno dele na área sofre 1d4 de dano mental e deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e -1 de penalidade de estado em salvamentos de Vontade contra efeitos de emoção por 1 rodada.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e -1 de penalidade de estado em salvamentos de Vontade contra efeitos de emoção por 1 minuto.

Elevada (+2) O dano mental aumenta em 2d4 e o raio da emanção em 1,5 metros.

MIMO DA NINFA

FOCO 1

INCOMUM ENCANTAMENTO FEITICEIRO

Execução >>> somático, verbal

Duração 1 minuto

Você concede a um aliado um mimo de ventura. Você cria um mimo, como uma mecha de seu cabelo ou uma flor, que persiste pela duração da magia; como parte de Conjurar a Magia, você pode Interagir para passar o mimo para um aliado em seu alcance. Enquanto o aliado possuir o mimo consigo, ele recebe +1 de bônus de estado em testes de Performance e salvamentos de Vontade. Você pode Dispensar a magia como uma ação livre.

Elevada (4^o) Enquanto o aliado possuir o mimo com ele, você pode conjurar magias que tenham uma distância de toque nele a uma distância de 9 metros.

OBSCURECER A LUZ

FOCO 1

INCOMUM ESCURIDÃO EVOCAÇÃO FEITICEIRO

Execução \curvearrowright somático; **Acionamento** Você conjura uma magia de escuridão ou sombra.

Você magnifica a escuridão do efeito acionador, fazendo o nível de iluminação ambiente tremeluzir brevemente para que você possa sair da vista. Você pode imediatamente fazer um teste de Furtividade para se Esconder e pode ficar escondido para uma criatura mesmo se não possuir cobertura e não estiver ocultado de outra forma em relação a essa criatura. Você deixa de estar escondido ao final do seu turno a menos que se mova para uma cobertura ou fique ocultado.

PASTOR DE ALMAS

FOCO 5

INCOMUM CURA FEITICEIRO NECROMANCIA

Execução \curvearrowright verbal; **Acionamento** Uma criatura viva a até 9 metros sofre dano.

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você barra a mão do destino para alguém que ainda não está destinado a morrer, sacrificando parte de sua própria vitalidade para curá-lo. Você perde até 15 Pontos de Vida como um sacrifício e o alvo reduz o dano sofrido pelo dobro da quantidade de Pontos de Vida sacrificada. Se esta redução exceder a quantidade de dano sofrida do alvo, o alvo recupera PV igual à quantidade em excesso.

Elevada (+2) A quantidade máxima de Pontos de Vida que você pode sacrificar aumenta em 5 pontos.

ROUBAR SOMBRA

FOCO 3

INCOMUM FEITICEIRO NECROMANCIA SOMBRA

Execução $\curvearrowright\curvearrowright$ somático, verbal

Distância 18 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você rouba a sombra de uma criatura, deixando-a enfraquecida e vulnerável. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica enfraquecido 1 por 1 rodada.

Falha O alvo sofre 3d4 de dano negativo e fica enfraquecido 1 pela duração da magia enquanto você arranca a sombra dela, coletando-a em sua mão. Em rodadas subsequentes, quando Sustentar a Magia, você pode estrangular a sombra para causar 3d4 de dano negativo ao alvo (salvamento básico de Fortitude). Até a magia encerrar, o alvo não projeta sombra.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo fica enfraquecido 2.

Elevada (+1) O quando a magia é conjurada e quando é sustentada aumenta em 1d4 cada.

VÉU DE ESPÍRITOS

FOCO 3

INCOMUM FEITICEIRO ILUSÃO

Execução $\curvearrowright\curvearrowright$ somático, verbal

Duração 1 minuto

Você põe um véu oclusivo de espíritos sobre si, bloqueando-se especialmente bem de olhos mortos-vivos. Você se torna ocultado para todas as criaturas e escondido para criaturas mortas-vivas, independentemente dos sentidos precisos que elas tenham; isto lhe garante os efeitos de *invisibilidade*, mas contra todos os sentidos precisos de mortos-vivos. Se interagir fisicamente com um morto-vivo ou usar uma ação hostil, a magia é encerrada.

Elevada (+1) Você pode mirar uma criatura voluntária adicional a até 9 metros. A magia é encerrada se qualquer alvo interagir fisicamente com um morto-vivo ou usar uma ação hostil.

VÉU DO GÊNIO

FOCO 1

INCOMUM ABJURAÇÃO FEITICEIRO

Execução \curvearrowright somático; **Acionamento** Uma criatura na distância é atacada.

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária

Com um floreio, você atende ao desejo de uma criatura por proteção, dobrando a realidade para protegê-la do perigo. O alvo desaparece em uma explosão de fumaça colorida brilhante e faíscas, reaparecendo um instante depois. Ele fica ocultado contra o ataque acionador e até o final do turno atual da criatura.

MONGE

Monges podem receber as magias de ki a seguir.

FORMA DE KI

FOCO 9

INCOMUM MONGE POLIMORFIA

Execução \curvearrowright verbal

Duração 1 minuto

A partir das profundezas do poder espiritual, você assume uma forma de ki especial. Em sua forma de ki, seus cabelos, penas, pele ou escamas mudam de cor e começam a brilhar. Nesta forma, você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra. Escolha força, negativo, positivo ou ordeiro (somente se você for ordeiro). Todos os seus Golpes causam 1d6 de dano adicional do tipo escolhido. Seu corpo inteiro também é envolto por uma coroa brilhante da mesma cor que seu ki interior; este é um efeito de luz. Sua coroa é uma emanção de 1,5 metros que causa 2d6 de dano do tipo escolhido a criaturas que iniciarem o turno delas dentro da emanção. Se a emanção se sobrepor a um efeito de escuridão, o brilho da coroa tenta neutralizar o efeito de escuridão. Independentemente do resultado, a coroa não consegue neutralizar esse efeito novamente por 1 dia. Como uma ação única que possui o traço concentração, você pode acender sua coroa para ela se tornar uma emanção de 9 metros.

Em sua forma de ki, suas emoções surgem em primeiro plano e é difícil para você moderar seus ataques. Suas armas e ataques desarmados perdem o traço não-letal. Você sofre -2 de penalidade de estado em salvamentos contra efeitos de emoção, mas recebe +2 de bônus de estado em salvamentos contra todos os outros efeitos mentais.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

IRA DA MEDUSA

FOCO 8

INCOMUM MONGE TRANSMUTAÇÃO

Execução ⇨ somático, verbal

Você realiza um ataque cheio com o poder petrificante de uma medusa. Faça um Golpe desarmado com os efeitos adicionais a seguir.

Sucesso Crítico O alvo fica lento 2 e deve tentar um salvamento de Fortitude ao final de cada um dos turnos dele; este salvamento contínuo possui o traço incapacitação. Em uma falha no salvamento, a condição lento aumenta em 1 (2 em uma falha crítica). Um salvamento bem-sucedido reduz em 1 o valor da condição lento. Quando a criatura for incapaz de agir devido à condição lento de *ira da medusa*, ela é petrificada normalmente. A magia é encerrada se a criatura for petrificada ou se a condição lenta for removida.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o alvo fica inicialmente lento 1.

POSTURA DAS SOMBRAS FISGADORAS

FOCO 4

INCOMUM EVOCAÇÃO MONGE POSTURA SOMBRA

Execução ⇨ somático

Duração até você sair da postura

Você adota a postura das sombras fisgadas. Você pode realizar Golpes de sombras fisgadas. Eles causam 1d4 de dano negativo; pertencem ao grupo pugilato; e possuem os traços agarrar, ágil, alcance e desarmado.

Enquanto estiver na postura das sombras fisgadas, você recebe +2 de bônus de Atletismo em testes para Agarrar e na CD para criaturas que tentarem Escapar de você.

TEIA DAS SOMBRAS

FOCO 7

INCOMUM EVOCAÇÃO MONGE

Execução ⇨ somático, verbal

Área explosão de 9 metros

Salvamento Fortitude

Uma escuridão ávida surge de você, causando 14d4 de dano negativo. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica enfraquecida 1 por 1 rodada.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica enfraquecida 2 por 1 rodada.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica atordoada 1, enfraquecida 2 por 1 rodada e imobilizada por 1 rodada ou até ela Escapar, o que ocorrer primeiro.

Elevada (+1) O dano negativo aumenta em 2d4.

ORÁCULO

Oráculos podem receber as magias de revelação a seguir.

ACESSAR SABER

FOCO 3

INCOMUM ADIVINHAÇÃO FORTUNA OMINOSO ORÁCULO

Mistério saber

Execução ⇨ somático

Duração 1 minuto

Você prescrua pelo conhecimento divino do multiverso, buscando pequenas informações relacionadas a um assunto em particular. Escolha uma perícia de Saber. Você adquire temporariamente a mesma graduação de proficiência nessa perícia de Saber que sua graduação de proficiência em sua conjuração de oráculo.

ADIAR AFLIÇÃO

FOCO 3

INCOMUM CURA NECROMANCIA OMINOSO ORÁCULO POSITIVO

Mistério vida

Execução ⇨ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Com um surto de energia de cura, você afasta uma aflição ameaçando o alvo e concede uma pequena quantidade de cura. O alvo recupera 3d8 Pontos de Vida. Você tenta neutralizar uma aflição da qual saiba que está atingindo o alvo; se obtiver um sucesso, você suspende os efeitos da aflição por 1 hora em vez de removê-la. O alvo fica temporariamente imune a *adiar aflição* por 1 dia. Você não precisa ter identificado o nome da aflição específica, mas precisa estar ciente dela; por exemplo, você não poderia adiar um veneno ingerido durante o período de latência a menos que estivesse ciente do veneno.

Elevada (+1) O alvo recupera 1d8 Pontos de Vida adicional e você pode tentar suspender uma aflição adicional.

ARMADURA DE OSSOS

FOCO 3

INCOMUM NECROMANCIA OMINOSO ORÁCULO

Mistério ossos

Execução ⇨ somático

Duração 1 minuto

Você ossifica sua forma física, imitando a durabilidade de osso. Você adquire resistência 3 a dano cortante, eletricidade, fogo, frio e perfurante.

Elevada (+1) Aumente a resistência em 1 ponto.

AURA INCENDIÁRIA

FOCO 1

INCOMUM EVOCAÇÃO FOGO OMINOSO ORÁCULO

Mistério chamas

Execução ⇨ somático, verbal

Área emanção de 3 metros

Duração 1 minuto

Você se envolve com uma aura combustível. Cada vez que uma criatura na emanção sofrer dano de fogo, ela pega fogo, sofrendo 2d4 de dano persistente de fogo.

Elevada (+2) O dano persistente aumenta em 1d4 e o raio da emanção aumenta em 1,5 metros.

CHAMADO ÀS ARMAS

FOCO 1

INCOMUM AUDITIVO EMOÇÃO ENCANTAMENTO MENTAL OMINOSO ORÁCULO

Mistério batalha

Execução ⇨ verbal; **Acionamento** Você está prestes a rolar iniciativa.

Área emanção de 6 metros

Duração 1 minuto

Você brada um chamado às armas, inspirando seus aliados a entrarem na refrega. Cada aliado na área recebe +2 de bônus de estado na rolagem de iniciativa e recebe Pontos de Vida temporários igual ao nível da magia; estes Pontos de Vida temporários permanecem pela duração da magia.

Elevada (6°) O bônus aumenta para +3.

Elevada (9°) O bônus aumenta para +4.

DEFESA ANCESTRAL

FOCO 3

INCOMUM ABJURAÇÃO FORTUNA MENTAL OMINOSO ORÁCULO

Mistério ancestrais

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Execução ↻ somático; **Acionamento** Você está prestes a tentar um salvamento de Vontade.

Seu ancestral lhe protege contra aqueles que subjugariam sua vontade. Você rola o salvamento acionador duas vezes e usa o melhor resultado. Se estiver em um encontro quando conjurar esta magia, você rola imediatamente para trocar seu ancestral predominante.

DICOTOMIA DEBILITANTE**FOCO 4**

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MENTAL | OMINOSO | ORÁCULO

Execução ↻ somático, verbal**Distância** 9 metros; **Alvos** 1 criatura que não seja você**Salvamento** Vontade

Você revela um lampejo dos conflitos impossíveis entre o anátema divino por trás de sua maldição, o que o força a ponderá-lo frente ao conflito de outra pessoa. Você e o alvo sofrem 9d6 de dano mental cada, com um salvamento básico de Vontade, e o alvo fica atordoado 1 se obtiver uma falha crítica no salvamento dele. Você obtém um grau de sucesso um passo melhor do que o rolado em sua jogada de salvamento.

Elevada (+1) O dano aumenta em 3d6.**DRENAR CÉREBRO****FOCO 1**

INCOMUM | ENCANTAMENTO | MENTAL | OMINOSO | ORÁCULO

Mistério saber**Execução** ↻ material, somático**Salvamento** Vontade

Você sonda a mente do alvo para obter conhecimento. Isto causa 1d8 de dano mental com um salvamento básico de Vontade. Se o

alvo falhar no salvamento, você cataloga as memórias roubadas a fim de realizar um único teste de Recordar Conhecimento. Escolha uma perícia que tenha a ação Recordar Conhecimento e use o modificador de perícia do alvo para o teste.

Elevada (+1) O dano mental aumenta em 1d8.**FEITO HEROICO****FOCO 6**

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | MENTAL | OMINOSO | ORÁCULO

Mistério batalha**Execução** ↻↻ ou ↻↻↻ somático, verbal

Você adquire a habilidade de executar uma técnica de combate especializada a partir da vasta riqueza em conhecimento marcial que seu mistério provê. Quando Conjurar esta Magia, você usa a ação concedida por um talento de guerreiro comum das páginas 156 a 165 do *Livro Básico* ou das páginas 126\$ e 127\$ deste livro (seu MJ pode adicionar talentos a esta lista). Se você Conjurar esta Magia usando 2 ações, a ação concedida deve ser uma ação única, e se você Conjurar esta Magia usando 3 ações, você pode escolher um talento que conceda uma atividade de 2 ações em vez de 1 ação única. O nível do talento escolhido deve ser no máximo do mesmo nível que o nível de magia de *feito heroico*. O talento não pode possuir uma seção de Frequência e você deve atender aos pré-requisitos e requerimentos para selecioná-lo.

FORMA ANCESTRAL**FOCO 3**

INCOMUM | OMINOSO | ORÁCULO | TRANSMUTAÇÃO

Mistério ancestrais**Execução** ↻ somático, verbal**Duração** sustentada por até 1 minuto

Você assume a forma de seus espíritos ancestrais, tornando-se invisível e quase-corpóreo. Você adquire resistência 10 a todo dano (exceto força e dano de Golpes com a runa de propriedade *toque fantasma*), e esta resistência é dobrada contra dano não-mágico e de precisão. Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra; quando Voar, mover-se para cima não é terreno difícil para você. Você não pode se mover através de objetos sólidos, mas pode flutuar através de lacunas minúsculas. Você não pode Conjuram Magias (mas pode Sustentar uma Magia), ativar itens ou usar ações que possuam o traço ataque ou manuseio.

Elevada (+2) A resistência aumenta em 5 pontos.

FORMA DE TEMPESTADE

FOCO 6

INCOMUM OMINOSO ORÁCULO POLIMORFIA TRANSMUTAÇÃO

Mistério tempestade

Execução >> somático, verbal

Duração sustentada por até 1 minuto

Seu corpo se torna fluido para se adequar melhor aos arredores. Quando Conjuram esta Magia, escolha entre se transformar em água, ar ou brumas. A magia recebe o traço ar se você escolher ar ou brumas e o traço água se você se tornar água ou brumas. Você perde qualquer bônus de item na CA e usa seu bônus de proficiência em defesa sem armadura para determinar sua CA. Você também adquire resistência 10 a dano físico e se torna imune a dano de precisão. Você pode passar por rachaduras minúsculas e não precisa respirar. Você não pode conjurar magias, ativar itens ou usar ações que possuam o traço ataque ou manuseio. Você também recebe os efeitos a seguir baseado em sua forma.

- **Ar** Você adquire uma Velocidade de voo de 6 metros e fica invisível enquanto estiver no ar. Você pode criar os efeitos de *lufada de vento* a partir de seu espaço como uma atividade de 2 ações que possui o traço manuseio.
- **Água** Você adquire uma Velocidade de natação de 6 metros e fica invisível enquanto estiver na água. Você pode se energizar eletricamente ao usar uma ação única que possui o traço manuseio. Se o fizer, você não fica mais invisível na água devido à eletricidade indicar sua localização, mas qualquer criatura que fizer um ataque corpo a corpo contra você sofre 1d6 de dano de eletricidade; se ela lhe tocar, isto é cumulativo com o dano de sua maldição maior.
- **Brumas** Você adquire uma Velocidade de voo de 6 metros e fica difícil enxergar através de você. Qualquer criatura em um lado de seu espaço que for mirada por uma criatura do lado oposto fica ocultada para a criatura mirando.

Elevada (+2) Aumente a resistência em 5 pontos e o dano de eletricidade da forma de água energizada em 1 ponto.

FORMA TONIFICANTE VITAL

FOCO 6

INCOMUM CURA LUZ NECROMANCIA OMINOSO ORÁCULO POSITIVO

Mistério vida

Execução >> somático, verbal

Duração 1 minuto

Você transcende sua forma física, tornando-se um farol de energia curativa. Seu corpo emana luz brilhante como uma tocha. Você adquire resistência 5 a dano de precisão e fraqueza 5 a dano negativo, e seus Golpes desarmados causam 1d4 de dano positivo extra.

Você pode tocar uma criatura viva com uma ação de Interagir para restaurar 6d8 Pontos de Vida a ela e, quando uma criatura

lhe tocar com uma ação de Interagir, você pode permiti-la receber a mesma cura; de qualquer forma, a criatura fica temporariamente imune à cura de *forma tonificante vital* por 1 minuto. Este é um efeito de cura positiva. Você não pode se curar com *forma tonificante vital*. Uma criatura ferida por dano positivo (como um morto-vivo) que lhe tocar ou que causar dano em você com um ataque desarmado ou com uma arma corpo a corpo que não seja de alcance sofre 3d4 de dano positivo em vez de ser curada, além de não ficar temporariamente imune.

Você pode Dispensar esta magia.

Elevada (+1) Aumente os Pontos de Vida restaurados com uma magia de Interagir em 1d8, o dano positivo em 1 ponto e a resistência e fraqueza em 1 ponto cada.

FUZILADA FLAMEJANTE

FOCO 6

INCOMUM EVOCAÇÃO FOGO OMINOSO ORÁCULO

Mistério chamas

Execução >> somático, verbal

Duração 1 minuto

Você invoca uma saraivada interminável de chamas, produzindo miniaturas de bolas de fogo em suas mãos para lançar em seus adversários. Você conjura *produzir chama* como parte de conjurar *fuzilada flamejante*. Pela duração de *fuzilada flamejante*, o tempo de execução de *produzir chama* é reduzido de 2 ações para 1.

Elevada (9°) Pela duração, você também recebe um bônus de estado ao dano causado por *produzir chama* igual ao nível de magia de *fuzilada flamejante*.

LEQUE DE ESTRELAS

FOCO 1

INCOMUM EVOCAÇÃO FOGO LUZ OMINOSO ORÁCULO

Mistério cosmos

Execução >> somático, verbal

Área cone de 4,5 metros

Salvamento Reflexos

Você lança uma rajada de estrelas cadentes minúsculas, causando 1d4 de dano de fogo. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Reflexos.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano e fica ofuscada por 1 rodada.

Falha A criatura sofre o dano inteiro e fica ofuscada por 3 rodadas.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica ofuscada por 1 minuto.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

PERSISTÊNCIA DO CAMPO DE BATALHA

FOCO 3

INCOMUM ADIVINHAÇÃO DIVINO OMINOSO ORÁCULO

Mistério batalha

Execução > verbal; **Acionamento** Você está prestes a tentar uma jogada de salvamento, mas ainda não efetuou a rolagem.

Você é difícil de remover da batalha. Você recebe +2 de bônus de estado no salvamento acionador e, se o salvamento acionado for contra um efeito de incapacitação, ele trata você como se fosse 2 níveis superior.

PONTE DE LUZ LUNAR

FOCO 6

INCOMUM CONJURAÇÃO LUZ OMINOSO ORÁCULO

Mistério cosmos

Execução >> somático, verbal

Distância 9 metros

Duração 10 minutos

Você convoca uma ponte de luz lunar radiante e tremeluzente. A extensão de 3 metros de largura deve iniciar no chão em um ponto dentro da distância e se estende em um plano horizontal, seja em uma linha reta ou em qualquer ângulo de até 45 graus para cima ou para baixo, até 36 metros de comprimento. Esta ponte possui CA 10, Dureza 30 e 60 Pontos de Vida e é imune a acertos críticos e dano de precisão. Você e seus aliados podem atravessar a ponte normalmente, mas outras criaturas simplesmente passar através dela se tentarem. A ponte bloqueia ataques físicos, etéreos e incorpóreos de atravessá-la, seja de cima ou de baixo. Você pode dispensar a magia.

Elevada (+1) O comprimento da ponte aumenta em 6 metros e os Pontos de Vida dela são aumentados em 20.

REIVINDICAR MORTO-VIVO

FOCO 6

INCOMUM INCAPACITAÇÃO NECROMANCIA OMINOSO ORÁCULO

Mistério ossos

Execução >> somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 morto-vivo

Salvamento Vontade; **Duração** 10 minutos

Você tenta tomar o controle de um alvo morto-vivo ou forçá-lo a lhe reconhecer como mestre dele. Se o alvo for controlado por outra criatura, esse controlador tenta uma jogada de salvamento de Vontade para manter o controle; caso contrário, o alvo deve tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo fica atordoado 1 enquanto luta contra seus comandos.

Falha O alvo fica controlado por você e segue suas ordens. O alvo (ou a criatura que o controlava previamente) pode tentar um novo salvamento de Vontade ao final de cada um dos turnos dele, encerrando a magia em um sucesso. Se você emitir uma ordem obviamente autodestrutiva, o alvo não age até você emitir uma nova ordem.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo (ou a criatura que o controlava previamente) tenta um novo salvamento apenas se você emitir uma nova ordem contra a natureza dele.

SEGREDO PAVOROSO

FOCO 6

INCOMUM ADIVINHAÇÃO EMOÇÃO MEDO MENTAL OMINOSO ORÁCULO

Mistério saber

Execução >> material, somático

Distância 18 metros; **Alvos** até 6 criaturas

Salvamento Vontade; **Duração** até o início do seu próximo turno

Você profere um poderoso segredo que contraria a natureza fundamental das criaturas alvo. Escolha uma resistência específica ou fraqueza que você acredite que um ou mais alvos possuem devido a Recordar Conhecimento ou experiência prévia com os alvos, como resistência a fogo ou fraqueza a prata. Se a informação for incorreta para um certo alvo, a magia não possui efeito nesse alvo. Alvos afetados devem tentar um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre 1 ponto de dano do tipo da fraqueza que você escolheu (consequentemente acionando a fraqueza da criatura) ou ela perde a resistência dela até o final do seu próximo turno se você tiver escolhido uma resistência.

Falha Como sucesso, e a criatura fica assustada 1 pela revelação do segredo pavoroso dela.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura fica assustada 3.

SIFONAR ALMA

FOCO 1

INCOMUM NECROMANCIA NEGATIVO OMINOSO ORÁCULO

Mistério ossos

Execução > somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Fortitude

Você sifona uma parte da alma do alvo para fortalecer sua própria vitalidade. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude ou sofre 1d4 de dano negativo. Você recebe Pontos de Vida temporários igual à quantidade total de PV que o alvo perde, incluindo os PV perdidos por ser drenado.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e fica drenado 1.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e fica drenado 2.

Elevada (+1) O dano aumenta em 1d4.

TOQUE ANCESTRAL

FOCO 1

INCOMUM EMOÇÃO ENCANTAMENTO MEDO MENTAL OMINOSO ORÁCULO

Mistério ancestrais

Execução > somático

Distância toque; **Alvos** 1 criatura viva

Salvamento Vontade

Você toca uma criatura e a força a ver e sentir os ancestrais ao seu redor. O alvo sofre 1d4 de dano mental, com resultado dependendo de um salvamento de Vontade.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e fica assustado 1.

Falha Crítica O alvo sofre o dobro do dano e fica assustado 2.

Elevada (+1) O dano mental aumenta em 1d4.

TOQUE DA TEMPESTADE

FOCO 1

INCOMUM ÁGUA EVOCAÇÃO FOGO OMINOSO ORÁCULO

Mistério tempestade

Execução > somático

Distância toque; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude

Seu toque invoca uma massa rodopiante de água gélida que se prende ao seu alvo, causando 1d4 de dano contundente e 1d4 de dano de frio. O alvo deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico O alvo não é afetado.

Sucesso O alvo sofre metade do dano e -1,5 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele até o final do seu próximo turno.

Falha O alvo sofre o dano inteiro e -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele até o final do seu próximo turno.

Falha Crítica Como falha, mas o alvo sofre o dobro do dano.

Elevada (+1) O dano contundente e o dano de frio aumentam em 1d4 cada.

TROVOADA

FOCO 3

INCOMUM AR EVOCAÇÃO OMINOSO ORÁCULO SÔNICO

Mistério tempestade

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 30 metros; **Área** explosão de 6 metros

Salvamento Fortitude

Você cria uma poderosa rajada de ar e um estrondo de trovão, causando 2d6 de dano contundente e 2d6 de dano sônico. Cada criatura na área deve tentar um salvamento de Fortitude.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura sofre metade do dano.

Falha A criatura o dano inteiro e fica surda por 1 minuto.

Falha Crítica A criatura sofre o dobro do dano e fica surda por 1 hora.

Elevada (+2) O dano de cada tipo aumenta em 2d6 e a área é aumentada em 1,5 metros.

TURBILHÃO DE CHAMAS

FOCO 3

INCOMUM **EVOCAÇÃO** **FOGO** **OMINOSO** **ORÁCULO**

Mistério chamas

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 9 metros; **Área** até duas explosões de 1,5 metros que não se sobrepõem

Salvamento Reflexos básico

Você invoca uma tempestade de chamas rodopiantes, engolfando todas as criaturas nessa área e causando 5d6 de dano de fogo com um salvamento básico de Reflexos.

Elevada (+2) O dano aumenta em 3d6 e você pode acrescentar outra explosão de 1,5 metros não sobreposta à área.

VAZIO INTERESTELAR

FOCO 3

INCOMUM **EVOCAÇÃO** **FRIO** **OMINOSO** **ORÁCULO**

Mistério cosmos

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Salvamento Fortitude; **Duração** sustentada por até 1 minuto

Você invoca as profundezas frígidas do espaço sideral para causar um frio terrível em seu inimigo. O alvo é coberto por um vazio congelante, que causa 3d6 de dano de frio imediatamente e quando você sustentar a magia em turnos subsequentes, com direito a um salvamento básico de Fortitude. O alvo fica fatigado enquanto o efeito persistir.

Elevada (+1) O dano de frio aumenta em 1d6.

VÍNCULO VITAL

FOCO 1

INCOMUM **CURA** **NECROMANCIA** **OMINOSO** **ORÁCULO** **POSITIVO**

Mistério vida

Execução ⚡ somático

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura além de você

Duração 1 minuto

Você forja uma conexão de vida entre você e seu alvo, distribuindo ferimento entre vocês dois. Quando você Conjurar a Magia, o alvo recupera 1d4 Pontos de Vida. A primeira vez em cada rodada que o alvo sofrer dano, reduza o dano que ele sofre em 3 pontos (até um mínimo de 0 de dano). Você perde 3 Pontos de Vida a cada vez (ou o total de dano causado, se for menos que 3); este dano ignora quaisquer imunidades ou resistências que você tenha e não pode ser mitigado de qualquer forma.

A magia é encerrada imediatamente se você ficar inconsciente.

Você pode Dispensar a magia.

Elevada (3º) Você pode mirar 2 criaturas além de você. Aumente a cura inicial para 3d4 e o dano máximo reduzido e Pontos de Vida perdidos para 5.

Elevada (6º) Você pode mirar 3 criaturas além de você. Aumente a cura inicial para 6d4 e o dano máximo reduzido e Pontos de Vida perdidos para 10.

Elevada (9º) Você pode mirar 4 criaturas além de você. Aumente a cura inicial para 9d4 e o dano máximo reduzido e Pontos de Vida perdidos para 15.

VISÃO DE FRAQUEZA

FOCO 2

INCOMUM **ADIVINHAÇÃO** **OMINOSO** **ORÁCULO**

Execução ⚡ somático

Alvos 1 criatura

Você foca seu olhar em uma criatura e recebe um lampejo de intuição divina acerca da natureza dela. Se a criatura possuir qualquer fraqueza, você a descobre, assim como qual dos três modificadores de jogada de salvamento dela é o mais baixo. Você também descobre uma compreensão inerente dos movimentos dela e recebe +2 de bônus de estado na sua próxima rolagem de ataque (ou teste de perícia feito como parte de uma ação de ataque) contra esse adversário antes do final do seu turno. O alvo fica temporariamente imune a *visão de fraqueza* por 1 dia.

PATRULHEIRO

Patrulheiros podem receber as magias de guardião a seguir.

ARMA GRAVITACIONAL

FOCO 1

INCOMUM **EVOCAÇÃO** **PATRULHEIRO**

Execução ⚡ somático

Duração 1 minuto

Você forma uma força gravitacional e a canaliza em seus golpes, levando a ataques mais poderosos com lâminas e arcos. Em seu primeiro Golpe com arma a cada rodada, você adquire um bônus de estado no dano igual ao dobro da quantidade de dados de dano da arma.

BRUMA ABRANDADORA

FOCO 2

INCOMUM **CURA** **NECROMANCIA** **PATRULHEIRO** **POSITIVO**

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura voluntária ou 1 morto-vivo

Você invoca uma bruma mágica de energia positiva que envolve uma criatura. A bruma restaura 2d8 Pontos de Vida de um alvo vivo e encerra uma fonte de dano persistente de ácido, fogo, negativo, sangramento ou veneno o afetando. Se a criatura estiver sofrendo dano persistente de várias fontes, você seleciona qual é removido. Contra um alvo morto-vivo, você causa 2d8 de dano positivo (salvamento básico de Fortitude); se falhar no salvamento, o alvo também sofre 2 pontos de dano persistente positivo.

Elevada (+1) A quantidade de cura (ou dano a um alvo morto-vivo) aumenta em 1d8, e o dano persistente positivo a um morto-vivo aumenta em 1 ponto.

CARACTERÍSTICA ANIMAL

FOCO 2

INCOMUM **MORFIA** **PATRULHEIRO** **TRANSMUTAÇÃO**

Execução ⚡ somático, verbal

Duração 1 minuto

Sem transformar seu corpo por completo, você adquire uma característica animalesca selecionada a partir da lista abaixo a cada vez que Conjurar esta Magia.

- **Olhos de Gato** Você adquire visão na penumbra.
- **Garras** Você adquire um ataque de garra que causa 1d6 de dano cortante e possui os traços acuidade, ágil e desarmado.

- **Mandíbulas** Você adquire um ataque de mandíbulas que causa 1d8 de dano perfurante e possui o traço desarmado.

Elevada (4º) Acrescente as opções a seguir à lista de escolhas disponíveis.

- **Cauda de Peixe** Você adquire uma Velocidade de natação igual à sua Velocidade em terra.
- **Olhos de Coruja** Você adquire visão no escuro.
- **Asas** Você adquire uma Velocidade de voo igual à sua Velocidade em terra.

COURO MÁGICO

FOCO 1

INCOMUM ABJURAÇÃO PATRULHEIRO

Execução ⚡ somático

Distância 9 metros; **Alvos** seu companheiro animal

Duração 1 minuto

Seu companheiro animal desenvolve um couro mais espesso, pelo emaranhado ou uma casca mais grossa, recebendo +1 de bônus de estado na CA.

CRESCER COMPANHEIRO

FOCO 4

INCOMUM PATRULHEIRO POLIMORFIA TRANSMUTAÇÃO

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 9 metros; **Alvos** seu companheiro animal

Duração 1 minuto

Seu companheiro animal fica muito maior, crescendo sobre os adversários dele em batalha. Seu companheiro animal fica Enorme, recebendo os efeitos da magia crescer de 4º nível.

CURAR COMPANHEIRO

FOCO 1

INCOMUM CURA NECROMANCIA PATRULHEIRO POSITIVO

Execução ⚡ ou ⚡

Distância toque ou 9 metros; **Alvos** seu companheiro animal

Você reúne energia positiva para curar os ferimentos de seu companheiro animal. Você restaura 1d10 Pontos de Vida de seu companheiro animal. A quantidade de ações que você gastar para Conjuram esta Magia determina a distância e outros parâmetros.

⚡ **(somático)** A magia possui uma distância de toque.

⚡ **(verbal)** A magia possui uma distância de 9 metros e restaura 8 Pontos de Vida adicionais ao alvo.

Elevada (+1) A quantidade de cura aumenta em 1d10, e a cura extra para a versão de 2 ações aumenta em 8.

ESPINHEIRO DO CAÇADOR

FOCO 3

INCOMUM PATRULHEIRO PLANTA TRANSMUTAÇÃO

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 30 metros; **Área** todos os quadrados contendo plantas em uma explosão de 1,5 metros

Duração 1 minuto

Você faz as plantas na área emaranharem seus adversários, com os efeitos de *emaranhar*. Uma criatura que obtiver uma falha crítica no salvamento sofre 2d4 de dano persistente de sangramento além de ficar imobilizado. Escapar de seu espinheiro não encerra o dano de sangramento.

Elevada (+1) O dano de sangramento em uma falha crítica aumenta em 1d4.

RASTREIO EFÊMERO

FOCO 3

INCOMUM ADIVINHAÇÃO PATRULHEIRO

Execução ⚡ somático, verbal

Duração 1 hora

Você pode olhar as correntes de água e ar e ver rastros que você é capaz de seguir como faria na terra. Você pode utilizar Sobrevivência para Rastrear pela água e pelo ar, notando “rastros” aquáticos e aéreos de todas as criaturas que passaram por perto na última hora. É mais difícil para você Rastrear desta forma: a CD para Rastrear pela água ou pelo ar é sempre pelo menos 30, ou maior após marés ou correntes pesadas (na água) ou uma precipitação ou vento (no ar). É possível Cobrir Rastros contra esta magia, mas as criaturas podem não perceber que é necessário fazê-lo.

SALTITAR ARAPUCA

FOCO 1

INCOMUM CONJURAÇÃO PATRULHEIRO TELEPORTAÇÃO

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 3 metros; **Alvos** uma arapuca que você construiu

Você pode não ter colocado sua arapuca no lugar certo, mas pode movê-la magicamente para isso. Você teleporta a arapuca alvo para outro local desocupado na distância.

Elevada (+1) A distância da magia aumenta em 3 metros.

SORTE DO CAÇADOR

FOCO 2

INCOMUM ADIVINHAÇÃO FORTUNA PATRULHEIRO

Execução ⚡ verbal; **Acionamento** Você faz um teste de Recordar Conhecimento sobre uma criatura, mas ainda não efetuou a rolagem.

Você possui uma habilidade sobrenatural de lembrar detalhes sobre seus adversário. Role o teste acionador duas vezes e use o melhor resultado.

TRANSPosição DE TERRENO

FOCO 5

INCOMUM CONJURAÇÃO PATRULHEIRO TELEPORTAÇÃO

Execução ⚡ somático, verbal

Distância 27 metros

Você misticamente troca sua localização atual com outro. Enquanto estiver em um ambiente ermo, você transporta a si e os itens que você estiver segurando para um local aberto que você possa ver na distância da magia. Se possuir Terreno Predileto e sua posição inicial e final estiverem em seu terreno predileto, a distância aumenta para 54 metros. Se possuir um companheiro animal e ele estiver adjacente a você, você pode transportá-lo com você para um espaço livre adjacente, mas se esta magia fosse levar qualquer outra criatura com você, mesmo que em um espaço extradimensional, a magia é perdida.

VISÃO DO CAÇADOR

FOCO 5

INCOMUM ADIVINHAÇÃO PATRULHEIRO

Execução ⚡ verbal

Distância 9 metros; **Alvos** 1 presa caçada

Duração 10 minutos

Seu alvo brilha com uma aura mágica visível apenas para você e aqueles que seguem suas orientações. Seu alvo é visível para você e outros compartilhando os benefícios de Caçar Presa mesmo que ele normalmente não fosse ser visto devido à iluminação ou pelas condições invisível ou ocultado, embora a cobertura de objetos opacos ainda bloqueie sua visão. Você ignora o teste simples contra o alvo devido à condição ocultado e o alvo não fica automaticamente escondido para você devido a escuridão ou por estar invisível.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

RITUAIS

Rituais levam muito mais tempo para serem executados do que a maioria das magias, mas podem ser realizados por qualquer pessoa habilidosa o suficiente, não apenas por conjuradores. As regras para conjurar rituais são apresentadas na página 408 do Livro Básico.

TABELA 5-1: RITUAIS POR NÍVEL

Ritual	Nível
Laçar corações	2
Reencarnar	3
Serviçais invisíveis	3
Descanso eterno	4
Simulacro	4
Banquete de heróis	5
Projeção astral	5
Proteger domínio	6
Círculo de teleportação	7
Palavra de retorno	7
Clone	8
Criar semiplano	9
Fachada fantástica	9

BANQUETE DE HERÓIS

RITUAL 5

INCOMUM **CONJURAÇÃO**

Execução 4 horas; **Custo** 25 po; **Conjuradores Secundários** 1

Teste Primário Natureza, Religião ou Ocultismo (especialista);

Testes Secundários Diplomacia ou Sociedade

Distância 12 metros

Você conjura seres extra terrenos para servirem um banquete com propriedades restaurativas a você e seus companheiros. Estes seres misteriosos podem ser servidores feéricos, divinos ou sobrenaturais, conforme apropriado para o teste primário. Após a primeira hora do ritual, estes servos aparecem e servem um enorme banquete, completo com uma mesa requintada e até 10 assentos. A abundância consiste em todos os tipos de pratos, incluindo comidas da infância dos convidados, iguarias modernas e bebidas preferidas. Os servos convocados passam as próximas 3 horas atendendo você e os outros convidados, servindo mais comida, bebidas e assim por diante. Durante este período, você e os outros convidados devem se esforçar para serem o mais educados e graciosos quanto possível para evitar ofender seus anfitriões misteriosos. Ao final do banquete, o ritual é completado e você e o conjurador secundário fazem seus testes normalmente. Se o banquete for interrompido a qualquer momento, os servos imediatamente desaparecem com as provisões e o ritual é interrompido.

Sucesso Crítico O banquete é nutritivo e revitalizante. A comida mágica conjura *neutralizar veneno*, *remover doença* e *remover medo* em cada convidado para cada aflição relevante, usando seu modificador para o teste de perícia primário como o modificador de neutralização. Cada convidado também recupera 100 Pontos de Vida e recebe 20 Pontos de Vida temporários pelas próximas 12 horas. Convidados também recebem +2 de bônus de estado em salvamentos contra doença, medo e efeitos de veneno pelas próximas 12 horas.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que convidados recuperam apenas 50 Pontos de Vida, recebem apenas 10 Pontos de Vida temporários e não recebem o bônus de estado em salvamentos.

Falha Você e os outros convidados sentem o gosto de cinzas em suas bocas e percebem que o banquete não tinha nada que desse sustento.

Falha Crítica Os servos extraterrenos ficaram ofendidos pelo seu comportamento ou arrogância demonstrada ao convocá-los e envenenaram o banquete. Você e seus convidados ficam enjoados 4 e não podem reduzir a condição por 12 horas.

Elevada (+1) Aumente em 10 os Pontos de Vida recuperados e em 2 os Pontos de Vida temporários (ou o dobro de cada em um sucesso crítico).

CÍRCULO DE TELEPORTAÇÃO

RITUAL 7

INCOMUM **EVOCAÇÃO** **TELEPORTAÇÃO**

Execução 1 dia; **Custo** incensos raros, metais preciosos e gizos purificados num valor total de 500 po; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (mestre); **Testes Secundários** Manufatura, Sobrevivência

Distância 6 metros

Duração 1 dia

Você cria um círculo de 3 metros de diâmetro, que age como um portal para um destino determinado no momento do ritual. Você designa o destino da teleportação como parte do ritual. Este destino não pode ser alterado. O destino deve ser um local a até 1.500 quilômetros e no mesmo plano que o círculo de teleportação. Você deve ser capaz de identificar o local precisamente tanto pela posição relativa dele ao local onde você cria o círculo de teleportação quanto pela aparência do destino (ou outras características de identificação). O destino também deve ser um círculo de 3 metros de diâmetro que não se sobreponha com quaisquer estruturas sólidas, mas pode ser um local nocivo ou perigoso.

Um conjurador secundário que fizer um teste de Sobrevivência para este ritual pode estar localizado no local exato do destino em vez de com você no ponto de origem. Se o conjurador secundário obtiver sucesso no testes dele no destino e você rolar um sucesso, o resultado do ritual é um sucesso crítico.

Enquanto o círculo estiver ativo, qualquer criatura que se mover completamente para dentro do círculo é instantaneamente teleportada para o destino. Uma criatura que não seja voluntária a ser teleportada pode tentar um salvamento de Vontade para resistir ao efeito. Se permanecer no círculo, a criatura deve tentar este salvamento novamente ao final de cada um dos turnos dela.

O círculo de teleportação normalmente é de mão única, embora você possa dobrar o Custo para fazer a teleportação funcionar em ambas as direções.

Sucesso Crítico Você cria o círculo de teleportação e ele é extremamente preciso, independentemente da distância viajada. Viajantes chegam exatamente no ponto designado.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o destino do círculo de teleportação é levemente impreciso, ficando distante do destino alvo em cerca de 1 por cento da distância viajada, até um máximo de 15 quilômetros de diferença.

Falha O círculo de teletransportação não funciona.

Falha Crítica O círculo de teletransportação é bastante impreciso. Ele leva a um destino aleatório mais ou menos à mesma distância do ponto de origem, e as chances de algum outro erro inusitado são bem grandes.

Elevada (9°) O custo aumenta para 2.000 po, a duração aumenta para 1 mês e o destino pode ser qualquer lugar no mesmo planeta.

Elevada (10°) O custo aumenta para 10.000 po, a duração aumenta para ilimitada e o destino pode ser qualquer lugar no mesmo planeta.

CLONE

RITUAL 9

RARO **NECROMANCIA**

Execução 7 dias; **Custo** suprimentos e reagente raros de laboratório num valor total de 100 po × o nível do alvo (mínimo 1); **Conjuradores Secundários** 3

Teste Primário Manufatura (lendário); **Testes Secundários** Arcanismo, Ocultismo, Medicina

Distância 3 metros; **Alvos** 1 criatura viva de até 20º nível

Você remove 1 centímetro cúbico da carne do alvo, que deve estar presente durante todo o ritual e pode ser um dos conjuradores. Você então usa essa carne para criar uma cópia da forma física do alvo que abrigará a alma do alvo no caso de morte. Esta cópia é fisicamente idêntica à da criatura original.

Para executar o ritual, você precisa de um laboratório de alquimista expandido (*Livro Básico* 288) ou de um conjunto de equipamentos superiores. Após o ritual ser completado com sucesso, a cópia cresce nos equipamentos do laboratório por 2d4 meses. Embora não seja necessário envolvimento direto durante este período de crescimento, você deve impedir qualquer interferência ou interrupção – ou então o ritual falha. Quando a cópia é completada, a alma da criatura original entra assim que seu corpo original morrer ou imediatamente se a criatura tiver morrido durante os meses de crescimento da cópia, desde que a alma esteja livre e disposta a isso. Se Pharasma tiver decidido que o tempo do alvo chegou ou se a alma estiver presa ou não quiser retornar, a cópia permanece vazia até o impedimento ser removido. Enquanto estiver desocupada, a cópia inerte deve ser preservada em equipamentos alquímicos adequados para impedi-la de apodrecer.

Sucesso Crítico O processo de clonagem é bem-sucedido. Quando a alma ocupar o clone completado, ele fica condenado 1, desajeitado 1, drenado 1 e enfraquecido 1 por 1 semana; estas condições não podem ser removidas ou reduzidas por qualquer meio até que a semana tenha se passado.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o valor de cada condição é 2.

Falha Você falha em formar o clone.

Falha Crítica O clone parece ser bem-sucedido, mas algo dá terrivelmente errado. Após chegar a seu tamanho completo, ele é incapaz de conter a alma do alvo e, em vez disso, abriga uma inteligência maligna ou uma criatura invasiva como um demônio invidiak (*Bestiário* 2 65\$).

CRIAR SEMIPLANO

RITUAL 8

RARO **CONJURAÇÃO** **TELEPORTAÇÃO**

Execução 9 dias; **Custo** materiais preciosos num valor total de 800 po; **Conjuradores Secundários** 3

Teste Primário Arcanismo, Natureza, Ocultismo ou Religião (lendário); **Testes Secundários** Arcanismo, Natureza, Ocultismo

ou Religião (qualquer um dos três que não tiver sido utilizado para o teste primário)

Poucos encantamentos são tão renomados quando o poder de criar mundos. Para conjurar este ritual, você deve estar no Plano Astral, no Plano Etéreo ou em um plano que se conecte a um desses dois.

Um semiplano criado com este ritual existe no Plano Astral ou Etéreo. Ele pode possuir a aparência de qualquer ambiente ou estrutura mundanos, como uma gloriosa catedral, uma clareira em uma floresta, uma confortável caverna mobiliada ou qualquer coisa que você possa imaginar. Todos os semiplanos possuem limites finitos invioláveis, que podem lembrar pedra, madeira ou algo mais sobrenatural, como uma muralha de brumas ou um vazio interminável.

Semiplanos possuem condições ambientais conforme apropriado para o Plano Material, embora o conjurador primário possa ditar um clima ou nível de iluminação geral, assim como se o semiplano possui estações ou um ciclo de dia e noite. O semiplano possui não possui plantas ou animais nativos, mas eles podem ser introduzidos, e plantas crescerão na luz de um semiplano.

Quando você conjurar *criar semiplano*, os conjuradores são teleportados para o semiplano. O semiplano não possui acesso direto a outros mundos, portanto, é necessário *salto planar* ou habilidades similares para acessá-lo. Como parte de conjurar o ritual para criar um semiplano, você cria uma chave para o semiplano que serve como um diapasão de *salto planar* para esse semiplano. A maioria lembra chaves ornamentadas, mas alguns assumem a forma de mapas, bússolas ou varas de radiestesia.

Se possuir a chave original para um semiplano existente e estiver nele, você pode usar este ritual para expandir o semiplano ou acrescentar traços ou características especiais descritas abaixo. Veja as páginas 136\$ e 138\$ do *Guia do Mestre* para mais informações sobre estas características planares.

- **Tendência** O semiplano adquire um traço tendência, como bondoso ou ordeiro.
- **Abundante** O semiplano possui um ecossistema funcional, com plantas e animais apropriados ao ambiente. Este ecossistema não requer qualquer esforço adicional de sua parte para ser mantido.
- **Elemental** O semiplano adquire o traço de essência planar de água, ar, fogo ou terra.
- **Gravidade** O semiplano adquire um traço de gravidade à sua escolha.
- **Chave** Você cria uma chave adicional que pode ser usada para acessar o semiplano com *salto planar* e aprimorá-la com *criar semiplano*.
- **Portal** Você cria um portal permanente entre o semiplano e um único outro local. Você deve passar o tempo de execução do ritual construindo o portal do lado externo, que normalmente lembra um arco ou marco de porta de algum tipo. O portal está sempre ativo, mas pode ser protegido da mesma forma como você faria com uma porta.
- **Extensão** O semiplano pode ser ilimitado em vez de finito, embora com o mesmo tamanho.

Sucesso Crítico Você cria um semiplano cuja área consiste em dois quadrados contíguos, cada um com 30 metros de lado. O teto mede 6 metros de altura. Se estiver modificando um semiplano existente, você pode em vez disso adicionar esta área ao tamanho do semiplano ou adicionar dois traços ou características especiais.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Sucesso Como sucesso crítico, mas a área do semiplano é um único quadrado de 30 metros de lado com teto de 6 metros de altura. Se estiver modificando um semiplano existente, você pode adicionar um traço ou característica especial.

Falha O ritual não possui efeito.

Falha Crítica Algo dá terrivelmente errado, e todos os conjuradores são teleportados para um plano desconhecido, mas provavelmente hostil.

Elevada (10°) O ritual cria uma área quadrada de 300 metros de lado com teto de 6 metros de altura (duas áreas contíguas deste tamanho em um sucesso crítico). O custo do ritual aumenta para 20.000 po.

DESCANSO ETERNO

RITUAL 4

INCOMUM NECROMANCIA

Execução 1 dia; **Custo** óleos raros para ungir o corpo num valor total igual a 25 po × o nível do alvo (mínimo 1); **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Religião (especialista); **Testes Secundários** Ocultismo, Religião

Distância 6 metros; **Alvos** 1 criatura morta

Você clama aos deuses, espíritos e seres estranhos que impeçam o espírito de uma criatura de retornar para sempre. Um espírito que não quiser ser tão constrangido pode tentar um salvamento de Vontade para resistir a este ritual; em um sucesso crítico, ele lhe engana a acreditar que o ritual foi bem-sucedido. Este ritual não possui efeito em um alvo que for morto-vivo ou cuja alma não estiver no pós-vida por algum motivo.

Sucesso Crítico Você prende o espírito do alvo no pós-vida. Tentativas de se comunicar com a criatura morta, retorná-la à vida, transformá-la em morta-viva ou de alguma forma perturbar o pós-vida dela falham a menos que o nível de neutralização do efeito seja pelo menos 2 níveis maior do que o de *descanso eterno* ou se origem de um artefato ou divindade. Fazer a criatura retornar com sucesso à vida encerra as restrições impostas por *descanso eterno*.

Sucesso Como sucesso crítico, mas efeitos para interagir com o espírito falham a menos que o nível de neutralização do efeito seja maior do que o de *descanso eterno* ou se origem de um artefato ou divindade.

Falha O ritual não surte efeito.

Falha Crítica O ritual falha e os espíritos aos quais você apela ficam enraivecidos pela sua interferência. Todos os conjuradores ficam condenados 1 por 1 semana.

FACHADA FANTÁSTICA

RITUAL 9

RARO ILUSÃO

Execução 1 semana; **Custo** pinturas místicas, véus elaborados e minerais em pó num valor total de 20.000 po; **Conjuradores Secundários** 3

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (lendário); **Testes Secundários** Dissimulação; Furtividade; Sobrevivência ou Sociedade

Área círculo centrado em você até 1,5 quilômetros de raio; **Alvos** 1 assentamento e os residentes dele

Duração ilimitada

Você desenha uma série permanente de ilusões complexas sobre o assentamento alvo, escolhendo aparência, som, cheiro e tato das estruturas, terreno e criaturas dentro dela quando o ritual é conjurado. Você pode alterar a aparência de estruturas e criaturas

existentes e pode adicionar estruturas ou criaturas ilusórias. Por exemplo, você poderia fazer tudo e todo mundo na área parecer verde, criar uma floresta ilusória com copas espessas que obscurecem o assentamento da visão externa ou criar ruínas vazias que parecem inabitadas e pristinas. Quando criar a fachada, você determina quais elementos ilusórios permanecem estáticos (limitado a movimento básico natural, como bandeiras balançando ao vento) e quais seguem um programa básico (por exemplo, uma parada diária na praça de uma cidade, completa com banda de marcha). Você é incapaz de alterar os programas após criar a fachada.

Você pode disfarçar criaturas como quiser, com os mesmos efeitos de *disfarce ilusório* de 3º nível. Se uma criatura afeada pela fachada deixar a área, quaisquer ilusões afetando-a desvanecem após 1 dia. Você decide quando conjurar o ritual se recém-chegados são disfarçados pelas ilusões e se o disfarce aparece imediatamente ou após um determinado período, de até 1 semana.

Uma criatura que interagir com o assentamento alvo de maneira que fosse sugerir ou revelar a natureza ilusória da fachada, como ao tentar pintar um prédio afetado pela fachada ou escalando uma estrutura ilusória, pode tentar desacreditar a ilusão. As ilusões criadas pela magia são inofensivas, portanto, um rio de lava ilusório não causaria dano, nem espinhos de uma rosa ilusória furariam alguém.

Sucesso Crítico Você cria a fachada conforme descrito e pode alterar os programas dentro da fachada ao gastar 1 dia da duração para reprogramar.

Sucesso Você cria a fachada conforme descrito.

Falha Suas ilusões falham e o ritual não surte efeito.

Falha Crítica Seu ritual produz ilusões inesperadas e incontroladas diferente do planejado, como cores mudando lentamente de forma inesperada pelos prédios, cheiros desagradáveis e criaturas aparecendo como esqueletos. Estes efeitos desvanecem após 1 mês;

Elevada (10°) O custo aumenta para 100.000 po e o raio pode ser de até 7,5 quilômetros.

LAÇAR CORAÇÕES

RITUAL 2

INCOMUM ABJURAÇÃO

Execução 1 hora; **Custo** vinho fino e um conjunto de anéis ou outro símbolos que possuam um valor total de 40 po; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Natureza ou Religião (especialista); **Testes Secundários** Diplomacia, Sociedade

Distância 6 metros

Você cria um laço mágico entre duas criaturas voluntárias, que são conjuradores secundários do ritual e devem compartilhar afeição genuína pelo outro. Como parte do ritual, ambos os membros do elo recebem um anel, amuleto ou símbolo similar para representar sua conexão compartilhada. Eles perdem os efeitos do ritual quando não estiverem portando o símbolo, e o elo é quebrado se o símbolo for destruído.

Criaturas se beneficiando de um *laçar corações* bem-sucedido podem participar depois em uma versão elevada do ritual sem exigir novos testes ao gastar o tempo necessário e pagando a diferença dos dois custos. Uma criatura pode estar sob os efeitos de vários rituais de *laçar corações* de uma vez.

Sucesso Crítico Uma vez por dia, cada criatura ligada pode usar uma atividade de 2 ações que possui o traço concentração para descobrir o estado atual da outra criatura ligada. A criatura

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

sabe a direção e distância da outra e quaisquer condições afetando-a. Ambos os participantes podem conjurar *mensagem* como uma magia divina inata à vontade, mas podem mirar apenas o outro participante.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que as criaturas ligadas não podem conjurar *mensagem* devido a este ritual.

Falha O ritual não surte efeito.

Falha Crítica Repercussão mágica cria energia discordante entre os participantes. Por 1 semana, cada participante do ritual fica desajeitado 2 e estupefato 2 sempre que ficarem a 9 metros do outro participante do ritual.

Elevada (6°) Aumente o custo para um valor total de 600 po. Em um sucesso, conjuradores secundários no ritual recebem permanentemente os efeitos da magia *telepatia* de 6° nível, mas apenas um com o outro.

PALAVRA DE RETORNO

RITUAL 7

RARO CONJURAÇÃO TELEPORTAÇÃO

Execução 7 dias; **Custo** óleos raros e minerais em pó num valor total de 5.000 po; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (especialista, o teste possui o traço secreto); **Testes Secundários** Arcanismo ou Ocultismo (o que não for utilizado para o teste primário), Sociedade

Distância 6 metros; **Alvos** Até sete criaturas voluntárias de 14° nível ou inferior

Duração 1 ano

Você liga a si e seus aliados ao local seguro específico onde você executa o ritual. Isto permite aos participantes retornarem depois simplesmente falando uma palavra.

Sucesso Você forma a conexão com o santuário designado.

Qualquer participante no ritual pode usar um ação única que possui o traço concentração para proferir uma palavra de poder escolhida por você durante a conjuração do ritual. Quando o fizer, todos os participantes podem imediatamente retornar ao santuário a partir de qualquer distância, desde que estejam no mesmo plano que o santuário. Cada participante chega na posição na qual estava durante a execução do ritual. Quando a palavra é falada, todos os outros participantes sabem disso e cada um deles pode escolher se retorna ou não ao santuário naquele momento. O ritual é imediatamente encerrado.

Falha Você falha em formar a conexão entre os participantes e o santuário e fica ciente de que o ritual falhou.

Falha Crítica O ritual inadvertidamente forma uma conexão com um local em outro plano. Os conjuradores não ficam cientes deste desalinhamento. Quando a palavra é proferida, todos os participantes do ritual são transportados para este local extraplanar.

Elevada (+1) O custo aumenta para 5.000 po, o ritual pode afetar uma criatura a mais, e o nível máximo dos alvos aumenta em 2.

PROJEÇÃO ASTRAL

RITUAL 5

INCOMUM ADIVINHAÇÃO

Execução hora; **Custo** um jacinto num valor total de 5 po × o nível do alvo (mínimo 1) para cada alvo; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (mestre); **Testes Secundários** Arcanismo ou Ocultismo (o que não tiver sido utilizado para o teste primário), Sobrevivência

Distância toque; **Alvos** você e até 5 criaturas voluntárias

Duração veja texto

Você projeta as essências espirituais dos alvos no Plano Astral, deixando suas formas físicas inanimadas para trás. Estas formas astrais podem ser usadas para explorar o Plano Astral indefinidamente enquanto os corpos dos alvos permaneçam seguros em estase no plano onde o ritual foi conjurado (onde eles permanecem inconscientes e não podem ser despertados normalmente). Os conjuradores devem estar em contato físico um com o outro em um círculo pela duração da conjuração e todos os alvos devem ser selecionados entre estes conjuradores.

A forma astral de um alvo é uma cópia do alvo e de tudo que ele estiver carregando; qualquer coisa que ocorrer a um item duplicado ocorre com o original também. Por exemplo, se você usar, gastar, destruir, perder ou der a cópia de um item, o original desaparece de sua posse. Pela duração do ritual, qualquer um dos alvos pode gastar uma ação única para Dispensar sua forma astral e retornar imediatamente ao corpo físico dele. Como o conjurador primário, quando você Dispensar sua forma astral, você também pode Dispensar as formas astrais de todos os outros alvos como parte da mesma ação, devolvendo todos os alvos às suas formas físicas simultaneamente. Enquanto estiverem no Plano Astral, os outros alvos são incapazes de navegar sem você e, se ficarem separados de você, eles devem esperar pelo seu retorno ou Dispensarem suas formas astrais. Quando o ritual acabar, as formas astrais dos alvos desaparecem.

A forma astral de um alvo e sua forma física correspondente são vinculadas por um cordão de prata incorpóreo, que é visível apenas no Plano Astral. Este cordão quase inquebrável serve como um conduíte e linha de segurança; se ele for arrebentado, as formas astral e física do alvo são imediatamente mortas. Se o ritual for interrompido por uma força externa, como *dissipar magia* conjurada na forma física ou astral do alvo, o alvo é imediatamente (e sem ser ferido) devolvido ao seu corpo físico. Se a forma astral de um alvo for morta, o cordão de prata imediatamente o devolve ao seu corpo físico; isso exige uma tentativa de salvamento de Fortitude com a mesma CD que o teste primário do ritual. Em uma falha, a criatura morre; em um sucesso, ela fica condenada 2, desajeitada 2, drenada 2 e enfraquecida 2 por 1 semana; estas condições não podem ser removidas ou reduzidas por qualquer meio até que a semana tenha se passado. O corpo físico de um alvo permanece em animação suspensa pela duração do ritual, mas se for destruído, o alvo morre e sua forma astral também desaparece.

Este ritual projeta apenas uma parte da consciência do alvo no Plano Astral. Viajar fisicamente para o Plano Astral (para alcançar os Planos Externos, por exemplo) requer magias como *salto planar*.

Sucesso Crítico Todos os alvos são capazes de navegar de maneira independentemente no Plano Astral. O cordão de prata do alvo é mais forte do que o usual, concedendo +4 de bônus de circunstância em seu salvamento de Fortitude para evitar morrer se sua forma astral morrer.

Sucesso Você projeta os alvos com sucesso.

Falha Você falha em projetar os alvos.

Falha Crítica O processo de separar os espíritos dos alvos de seus corpos é complicado, e algo dá catastróficamente errado. Todos os conjuradores ficam condenados 1, são imediatamente reduzidos a 0 Pontos de Vida e ficam morrendo.

PROTEGER DOMÍNIO

RITUAL 6

INCOMUM ABJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** incensos, óleos raros e prata em pó num valor total de 150 po; **Conjuradores Secundários** 3

Teste Primário Arcanismo, Natureza ou Ocultismo (mestre); **Testes Secundários** Ladragem, Saber (qualquer), Sobrevivência

Área 30 metros × 30 metros, até 15 metros de altura

Duração 1 semana

Este ritual era usado há muito tempo para proteger os santuários privados de governantes e conjuradores poderosos e outras figuras importantes. Você e os outros conjuradores passam o tempo de conjuração queimando incensos, unguindo portas e desenhando linhas de prata em pó nas entradas. O ritual cria os efeitos mágicos a seguir dentro da área; estes efeitos são elevados ao nível de *proteger domínio* e permanecem ativos por toda a duração.

Todos os portões, portas, janelas e aberturas similares na área (se houver) são trancados, com os efeitos de *trancar*. Além disso, você pode obscurecer até seis portas, portais ou entradas similares na área com os efeitos de *objeto ilusório* para que pareçam paredes sem nada. Magias de vidência não podem perceber qualquer estímulo da área, e *proteger domínio* tenta neutralizar efeitos de teleportação para dentro ou fora da área, incluindo tentativas de convocar criaturas no local, usando um modificador igual à CD de salvamento do ritual - 10.

Dissipar magia bem-sucedida utilizada em um efeito específico remove apenas esse efeito (como o efeito de *trancar* em uma janela). Uma *disjunção* bem-sucedida encerra o ritual inteiro.

Sucesso Crítico Você cria os efeitos conforme a descrição do ritual, mas protege uma área do dobro do tamanho.

Sucesso Você cria os efeitos conforme a descrição do ritual.

Falha O ritual não possui efeito.

Falha Crítica A área se torna armadilhada e hostil para você e seus aliados de uma forma que você não previa.

Elevada (+1) A proteção cobre uma área adicional de 30 metros × 30 metros, até 15 metros de altura, que deve ser contígua com a área original.

REENCARNAR

RITUAL 3

INCOMUM NECROMANCIA

Execução 4 horas; **Custo** ervas raras num valor total de 25 po × o nível do alvo (mínimo 1); **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Natureza (especialista); **Testes Secundários** Ocultismo, Religião

Distância 3 metros; **Alvos** 1 criatura morta de até 8 nível

Você chama a alma do alvo e tenta encarná-la em um corpo novo. Como a alma não está retornando para o corpo original, apenas uma pequena porção dos restos da criatura é necessária. Estes restos deviam ser partes do corpo original no momento da morte, e o alvo deve ter morrido na última semana. Se Pharsma tiver decidido que a hora do alvo chegou, se a alma dele estiver presa ou se não quiser retornar, este ritual falha automaticamente, mas você descobre isto após obter sucesso no teste de Religião e pode encerrar o ritual sem pagar o custo.

Se o ritual for bem-sucedido, o novo corpo do alvo possui uma ancestralidade aleatória. Primeiro role 1d20. Em um resultado de 1 a 14, o novo corpo é de uma ancestralidade comum, enquanto de 15 a 20 ele se torna membro de uma ancestralidade incomum ou rara. O MJ escolhe ancestralidades possíveis baseado nas en-

contradas na região e então rola aleatoriamente entre elas. Por exemplo, o MJ poderia rolar 1d6 para escolher uma ancestralidade comum do *Livro Básico*. O alvo substitui seus Pontos de Vida de ancestralidade, tamanho, Velocidade, melhorias de atributo, defeito de atributo, traços e habilidades especiais de sua nova ancestralidade. O alvo perde sua herança e talentos de ancestralidade, selecionando substitutos de sua nova ancestralidade. A biografia, características de classe e idiomas conhecidos do alvo permanecem inalterados.

Sucesso Crítico Você reencarna o alvo em um novo corpo adulto. Este novo corpo possui PV máximos e as mesmas magias preparadas e pontos em suas reservas que o original possuía quando morreu.

Sucesso Como sucesso crítico, exceto que o novo corpo possui 1 PV e nenhuma magia preparada ou pontos em quaisquer reservas. A alma leva algum tempo para ajustar seu novo corpo, deixando-os desajeitado 2, drenado 2 e enfraquecido 2 por 1 semana; estas condições não podem ser removidas ou reduzidas por qualquer meio até a semana ter passado.

Falha Você falha em reencarnar o alvo.

Falha Crítica A alma do alvo fica presa em uma criatura animal não-inteligente à escolha do MJ, com nível máximo igual a metade do nível do alvo. Enquanto preso, o alvo possui um valor de Inteligência de 1 (-5 de modificador) e não pode usar qualquer de suas próprias habilidades.

Elevada (4º) O nível máximo do alvo aumenta para 10. O custo é igual a 40 po × o nível do alvo (mínimo 1).

Elevada (5º) O nível máximo do alvo aumenta para 12. O custo é igual a 75 po × o nível do alvo (mínimo 1).

Elevada (6º) O nível máximo do alvo aumenta para 14. O custo é igual a 125 po × o nível do alvo (mínimo 1). O alvo deve ter morrido no último mês.

Elevada (7º) O nível máximo do alvo aumenta para 16. O custo é igual a 200 po × o nível do alvo (mínimo 1). O alvo deve ter morrido no último mês.

Elevada (8º) O nível máximo do alvo aumenta para 18. O custo é igual a 300 po × o nível do alvo (mínimo 1). O alvo deve ter morrido no último ano.

Elevada (9º) O nível máximo do alvo aumenta para 20. O custo é igual a 600 po × o nível do alvo (mínimo 1). O alvo deve ter morrido na última década.

SERVIÇAIIS INVISÍVEIS

RITUAL 3

INCOMUM CONJURAÇÃO

Execução 1 dia; **Custo** ervas, óleos e sais num valor total de 15 po; **Conjuradores Secundários** 2

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (especialista); **Testes Secundários** Arcanismo ou Ocultismo (o que não for utilizado para o teste primário), Diplomacia

Área 30 metros × 30 metros, até 6 metros de altura

Duração 1 ano

Você cria o efeito da magia *servo invisível* ligada a um lugar e de longa duração, formando entidades de pura força para realizar tarefas básicas em um local fixo.

Sucesso Crítico O ritual cria seis servos invisíveis (*Livro Básico* 377). Você não precisa se concentrar neles e eles não são lacaios convocados. Você gasta uma ação que possui o traço concentração para comandar um deles a realizar uma tarefa básica; ele continua a executar a tarefa até ser comandado novamente.

Sucesso Como sucesso crítico, mas o ritual cria três servos invisíveis.

Falha O ritual falha, não criando nenhum servo.

Falha Crítica o ritual cria seis servos invisíveis, mas estas criaturas são hostis e capazes de realizar Golpes com punho com um bônus de ataque igual ao seu modificador para o teste de perícia primário, causando 1d6 de dano de força. Eles atacam você e seus aliados e tentam quebrar objetos que pertençam a vocês que estejam na área.

Elevada (6º) Se destruídos, os servos invisíveis são recriados na manhã seguinte. O custo aumenta para 30 po.

SIMULACRO

RITUAL 4

RARO ILUSÃO

Execução 1 dia; **Custo** uma mecha de cabelo, gota de sangue ou outra parte da criatura para ser duplicada, mais óleos raros, minerais e pigmentos num valor total de 300 po; **Conjuradores Secundários** 3

Teste Primário Arcanismo ou Ocultismo (mestre, o teste possui o traço secreto); **Testes Secundários** Arcanismo, Natureza, Ocultismo, Religião ou Sociedade (o que for necessário para Recordar Conhecimento sobre a criatura sendo duplicada); Dissimulação; Manufatura

Alvos 1 criatura viva

Você cria uma duplicata da criatura alvo ao animar gelo ou neve esculpido no formato dele. O simulacro é uma criatura de 4º nível sem habilidades especiais. Se ela precisar efetuar uma rolagem ou usar uma CD, utilize o número moderado para um monstro (*Guia do Mestre* 57\$), exceto conforme indicado abaixo. Ela não possui quaisquer memórias específicas do alvo, mas pode usar informações sobre a criatura recebidas de qualquer um dos conjuradores para Personificar o alvo. Ela parece exatamente como o alvo e possui um modificador de Dissimulação para Personificar essa criatura igual ao modificador do conjurador secundário que rolou o teste de Dissimulação, além de receber +4 de bônus de estado nestes testes.

Embora ela não possua qualquer das habilidades especiais do original, como o sopro de um dragão, as ilusões que formam o simulacro permitem que ela faça parecer que usa essas habilidades; elas simplesmente nunca parecem ter um efeito. Por exemplo, contra o sopro do simulacro de um dragão, todas as criaturas na área parecem ter obtido um sucesso crítico em suas jogadas de salvamento e não sofrem dano. Criaturas podem tentar desacreditar a ilusão ao fazer um teste de Percepção contra a CD de Dissimulação do conjurador secundário que rolou o teste de Dissimulação.

Sucesso Crítico Você traz o simulacro à vida. Ele possui o traço lacai e está sob seu controle absoluto. Você forma um vínculo mental direto com o simulacro e pode gastar uma ação para comandá-lo através deste vínculo, mesmo à distância.

Sucesso Como sucesso crítico, mas não há vínculo especial entre você e o simulacro. Você deve gastar uma ação para comandá-lo verbalmente ou por outros meios.

Falha O ritual falha e não possui efeito.

Falha Crítica O simulacro desperta, mas não é seu lacai e é hostil a todos os outros conjuradores. Ele faz tudo que puder para destruí-los, mas se não puder matá-los imediatamente, o simulacro tenta escapar e planeja a morte deles.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE



CAPÍTULO 6: ITENS

O confiável kit de detetive de um investigador, a capa de duelo vistosa de um espadachim e o caldeirão efervescente de uma bruxa são quase tão icônicos quanto os personagens que os utilizam. Para qualquer herói, os equipamentos e tesouros que eles empunham e coletam por suas aventuras podem possuir um papel importante como qualquer outra faceta do personagem, de armas com significância na história cultural a tesouros fantásticos de valor inigualável!

Este capítulo apresenta uma variedade de novíssimos equipamentos e tesouros que expandem e suplementam as opções fornecidas no Capítulo 6: Equipamentos e Capítulo 11: Tesouros & Manufatura do *Livro Básico*. Em particular, os equipamentos a seguir são especialmente adequados para as novas ancestralidades e classes apresentadas neste livro, mas a multiplicidade de novos itens pode melhorar e enriquecer todos os tipos de personagens.

Como combina material de dois capítulos do *Livro Básico*, este capítulo é dividido nas duas seções a seguir.

ARMAS E EQUIPAMENTOS DE AVENTURA

Novas armas e equipamentos de aventura começam a partir da página 248\$. Esta seção inclui kits de classe para as novas classe apresentadas neste livro para que você possa equipar rapidamente um novo personagem com armadura, armas e equipamentos que ele precisará para iniciar suas aventuras! As regras completas para armas e equipamentos de aventura são apresentadas no Capítulo 6 do *Livro Básico*.

TESOURO E MANUFATURA

A segunda parte deste capítulo consiste em um catálogo de novos itens alquímicos, arapucas e itens mágicos consumíveis e permanentes, incluindo runas. A Tabela 6-4: Tesouro por Nível, nas páginas 250 e 251, apresenta todos os novos itens deste livro. Estas tabelas são organizadas por nível e categoria de item (veja a barra lateral Categorias de Itens) para ajudá-lo a encontrar o equipamento apropriado para seu personagem ou aventura.

ITENS ALQUÍMICOS

Itens alquímicos são itens consumíveis não-mágicos que se baseiam nas propriedades de reagentes alquímicos voláteis para produzir seus efeitos. Regras para itens alquímicos, incluindo bombas, elixires e venenos, são apresentadas a partir da página 543 do *Livro Básico*. Os itens alquímicos neste livro são apresentados por nível na Tabela 6-5: Itens Alquímicos por Nível, como uma referência para alquimistas e outros personagens com habilidades alquímicas.

ARAPUCAS

Arapucas são armadilhas pequenas e simples destinadas a causar dano ou atrapalhar seus adversários que você pode criar e instalar rápido o suficiente de modo a utilizá-las no campo de batalha. Arapucas são itens consumíveis não-mágicos. As regras completas para criar e usar arapucas estão na página 555 do *Livro Básico*.

ITENS MÁGICOS

O resto deste capítulo contém as descrições de dúzias de novos itens mágicos. Estes itens são divididos em duas subcategorias para facilitar a consulta: itens mágicos consumíveis, incluindo munições, óleos, poções e talismãs, a partir da página 256\$; e itens mágicos permanentes, consistindo em armas, armaduras, cajados, runas, itens segurados, varinhas e itens vestidos, a partir da página 260\$.

Os itens são organizados alfabeticamente em cada seção. Regras para ativar e investir em itens, para sustentar e dispensar ativações e sobre como ler o bloco de estatísticas de um item começam na página 531 do *Livro Básico*.

CATEGORIAS DE ITENS

Os itens neste capítulo são agrupados nas categorias a seguir.

Armas e Equipamentos de Aventura (página 248) detalha novas armas não-mágicas e equipamentos adequados para ancestralidades, classes e outras opções apresentadas neste livro.

Itens Alquímicos (página 252) consiste em bombas, elixires (incluindo mutagênicos), venenos e ferramentas alquímicas.

Arapucas (página 256) são armadilhas simples de uso único.

Itens Mágicos Consumíveis (página 256) contém munições, óleos, poções, talismãs e outros itens mágicos de uso único.

Itens Mágicos Permanentes e Runas (página 260) fornece novas armas, armaduras, cajados, escudos, runas, itens segurados, varinhas e itens vestidos.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ARMAS E EQUIPAMENTOS DE AVENTURA

As armas e equipamentos de aventura a seguir são de interesse particular para membros de ancestralidades e classes introduzidas neste livro, embora qualquer personagem possa achá-las interessantes ou úteis.

TABELA 6-1: ARMAS CORPO A CORPO

Armas Marciais	Preço	Dano	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Bengala-espada	5 po	1d6 Pf	1	1	Espada	Acuidade, ágil, ocutável
Armas Marciais Incomuns	Preço	Dano	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Khakkara	2 po	1d6 Cn	1	1	Clava	Duas mãos d10, empurrar, versátil Pf
Lâmina de garras	2 po	1d4 Ct	L	1	Faca	Acuidade, ágil, desarmar, mortal d8, povo-felino, versátil Pf
Lâmina grimpa tengu	4 po	1d6 Ct	L	1	Espada	Acuidade, ágil, desarmar, tengu
Wakizashi	1 po	1d4 Ct	L	1	Espada	Acuidade, ágil, mortal d8, versátil

TABELA 6-2: ARMAS À DISTÂNCIA

Armas Marciais	Preço	Dano	Distância	Recarga	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Boleadeira	5 pp	1d6 Cn	6 m	–	L	1	Funda	Arremesso, derrubar à distância, não
Armas Marciais Incomuns	Preço	Dano	Distância	Recarga	Volume	Mãos	Grupo	Traços de Arma
Daikyu	8 po	1d8 Pf	24 m	–	2	1+	Arco	–

TABELA 6-3: ARMAS À DISTÂNCIA

Item	Preço	Vol	Mãos
Bainha de aparar	5 pp	L	1
Bainha oculta (nível 3)	25 po	–	–
Capa de duelo	5 pp	L	1
Corneta acústica	1 po	–	1
Kit de detetive (nível 3)	25 po	1	2
Periscópio (nível 2)	25 po	L	2
Rede	1 po	1	2

NOVOS TRAÇOS DE ARMA

As armas nesta seção usam os novos traços a seguir em adição aos encontrados nas páginas 282 e 283 do *Livro Básico*.

Derrubar à Distância: A arma pode ser usada para Derrubar com a perícia Atletismo a uma distância de até o primeiro incremento de distância da arma. O teste de perícia sofre –2 de penalidade de circunstância. Você pode adicionar o bônus de item da arma em rolagens de ataque como um bônus no teste. Como ao usar uma arma para Derrubar, uma derrubada a distância não causa qualquer dano. Este traço normalmente só aparece em armas de arremesso.

Ocultável: Esta arma é designada para ser imperceptível ou facilmente ocultada. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes e CDs de Furtividade para esconder ou ocultar uma arma com este traço.

DESCRIÇÕES DAS ARMAS

Bengala-Espada: Esta fina espada similar a uma rapieira fica ocultada em uma bengala de madeira ou metal que serve como bainha, o que a torna uma arma inconspícua e fácil de passar despercebida por inspeções ou em eventos da alta sociedade. Uma bengala-espada normalmente mede 1,20 metros de comprimento embainhada, e sua empunhadura normalmente é coberta por uma decoração de madeira ou metal.

Boleadeira: Esta arma de arremesso consiste em pesos amarrados à ponta de cordas longas, que podem ser usadas para bater em adversários ou enrolar as pernas deles.

Daikyu: Este arco assimétrico, feito de bambu laminado, madeira e couro mede 1,8 metros ou mais de comprimento. Usar um daikyu enquanto está montado limita o arco de disparo dele ao seu lado esquerdo.

Khakkara: Este cajado é coroado por um círculo de metal pontiagudo de onde se penduram vários anéis menores que chocalham e ressoam alto enquanto o cajado é movido, permitindo-lhe anunciar sua presença e afugentar animais selvagens enquanto anda.

Lâmina de Garras: As três lâminas paralelas desta arma portátil se estendem entre os dedos para lembrar as garras naturais dos amurruns que as criaram, fornecendo uma forma para os povo-felinos sem garras naturais adequadas compartilharem os costumes de luta de seus parentes.

Lâmina Grimpa Tengu: Esta espada em formato de leque e desenhada por membros da ancestralidade tengu possui cinco lâminas largas que se unem em sua empunhadura. Marujos tengus também usam lâminas grimpas como cata-ventos improvisados, já que a espada gira mostrando a direção do vento quando é pendura solta.

Wakizashi: Esta espada de uma única lâmina curta normalmente é carregada como par de uma katana.

DESCRIÇÕES DOS EQUIPAMENTOS

Bainha de Aparar: Você pode sacar esta bainha reforçada durante a mesma ação de Interagir usada para sacar a arma contida nela, empunhando a arma em uma mão e a bainha em

outra. Uma bainha de aparar pode ser usada para sua defesa assim como uma arma com o traço aparar: você pode gastar uma ação para posicioná-la defensivamente, recebendo +1 de bônus de circunstância na CA até o início do seu próximo turno. Bainhas de aparar são disponíveis para qualquer espada que puder ser empunhada em uma mão.

Bainha Oculta: Esta bainha de couro é grande o suficiente para conter um item de até Volume leve e normalmente é usada para adagas, ferramentas de ladrão, varinhas e objetos similares. Você pode afixá-la dentro de uma bota, sob uma braceira ou manga ou em outros locais imperceptíveis para receber +1 de bônus de item em testes e CDs de Furtividade para esconder ou ocultar o item dentro dela.

Capa de Duelo: Você pode tirar uma capa de duelo que está vestindo de seus ombros e enrolá-la em seu braço com uma ação de Interagir. Enquanto estiver empunhando a capa de duelo desta forma, ela ocupa este braço e mão, de forma que você não pode segurar mais nada nessa mão. Enquanto o fizer, você pode gastar uma ação para segurá-la em uma posição defensiva, recebendo +1 de bônus de circunstância na CA e em testes de Dissimulação para Fintar até o início do seu próximo turno.

Corneta Acústica: Uma corneta acústica é um curto tubo alargado em uma ponta e estreito em outra para ser confortável de colocar no canal do ouvido. Quando usar uma corneta acústica para ouvir por uma porta, janela, parece fina ou barreira similar, se a barreira normalmente fosse aumentar a CD do seu teste de Percepção para ouvir sons do outro lado, a CD aumenta em apenas 50% a mais do que o normal.

Kit de Detetive: Esta bolsa de couro contém frascos vazios, um par de pinças, um suprimento de pequenos carretéis de linha, um conjunto de compassos de latão e uma corda com nós para medir distâncias, várias peças

de giz, uma caneta e um caderno em branco para fazer anotações. Cada componente de um kit de detetive é de altíssima qualidade, portanto, concede +1 de bônus de item em testes para investigar uma cena de crime, uma pista ou detalhes similares.

Periscópio: Este tubo de 60 centímetros de comprimento possui espelhos angulados, um em cada ponta. Quando os espelhos são alinhados corretamente, você pode olhar por obstáculos permanecendo atrás de cobertura. Isto não fornece uma linha de efeito suficiente para mirar criaturas atrás de esquinas.

Rede: Você pode usar uma rede solta ou presa a uma corda. Quando anexada a uma corda, você pode usá-la para Agarrar uma criatura Média ou menor a até 3 metros de distância (em vez de apenas criaturas adjacentes). Você pode continuar a Agarrar para se manter segurando o alvo enquanto ele permanecer a até 3 metros e você continuar segurando a rede. A criatura agarrada recebe +2 de bônus de circunstância para Escapar (a menos que você esteja adjacente a ela) e pode fazer um teste de Atletismo CD 16 para Forçar e abrir a rede completamente. Uma vez que o alvo não esteja mais agarrado, a rede fica emaranhada até ser dobrada novamente como uma ação de concentração que requer duas mãos; se for usada sem ser dobrada, testes de Agarrar feitos com a rede sofrem -2 de penalidade.

Quando a rede não está anexada, você pode realizar uma rolagem de ataque à distância contra uma criatura Média ou menor a até 6 metros. Em um acerto, o alvo fica desprevenido e sofre -3 metros de penalidade de circunstância nas Velocidades dele até Escapar, e em um acerto crítico ele também fica imobilizado até Escapar. A CD para Escapar é 16. Uma criatura adjacente ao alvo pode Interagir para remover a rede.

KITS DE CLASSE

Se quiser decidir rapidamente como gastar seu dinheiro inicial garantindo as necessidades da sua classe, comece com um destes kits. As seções Armas, Armaduras e Equipamentos incluem o básico, e a seção Opções sugerem itens adicionais que você pode comprar com seu dinheiro restante. Note que um kit de aventureiro (que está incluso em cada um desses kits) contém uma mochila (contendo os outros bens), duas algibeiras, um cantil, 15 metros de corda, uma esteira de dormir, 10 peças de giz, pederneira e isqueiro, 2 semanas de ração, sabão e 5 tochas.



BRUXO

Preço 2 po, 3 pp, 2 pc; **Volume** 2 mais 6 leves;
Dinheiro Restante 12 po, 6 pp, 8 pc
Armas cajado, foice, funda com 20 balas

Equipamento kit de aventureiro, bolsa de componentes de magia, roupas de explorador

Opções ferramentas de curandeiro (5 po), utensílios de cozinha (1 po)



ESPADACHIM

Preço 8 po, 7 pp; **Volume** 3 mais 3 leves;
Dinheiro Restante 6 po, 3 pp
Armadura couro

Armas besta de mão com 20 virotes, rapieira

Equipamento kit de aventureiro

Opções adaga de aparar (5 pp), arpéu (1 pp), broquel (1 po), capa de duelo (5 pp; veja acima), roupas finas (2 po)



INVESTIGADOR

Preço 9 po, 2 pp; **Volume** 3 mais 5 leves;
Dinheiro Restante 5 po, 8 pp
Armadura couro batido

Armas besta leve com 20 virotes, porrete, espada curta

Equipamento kit de aventureiro, pé-de-cabra

Opções algemas simples (3 po), conjunto de escrita (1 po), ferramentas de alquimista (3 po)



ORÁCULO

Preço 5 po, 5 pp, 2 pc; **Volume** 3 mais 3 leves;
Dinheiro Restante 9 po, 4 pp, 8 pc
Armadura couro batido

Armas funda com 20 balas, maça

Equipamento kit de aventureiro

Opções escudo de aço (2 po), ferramentas de curandeiro (5 po)

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

TABELA DE TESOuros

A Tabela 6-4 lista os itens e runas que aparecem neste capítulo. A tabela inclui todas as opções de um dado nível de item, organizados por categoria e nome. Cada nível possui uma seção para consumíveis e uma seção para itens permanentes. Um “I” sobrescrito indica que o item é incomum, e um “R” sobrescrito indica que ele é raro.

TABELA 6-4: TESOuros POR NÍVEL

Consumíveis de 1º Nível	Categoria	Preço	Página
Ampola pavorosa menor	Bomba	3 po	\$
Bomba de esmorecimento menor	Bomba	3 po	\$
Carga fantasma menor	Bomba	3 po	\$
Pasta de escudo místico	Consumível	4 po	\$
Mutagênico coração-de-dragonete menor	Elixir	4 po	\$
Corante forense	Ferramenta	3 po	\$
Tinta fantasma	Ferramenta	3 po	\$
Óleo da não-vida mínimo	Óleo	4 po	\$
Poção da lagartixa	Poção	3 po	\$
Poção de memórias compartilhadas	Poção	4 po	\$
Poção da retaliação mínima	Poção	4 po	\$
Poção de recuo rápido	Poção	3 po	\$
Tônico de ração	Poção	3 po	\$
Itens Permanentes de 1º Nível	Categoria	Preço	Página
Caldeirão andante	Segurado	12 po	\$
Moeda de prata previsível	Segurado	3 po	\$
Consumíveis de 2º Nível	Categoria	Preço	Página
Arapuca sinalizadora	Arapuca	5 po	\$
Foco catártico menor	Elixir	5 po	\$
Soro sacode-tendão menor	Elixir	5 po	\$
Máscara do cão de caça menor	Ferramenta	6 po	\$
Unguento da origem	Ferramenta	6 po	\$
Flecha de galhada	Munição	7 po	\$
Itens Permanentes de 2º Nível	Categoria	Preço	Página
Broquel glamouroso	Escudo	35 po	\$
Consumíveis de 3º Nível	Categoria	Preço	Página
Ampola pavorosa moderada	Bomba	10 po	\$
Bomba de esmorecimento moderada	Bomba	10 po	\$
Carga fantasma moderada	Bomba	10 po	\$
Mutagênico coração-de-dragonete moderado	Elixir	12 po	\$
Ofuscador olfativo	Elixir	9 po	\$
Óleo da não-vida menor	Óleo	12 po	\$
Poção da retaliação menor	Poção	12 po	\$
Itens Permanentes de 3º Nível	Categoria	Preço	Página
Corda de escalada menor	Segurado	45 po	\$
Consumíveis de 4º Nível	Categoria	Preço	Página
Estilhaços de cristal moderado	Bomba	16 po	\$
Foco catártico moderado	Elixir	15 po	\$
Soro sacode-tendão moderado	Elixir	15 po	\$
Sais intemporais	Ferramenta	14 po	\$
Perna inerte	Veneno	15 po	\$
Itens Permanentes de 4º Nível	Categoria	Preço	Página
Mangas de armazenamento	Vestido	100 po	\$
Consumíveis de 5º Nível	Categoria	Preço	Página
Solvente universal moderado	Ferramenta	21 po	\$

Munição congelante	Munição	25 po	\$
Óleo da revelação	Óleo	25 po	\$
Poção de disfarce ¹	Poção	30 po	\$
Itens Permanentes de 5º Nível	Categoria	Preço	Página
Acessório do infiltrador	Arma	150 po	\$
Escudo explosivo	Escudo	25 po	\$
Temível	Runa	160 po	\$
Corda de escalada moderada	Segurado	125 po	\$
Consumíveis de 6º Nível	Categoria	Preço	Página
Arapuca nauseante	Arapuca	40 po	\$
Máscara do cão de caça moderada	Ferramenta	40 po	\$
Munição aterrizante	Munição	50 po	\$
Óleo da não-vida moderado	Óleo	50 po	\$
Poção da retaliação moderada	Poção	50 po	\$
Itens Permanentes de 6º Nível	Categoria	Preço	Página
Cajado da providência	Cajado	230 po	\$
Cajado das visões impossíveis ¹	Cajado	230 po	\$
Aprestada	Runa	200 po	\$
Varinha da noite sem esperança 2º	Varinha	250 po	\$
Consumíveis de 7º Nível	Categoria	Preço	Página
Vela da revelação	Consumível	60 po	\$
Cola soberana	Ferramenta	55 po	\$
Pomada de sutura	Ferramenta	55 po	\$
Munição corrosiva	Munição	70 po	\$
Tônico de ração maior	Poção	55 po	\$
Itens Permanentes de 7º Nível	Categoria	Preço	Página
Lâmina de guarda de magia	Arma	320 po	\$
Corda de escalada maior	Segurado	300 po	\$
Varinha da aranha 2º	Varinha	360 po	\$
Consumíveis de 8º Nível	Categoria	Preço	Página
Pó de animar cadáver ¹	Consumível	100 po	\$
Óleo de animar objeto ¹	Óleo	85 po	\$
Poção de disfarce moderada ¹	Poção	100 po	\$
Itens Permanentes de 8º Nível	Categoria	Preço	Página
Besta de visão espiritual ¹	Arma	450 po	\$
Varinha de relâmpago crepitante 3º	Varinha	500 po	\$
Luvas do amante	Vestido	500 po	\$
Consumíveis de 9º Nível	Categoria	Preço	Página
Olho de basilisco	Talismã	150 po	\$
Itens Permanentes de 9º Nível	Categoria	Preço	Página
Placas da vitória ¹	Armadura	675 po	\$
Caixa de visão da terra ¹	Segurado	575 po	\$
Urna de cinzas	Segurado	700 po	\$
Varinha de abundância vital 3º	Varinha	700 po	\$
Mangas de armazenamento maior	Vestido	600 po	\$
Máscara da banshee	Vestido	700 po	\$
Consumíveis de 10º Nível	Categoria	Preço	Página
Arapuca de gancho fisgador	Arapuca	180 po	\$
Ofuscador olfativo maior	Elixir	225 po	\$
Itens Permanentes de 10º Nível	Categoria	Preço	Página
Cajado da providência maior	Cajado	900 po	\$
Cajado da vingança da natureza	Cajado	900 po	\$
Varinha da noite sem esperança 4º	Varinha	1.000 po	\$

<i>Varinha de relâmpago crepitante 4º</i>	Varinha	1.000 po	\$
<i>Anel salta-fogo¹</i>	Vestido	940 po	\$
Consumíveis de 11º Nível	Categoria	Preço	Página
Ampola pavorosa maior	Bomba	300 po	\$
Bomba de esmorecimento maior	Bomba	250 po	\$
Carga fantasma maior	Bomba	250 po	\$
Mutagênico coração-de-dragonete maior	Elixir	300 po	\$
Máscara do cão de caça maior	Ferramenta	250 po	\$
<i>Poção de disfarce maior¹</i>	Poção	300 po	\$
Itens Permanentes de 11º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Aprestada maior</i>	Runa	1.200 po	\$
<i>Varinha da aranha 4º</i>	Varinha	1.400 po	\$
<i>Varinha de abundância vital 4º</i>	Varinha	1.400 po	\$
<i>Máscara de visionamento</i>	Varinha	1.200 po	\$
Consumíveis de 12º Nível	Categoria	Preço	Página
Estilhaços de cristal maior	Bomba	350 po	\$
<i>Incenso da morte destilada</i>	Consumível	350 po	\$
Foco catártico maior	Elixir	325 po	\$
Soro sacode-tendão maior	Elixir	325 po	\$
<i>Solvente universal maior</i>	Ferramenta	325 po	\$
<i>Óleo da não-vida maior</i>	Óleo	400 po	\$
<i>Poção da retaliação maior</i>	Poção	400 po	\$
<i>Pena de balisse</i>	Talismã	400 po	\$
Itens Permanentes de 12º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Cortação quádrupla¹</i>	Arma	1.700 po	\$
<i>Cajado das visões impossíveis maior¹</i>	Cajado	1.800 po	\$
<i>Temível maior</i>	Runa	2.000 po	\$
Consumíveis de 13º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Poção de proteção temporal</i>	Poção	600 po	\$
Itens Permanentes de 13º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Visagem da medusa</i>	Escudo	3.000 po	\$
<i>Alada</i>	Runa	2.500 po	\$
<i>Lousa de letras distantes</i>	Segurado	2.450 po	\$
<i>Varinha de abundância vital 5º</i>	Varinha	3.000 po	\$
<i>Botas de fogo infernal</i>	Vestido	3.000 po	\$
Consumíveis de 14º Nível	Categoria	Preço	Página
Arapuca engolfante	Arapuca	900 po	\$
Itens Permanentes de 14º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Cajado da providência superior</i>	Cajado	4.100 po	\$
<i>Cajado da vingança da natureza maior</i>	Cajado	4.000 po	\$
<i>Varinha dos campos nevados 5º</i>	Varinha	4.500 po	\$
<i>Varinha de relâmpago crepitante 6º</i>	Varinha	4.500 po	\$
Itens Permanentes de 15º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Placas da vitória maior¹</i>	Armadura	5.500 po	\$
<i>Varinha de abundância vital 6º</i>	Varinha	6.500 po	\$
<i>Manto de deslizar na terra</i>	Vestido	6.500 po	\$
<i>Cajado da providência superior</i>	Cajado	4.100 po	\$
Consumíveis de 16º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Pó de animar cadáver maior¹</i>	Consumível	1.500 po	\$
<i>Vela da invocação¹</i>	Consumível	2.000 po	\$
<i>Óleo de animar objeto maior¹</i>	Óleo	1.400 po	\$
flagelo cerúleo	Veneno	1.450 po	\$

Itens Permanentes de 16º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Cajado das visões impossíveis superior¹</i>	Cajado	10.000 po	\$
<i>Visagem da medusa maior</i>	Escudo	9.000 po	\$
Consumíveis de 17º Nível	Categoria	Preço	Página
Ampola pavorosa superior	Bomba	3.000 po	\$
Bomba de esmorecimento superior	Bomba	2.500 po	\$
Carga fantasma superior	Bomba	2.500 po	\$
Mutagênico coração-de-dragonete superior	Elixir	3.000 po	\$
Itens Permanentes de 17º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Varinha de abundância vital 7º</i>	Varinha	15.000 po	\$
Consumíveis de 18º Nível	Categoria	Preço	Página
Estilhaços de cristal superior	Bomba	4.000 po	\$
Foco catártico superior	Elixir	3.250 po	\$
Soro sacode-tendão superior	Elixir	3.250 po	\$
<i>Solvente universal superior</i>	Ferramenta	3.250 po	\$
<i>Óleo da não-vida superior</i>	Óleo	5.000 po	\$
<i>Poção da retaliação superior</i>	Poção	5.000 po	\$
Itens Permanentes de 18º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Cajado da vingança da natureza superior</i>	Cajado	24.000 po	\$
<i>Varinha dos campos nevados 7º</i>	Varinha	24.000 po	\$
<i>Varinha de relâmpago crepitante 8º</i>	Varinha	24.000 po	\$
Itens Permanentes de 19º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Alada maior</i>	Runa	35.000 po	\$
<i>Varinha de abundância vital 8º</i>	Varinha	40.000 po	\$
<i>Máscara da banshee maior</i>	Vestido	35.000 po	\$
Itens Permanentes de 20º Nível	Categoria	Preço	Página
<i>Cajado da providência verdadeiro</i>	Cajado	64.000 po	\$
<i>Cajado das visões impossíveis verdadeiro¹</i>	Cajado	70.000 po	\$
<i>Bastão do cancelamentoR</i>	Segurado	75.000 po	\$



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ITENS ALQUÍMICOS

Itens alquímicos não são mágicos — em vez disso, usam as propriedades de substâncias voláteis em uma cuidadosa combinação para produzir resultados excepcionais. As regras completas para itens alquímicos são apresentadas na página 543 do *Livro Básico*. A tabela a seguir lista itens alquímicos organizados por nível e categoria, como uma referência para personagens envolvidos com manufatura alquímica.

TABELA 6-5: ITENS ALQUÍMICOS POR NÍVEL

Nível	Item	Categoria	Página
1	Ampola pavorosa menor	Bomba	252
1	Bomba de esmorecimento menor	Bomba	252
1	Carga fantasma menor	Bomba	252
1	Mutagênico coração-de-dragonete menor	Elixir	254
1	Corante forense	Ferramenta	\$
1	Tinta fantasma	Ferramenta	\$
2	Foco catártico menor	Elixir	254
2	Soro sacode-tendão menor	Elixir	254
2	Máscara do cão de caça menor	Ferramenta	\$
2	Unguento da origem	Ferramenta	\$
3	Ampola pavorosa moderada	Bomba	252
3	Bomba de esmorecimento moderada	Bomba	252
3	Carga fantasma moderada	Bomba	252
3	Mutagênico coração-de-dragonete moderado	Elixir	254
3	Ofuscador olfativo	Elixir	254
4	Estilhaços de cristal moderado	Bomba	253
4	Foco catártico moderado	Elixir	254
4	Soro sacode-tendão moderado	Elixir	254
4	Sais intemporais	Ferramenta	\$
4	Perna inerte	Veneno	255
5	Solvente universal moderado	Ferramenta	\$
6	Máscara do cão de caça moderada	Ferramenta	\$
7	Cola soberana	Ferramenta	\$
7	Pomada de sutura	Ferramenta	\$
10	Ofuscador olfativo maior	Elixir	254
11	Ampola pavorosa maior	Bomba	252
11	Bomba de esmorecimento maior	Bomba	252
11	Carga fantasma maior	Bomba	252
11	Mutagênico coração-de-dragonete maior	Elixir	254
11	Máscara do cão de caça maior	Ferramenta	\$
12	Estilhaços de cristal maior	Bomba	253
12	Foco catártico maior	Elixir	254
12	Soro sacode-tendão maior	Elixir	254
12	Solvente universal maior	Ferramenta	\$
16	Flagelo cerúleo	Veneno	255
17	Ampola pavorosa superior	Bomba	252
17	Bomba de esmorecimento superior	Bomba	252
17	Carga fantasma superior	Bomba	252
17	Mutagênico coração-de-dragonete superior	Elixir	254
18	Estilhaços de cristal superior	Bomba	253
18	Foco catártico superior	Elixir	254
18	Soro sacode-tendão superior	Elixir	254
18	Solvente universal superior	Ferramenta	\$

BOMBAS ALQUÍMICAS

Bombas alquímicas são armas de arremesso marciais com incremento de distância de 6 metros. Veja a página 544 do *Livro Básico* para as regras completas para bombas alquímicas.

AMPOLA PAVOROSA

ITEM 1+

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMÍVEL EMOÇÃO MEDO MENTAL RESPINGO VENENO

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Ativação ⚡ Golpear

Este frasco é repleto de um gás púrpura turvo que interfere brevemente com atividade cerebral normal. Uma ampola pavorosa causa o dano mental e dano mental de respingo listados. Em um acerto, o alvo fica assustado 1 (ou assustado 2 em um acerto crítico). Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; Nível 1; Preço 3 po

A bomba causa 1d6 de dano mental e 1 de dano mental de respingo.

Tipo moderado; Nível 3; Preço 10 po

Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d6 de dano mental e 2 de dano mental de respingo.

Tipo maior; Nível 11; Preço 300 po

Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d6 de dano mental e 3 de dano mental de respingo.

Tipo superior; Nível 17; Preço 3.000 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d6 de dano mental e 4 de dano mental de respingo.

BOMBA DE ESMORECIMENTO

ITEM 1+

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMÍVEL RESPINGO VENENO

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Ativação ⚡ Golpear

Bombas de esmorecimento contêm químicos tóxicos voláteis que apodrecem a carne. Uma bomba de esmorecimento causa o dano de veneno, dano persistente de veneno e dano de respingo listados. Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; Nível 1; Preço 3 po

A bomba causa 1d6 de dano de veneno, 1d4 de dano persistente de veneno e 1 de dano de veneno de respingo.

Tipo moderado; Nível 3; Preço 10 po

Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d6 de dano de veneno, 2d4 de dano persistente de veneno e 2 de dano de veneno de respingo.

Tipo maior; Nível 11; Preço 250 po

Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d6 de dano de veneno, 3d4 de dano persistente de veneno e 3 de dano de veneno de respingo.

Tipo superior; Nível 17; Preço 2.500 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d6 de dano de veneno, 4d4 de dano persistente de veneno e 4 de dano de veneno de respingo.



CARGA FANTASMA

ITEM 1+

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMÍVEL POSITIVO RESPINGO

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Ativação ⚡ Golpear

Esta lata com uma mola comprimida contém uma mistura de químicos e sais que drenam e desintegram mortos-vivos próximos.

Uma carga fantasma causa o dano positivo e dano positivo de respingo listados, embora, como o usual para dano positivo, ela fere apenas mortos-vivos e criaturas com cura negativa. Cargas fantasmas são feitas para explodir mesmo em contato com uma substância espiritual, o que as torna ideais para causar dano a mortos-vivos incorpóreos. Um alvo primário que sofrer dano de uma carga fantasma fica enfraquecido até o final do seu próximo turno. Muitos tipos concedem um bônus de item em rolagens de ataque.

Tipo menor; Nível 1; Preço 3 po

A bomba causa 1d8 de dano positivo e 1 de dano positivo de respingo, e o alvo fica enfraquecido 1 até o início do seu próximo turno.

Tipo moderado; Nível 3; Preço 10 po

Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d8 de dano positivo e 2 de dano positivo de respingo, e o alvo fica enfraquecido 1 até o início do seu próximo turno.

Tipo maior; Nível 11; Preço 250 po

Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d8 de dano positivo e 3 de dano positivo de respingo, e o alvo fica enfraquecido 2 até o início do seu próximo turno.

Tipo superior; Nível 17; Preço 2.500 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d8 de dano positivo e 4 de dano positivo de respingo, e o alvo fica enfraquecido 2 até o início do seu próximo turno.

ESTILHAÇOS DE CRISTAL

ITEM 4+

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMÍVEL RESPINGO TERRA

Uso segurado em 1 mão; **Volume L**

Ativação ✦ Golpear

Este frasco contém um gás vermelho-amarronzado pressurizado salpicado com porções de cristal sublimado. Você recebe o bônus de item listado em rolagens de ataque. Quando a bomba explode, ela causa o dano perfurante e dano perfurante de respingo listados conforme a mistura subitamente se solidifica em fragmentos de cristais sólidos que voam em alta velocidade.

Superfícies na área ficam quebradiças, reluzindo cristais vermelhos que se desfazem em pó após 1 minuto. Os cristais nas superfícies são estrepes (*Livro Básico* 290). Os cristais em superfícies verticais podem ser usados brevemente como apoios para as mãos, concedendo o bônus de item listado no próximo teste de Atletismo para Escalar cada espaço. Os cristais em cada espaço se desfazem após uma criatura deixá-lo, seja Escalando ou se movendo pelos estrepes.

Tipo moderado; Nível 4; Preço 16 po

Você recebe +1 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 2d4 de dano perfurante e 4 de dano perfurante de respingo.

Tipo maior; Nível 12; Preço 350 po

Você recebe +2 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 3d4 de dano perfurante e 5 de dano perfurante de respingo.

Tipo superior; Nível 18; Preço 4.000 po

Você recebe +3 de bônus de item em rolagens de ataque. A bomba causa 4d4 de dano perfurante e 6 de dano perfurante de respingo.

ELIXIRES ALQUÍMICOS

As regras completas para elixires, incluindo mutagênicos, são apresentadas na página 546 do *Livro Básico*.

FOCO CATÁRTICO

ITEM 2+

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL CURA ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume L**

Ativação ✦ Interagir

O foco acalma momentaneamente os seus neurônios, ajudando a minimizar efeitos mentais. Quando beber este elixir, ele faz um teste de neutralização com o modificador de neutralização listado para remover a condição confuso ou estupefato de uma única fonte, utilizando a fonte dessa condição para determinar o nível e CD de neutralização.

Tipo menor; Nível 2; Preço 5 po

O soro possui +6 de modificador de neutralização.

Tipo moderado; Nível 4; Preço 15 po

O soro possui +8 de modificador de neutralização.

Tipo maior; Nível 12; Preço 325 po

O soro possui +19 de modificador de neutralização.

Tipo superior; Nível 18; Preço 3.250 po

O soro possui +28 de modificador de neutralização.

MUTAGÊNICO CORAÇÃO-DE-DRAGONETE

ITEM 1+

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL ELIXIR MUTAGÊNICO POLIMORFIA

Uso segurado em 1 mão; **Volume L**

Ativação ✦ Interagir

Em sua pele crescem escamas grossas como as de um dragonete, sua visão fica aguçada e suas pupilas verticais, enquanto seus membros crescem rijos e rápidos, mas sua mente e reflexos ficam lentos.

Benefício Você recebe um bônus de item na CA, adquire +2 de limite de Destreza (como o normal, utilize seu pior limite de Destreza se possuir mais de um) e um bônus de item em testes de Percepção. Se estiver vestindo armadura, você ainda calcula seu bônus de proficiência na CA baseado na proficiência com a armadura que estiver vestindo, mesmo se o mutagênico coração-de-dragonete possuir um bônus de item maior. Você também recebe a ação Surto Final.

Surto Final ✦ Você Anda duas vezes. A duração do mutagênico coração-de-dragonete é encerrada.

Desvantagem Você sofre -1 de penalidade em salvamentos de Reflexos, salvamentos de Vontade e em testes de perícia para Recordar Conhecimento.

Tipo menor; Nível 1; Preço 4 po

O bônus de item na CA é de +4, o bônus de item em Percepção é de +1 e a duração é 1 minuto ou até você usar Surto Final, o que ocorrer primeiro.

Tipo moderado; Nível 3; Preço 12 po

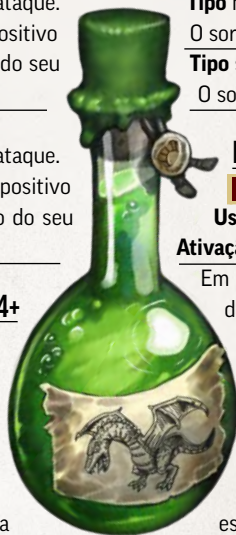
O bônus de item na CA é de +5, o bônus de item em Percepção é de +2 e a duração é 10 minutos ou até você usar Surto Final, o que ocorrer primeiro.

Tipo maior; Nível 11; Preço 300 po

O bônus de item na CA é de +6, o bônus de item em Percepção é de +3 e a duração é 1 hora ou até você usar Surto Final, o que ocorrer primeiro.

Tipo superior; Nível 17; Preço 3.000 po

O bônus de item na CA é de +7, o bônus de item em Percepção



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

é de +4 e a duração é 1 hora ou até você usar Surto Final, o que ocorrer primeiro.

OFUSCADOR OLFATIVO

ITEM 3+

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ⬠ Interagir

Este fluido espumante faz com que o corpo de quem o beber exuda óleos que absorvem rastros de odor. Pela duração listada, após beber este elixir, o cheiro que você exala é quase imperceptível. Criaturas com faro impreciso não lhe detectam a menos que Busquem por você, e você fica ocultado para criaturas que lhe perceberem com faro preciso. Você recebe +4 de bônus de item contra tentativas de Buscar você por criaturas usando apenas sentidos baseados no cheiro; se outros sentidos forem usados, o bônus não se aplica.

Tipo ofuscador olfativo; **Nível** 3; **Preço** 9 po

A duração é de 10 minutos.

Tipo ofuscador olfativo maior; **Nível** 10; **Preço** 225 po

A duração é de 8 horas.

SORO SACODE-TENDÃO

ITEM 2+

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL CURA ELIXIR

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ⬠ Interagir

Este soro eletriza o corpo para ajudar a minimizar debilitações físicas. Quando beber este elixir, ele faz um teste de neutralização com o modificador de neutralização listado para remover a condição desajeitado ou enfraquecido de uma única fonte, utilizando a fonte dessa condição para determinar o nível e CD de neutralização.

Tipo menor; **Nível** 2; **Preço** 5 po

O soro possui +6 de modificador de neutralização.

Tipo moderado; **Nível** 4; **Preço** 15 po

O soro possui +8 de modificador de neutralização.

Tipo maior; **Nível** 12; **Preço** 325 po

O soro possui +19 de modificador de neutralização.

Tipo superior; **Nível** 18; **Preço** 3.250 po

O soro possui +28 de modificador de neutralização.

FERRAMENTAS ALQUÍMICAS

Os itens a seguir são consumíveis alquímicos que não são ingeríveis.

COLA SOBERANA

ITEM 7

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Preço 55 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação 1 minutos (Interagir)

Esta peculiar cola cor de âmbar gruda duas superfícies uma à outra quase inseparavelmente. Um único frasco cobre uma área quadrada de até 30 centímetros de lado e deve ser usada toda de uma vez para formar uma ligação única entre duas superfícies. Se a ativação for interrompida, a ligação falha e a cola é desperdiçada.

Uma vez que as duas superfícies sejam unidas com cola soberana, elas podem ser separadas apenas com um teste bem-sucedido de Atletismo CD 50. Os objetos aderidos tendem a quebrar antes da cola ser separada a menos que sejam particularmente duráveis, embora uma criatura determinada a

separar os objetos possa separar as partes conectadas pela cola soberana e depois Reparar os objetos.

A cola soberana pode afetar criaturas apenas se elas estiverem dispostas, e a ligação dela pode ser quebrada inofensivamente ao cuidadosamente esfoliar a última camada de pele ou esperar um pouco para que a pele descama.

CORANTE FORENSE

ITEM 1

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ⬠ Interagir

Ativar este frasco de líquido sem cor requer inserir uma pequena quantidade de outro químico ou material nele, como sangue ou lama. O frasco reage rapidamente, transformando-se em uma substância turva marrom avermelhada.

Uma vez ativado, o corante permanece potente por até 10 minutos, tempo durante o qual você pode gastar 1 minuto para passá-lo em um único objeto de até 1 Volume o no chão em um único quadrado de 1,5 metros. Quando o corante entrar em contato com o exatamente o mesmo químico utilizado para ativá-lo, ele adquire uma tonalidade azul brilhante, ficando transparente em áreas onde não há o componente de ativação presente.

MÁSCARA DO CÃO DE CAÇA

ITEM 2+

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ⬠ Interagir

Esta máscara larga e de uso único é feita para ser colocada sobre sua boca e nariz e o filtro alquímico dela é ativado com uma mão. Uma vez ativada, a máscara aguça odores, concedendo-lhe faro impreciso à distância listada. Você não pode usar outras máscaras enquanto usar uma máscara do cão de caça. Quando utilizar Sobrevivência para Rastrear uma criatura usando o faro, seu bônus de proficiência é igual ao seu nível mesmo que você seja destreinado, e a máscara lhe concede o bônus de item listado em seu teste de Sobrevivência. O MJ determina a CD de Sobrevivência baseado na habilidade da área de reter odores em vez de pelas pistas visuais disponíveis, como normalmente é feito para utilização de faro.

Tipo menor; **Nível** 2; **Preço** 6 po

A distância é 4,5 metros, o bônus de item é de +1 e a duração é de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nível** 6; **Preço** 40 po

A distância é 9 metros, o bônus de item é de +2 e a duração é de 1 hora.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 250 po

A distância é 18 metros, o bônus de item é de +3 e a duração é de 8 horas.

POMADA DE SUTURA

ITEM 7

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL CURA

Preço 55 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta pomada viscosa mantém ferimentos fechados e encoraja cura natural rápida. Você pode ativar a pomada de uma das formas a seguir.

Ativação ⬠ Interagir; **Efeito** Você Administra Primeiros Socorros sem precisar de ferramentas de curandeiro. Você

recebe +2 de bônus de item no teste de Medicina ou pode usar o +13 de modificador de Medicina da pomada de sutura em vez do seu próprio.

Ativação Interagir; **Acionamento** Você Trata Ferimentos ou usa Medicina de Batalha; **Efeito** Você recebe +2 de bônus de item ao teste de Medicina acionador. Se rolar um sucesso no teste acionador, trate o resultado como um sucesso crítico.

SAIS INTEMPORAIS

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Preço 14 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação 1 minutos (Interagir)

Você borrifa estes sais em um único objeto com volume de até 300 litros de tamanho e no máximo 40 Volumes para preservá-los por 1 semana. O objeto não apodrece, e efeitos que exijam que o objeto esteja fresco não consideram como se o tempo tivesse passado, pela duração indicada, enquanto ele estiver com os sais. Quando borrifados em um corpo, isto estende o período no qual uma criatura pode ser revivida por magia, assim como o tempo de espera requerido antes de um cadáver poder ser mirado novamente com *cadáver falante*. Os sais impedem pestes ordinárias de consumir o alvo (como larvas para um cadáver ou traças para um tecido). Qualquer criatura pode usar uma ação de Interagir para dispensar os sais de um objeto desapossado e encerrar este efeito.

SOLVENTE UNIVERSAL

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação Interagir

Originalmente formulado como um meio de dissolver a cola soberana, este solvente poderoso pode desfazer quase todas as ligações adesivas. Como o solvente universal é particularmente efetivo contra cola soberana, ele automaticamente dissolve cola soberana. Ele tenta neutralizar quaisquer outros adesivos, como bolsas emaranhapé, com um modificador de neutralização dependendo do tipo.

Tipo moderado; **Nível** 5; **Preço** 21 po

O soro possui +9 de modificador de neutralização.

Tipo maior; **Nível** 12; **Preço** 325 po

O soro possui +19 de modificador de neutralização.

Tipo superior; **Nível** 18; **Preço** 3.250 po

O soro possui +28 de modificador de neutralização.

TINTA FANTASMA

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação 10 minutos (Interagir)

Esta tinta azul clara seca rapidamente, ficando completamente transparente 1 minuto após ser aplicada. A tinta brilha vermelha quando exposta ao calor, como aquele proveniente de uma tocha ou de outra chama descoberta. Este brilho dura apenas enquanto a tinta ficar exposta ao calor, tornando-se invisível novamente depois. O criador da tinta fantasma pode alterar a fórmula

levemente para torná-la sensível à luz solar, luz das estrelas, luz mágica ou luz sem calor criada por um efeito alquímico (como de um bastão solar).

Enquanto o texto não estiver brilhando, uma criatura examinando de perto uma superfície marcada com tinta fantasma pode detectar a presença da tinta com um teste bem-sucedido de Percepção CD 25. Em um sucesso crítico, ele pode ver a tinta tão bem que é capaz de utilizar Sociedade para Decifrar Escrita. Um frasco de tinta fantasma é suficiente para escrever uma página inteira de texto.



ITEM 4

UNGUENTO DA ORIGEM

ITEM 2

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL

Preço 6 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação Interagir

Este unguento violeta tremeluzente forma elos químicos amenos com objetos de uma composição correspondente. Você aplica o adesivo a dois objetos ou a um objeto e uma criatura. Você pode testar se os dois compartilham uma mesma origem (como se fossem partes quebradas da mesma coisa, ou se uma amostra de veneno ou parte de um corpo são da mesma criatura) ao segurá-los juntos com o unguento entre eles; se corresponderem, o unguento fica pegajoso.

VENENOS ALQUÍMICOS

As regras completas para venenos alquímicos são apresentadas na página 551 do *Livro Básico*.

FLAGELO CERÚLEO

ITEM 16

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL FERIMENTO VENENO

Preço 1.450 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L

Ativação Interagir

Feito de uma mistura cuidadosamente destilada de hemotoxinas ofídicas, a toxina de ação rápida conhecida como flagelo cerúleo é infame por transformar os vasos sanguíneos próximos do ferimento original, que cintilam com uma luz azul brilhante antes de estourarem dolorosamente.

Salvamento Fortitude CD 36; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio** 1 9d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio** 2 12d6 de dano de veneno (1 rodada); **Estágio** 3 15d6 de dano de veneno (1 rodada)

PERNA INERTE

ITEM 4

ALQUÍMICO CONSUMÍVEL FERIMENTO VENENO

Preço 15 po

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** L

Ativação Interagir

Uma vez injetada, esta toxina sintética desce para as extremidades, entorpecendo-as quase à paralisia.

Salvamento Fortitude CD 20; **Duração Máxima** 6 rodadas; **Estágio** 1 1d10 de dano de veneno e -1,5 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades (1 rodada); **Estágio** 2 2d6 de dano de veneno e -3 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades (1 rodada); **Estágio** 3 2d6 de dano de veneno e -6 metros de penalidade de estado em todas as Velocidades (1 rodada)

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES & BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO & ÍNDICE

ARAPUCAS

Alguns patrulheiros, assim como personagens com o arquétipo arapuceiro (página 194\$), montam rapidamente armadilhas chamadas de arapucas para pegar seus adversários. Criá-las requer o talento Manufatura de Arapuca. Regras completas para arapucas aparecem na página 555 do *Livro Básico*.

ARAPUCA ENGOLFANTE

ARAPUCA 14

ARAPUCA ARMADILHA CONSUMÍVEL MECÂNICO

Preço 900 po

Você monta uma jaula espinhenta de ossos, vegetação particularmente dura ou outro material para ser acionada quando perturbada. A arapuca causa 9d8 de dano perfurante à primeira criatura a entrar neste quadrado; essa criatura deve tentar um salvamento de Reflexos CD 31.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura é empurrada de lado pelo acionamento da arapuca, sofre metade do dano e fica desprevenida até o final do próximo turno dela.

Falha A criatura é capturada pela jaula, sofrendo o dano inteiro e ficando prostrada. Ela fica imobilizada enquanto permanecer na jaula. Ela pode se libertar ao Escapar (CD 31) ou destruindo a jaula (Dureza 5, 30 PV, imunidades de objeto).

Falha Crítica Como falha, mas a criatura sofre o dobro do dano.

ARAPUCA DE GANCHO FISGADOR

ARAPUCA 10

ARAPUCA ARMADILHA CONSUMÍVEL MECÂNICO

Preço 180 po

Esta arapuca fisga uma criatura com seus cruéis ganchos de metal. A primeira criatura a entrar no quadrado sofre 5d8 de dano perfurante e 5d8 de dano cortante, com um salvamento básico de Reflexos CD 27. Em uma falha crítica, os ganchos perfurando a carne dela deixam a criatura imobilizada até ela obter sucesso em Escapar (CD 27).

ARAPUCA NAUSEANTE

ARAPUCA 6

ARAPUCA ARMADILHA CONSUMÍVEL MECÂNICO VENENO

Preço 40 po

Você posiciona substâncias particularmente nocivas para que se espalhem sobre uma criatura. A primeira criatura a entrar no quadrado deve tentar um salvamento de Fortitude CD 20.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica enjoada 1.

Falha A criatura fica enjoada 2.

Falha Crítica A criatura fica enjoada 3.

ARAPUCA SINALIZADORA

ARAPUCA 2

ARAPUCA ARMADILHA CONSUMÍVEL MECÂNICO VISUAL

Preço 5 po

Usando material bioluminescente ou reagentes alquímicos, você arma um sinalizador de curta duração ligado a um arame ou placa de pressão. Quando uma criatura Pequena ou maior entrar no quadrado, este sinalizador é disparado no céu. Para criaturas com uma visão clara do céu, este sinalizador é visível a até 3 quilômetros de distância em um dia de céu claro ou até 7,5 quilômetros de distância em uma noite de céu claro.

ITENS MÁGICOS CONSUMÍVEIS

Embora possam durar um breve momento, estes itens mágicos podem decidir o resultado de uma batalha ou missão inteira. Você pode encontrar estes consumíveis mágicos organizados por nível e subcategoria nas tabelas de tesouro das páginas 250 e 251. O *Livro Básico* contém regras completas para categorias especiais de itens, como talismãs, e os números das páginas onde eles aparecem podem ser encontrados no glossário e índice remissivo ao final do livro.

FLECHA DE GALHADA

ITEM 2

CONJURAÇÃO CONSUMÍVEL MÁGICO

Preço 7 po

Munição flecha

Ativação ✦ Interagir

A criação destas flechas foi inspirada pelo encontro com um arconte de chifres patrulhando que buscou restringir seus adversários pacificamente. Quando uma *flecha de galhada* ativada atinge um alvo, galhadas se estendem para prendê-lo. O alvo deve obter sucesso em um salvamento de Reflexos CD 16 ou fica preso à superfície, sofrendo os efeitos de especialização de crítico de um arco (*Livro Básico* 283).

Se o acerto com a *flecha de galhada* for um acerto crítico e você possuir acesso ao efeito de especialização de crítico de arcos, a CD do teste de Atletismo aumenta para 15.

INCENSO DA MORTE DESTILADA

ITEM 12

CONSUMÍVEL MÁGICO NECROMANCIA NEGATIVO

Preço 350 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Ativação ✦ Interagir

Este incenso preto cheira a terra fresca e cinzas. Você ativa o incenso ao acendê-lo, quando ele preenche uma emanção de 3 metros com uma fumaça oleosa e energia negativa potente. Mortos-vivos, incluindo mortos-vivos incorpóreos, adquirem cura acelerada 4 enquanto permanecerem na área; embora esta cura seja de energia negativa, ela não impacta criaturas vivas negativamente. Uma vez aceso, o incenso queima por 1 minuto e não pode ser apagado.

MUNIÇÃO ATERRORIZANTE

ITEM 6

CONSUMÍVEL EMOÇÃO ENCANTAMENTO MÁGICO MEDO MENTAL

Preço 50 po

Munição qualquer

Ativação ✦ Interagir

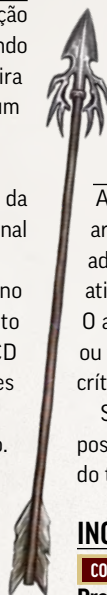
Esta munição preta e cinza é grava com símbolos ocultistas e minúsculos crânios sorrindo. Quando uma *munição aterrorizada* ativada atinge um alvo, ela enche a mente da criatura com visões de suas próprias falhas, tragédias e, por fim, da sua própria morte. A criatura deve tentar um salvamento de Vontade CD 20.

Sucesso Crítico A criatura não é afetada.

Sucesso A criatura fica assustada 1.

Falha A criatura fica assustada 1 e não pode reduzir o valor de assustado abaixo de 1 até gastar uma ação que possui o traço concentração para se acalmar.

Falha Crítica Como falha, mas a criatura fica assustada 2.



MUNIÇÃO CONGELANTE

ITEM 5

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | FRIO | MÁGICO

Preço 25 po**Munição** qualquer**Ativação** ◆ Interagir

Esta munição gélida é azul escura e fria ao toque. Quando uma *munição congelante* ativada atingir um alvo, o alvo deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 19 ou fica lento 1 por 1 rodada pelo frio intenso (lento 1 para 1 minuto em uma falha crítica).

MUNIÇÃO CORROSIVA

ITEM 7

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 70 po**Munição** qualquer**Ativação** ◆ Interagir

Esta munição peculiar é coberta por um pó amarelo que deixa uma mancha em tudo que toca. Quando uma *munição corrosiva* ativada atingir um alvo, ela se dissolve pela armadura do alvo. A armadura sofre 1d8 de dano persistente de ácido que ignora a Dureza da armadura; se o alvo não estiver vestindo armadura, ele sofre o dano. Este dano ocorre ao final dos turnos do alvo.

A criatura pode encerrar este efeito ao gastar uma ação de Interagir para remover o pó corrosivo e, caso contrário, o efeito encerra após a armadura ficar quebrada.

ÓLEO DE ANIMAR OBJETO

ITEM 8+

INCOMUM | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO | TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** –**Ativação** ◆◆ Interagir

Este fino óleo dourado vem em uma pequena lata azul. Colocar o óleo cuidadosamente sobre um objeto o transforma em um objeto animado (*Bestiário* 264) do mesmo tipo. Por exemplo, colocá-lo em uma estátua a transforma numa estátua animada. Se o nível do objeto animado fosse ser maior do que 3, o óleo falha em animá-lo.

O objeto animado possui o traço lacaio, o que significa que ele pode usar 2 ações quando você o Comandar. Você pode emitir um Comando para o turno atual como parte da ativação. O objeto permanece animado por 1 minuto antes de retornar à sua forma inerte. Como usual, você pode ter um máximo de quatro lacaio sob seu controle.

Tipo óleo de animar objeto; **Nível** 8; **Preço** 85 po**Tipo** óleo de animar objeto maior; **Nível** 16; **Preço** 1.400 po

Você pode animar um objeto de até 11º nível.

ÓLEO DA NÃO-VIDA

ITEM 1+

CONSUMÍVEL | MÁGICO | NECROMANCIA | NEGATIVO | ÓLEO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L**Ativação** ◆ Interagir

Este líquido preto e ralo arrepia até os ossos enquanto rapidamente repara a forma física ou espiritual de um morto-vivo. Quando jogar *óleo da não-vida* sobre uma criatura morta-viva ou sobre uma criatura viva com cura negativa, o óleo é rapidamente absorvido pelo corpo dela, e a criatura recupera os Pontos de Vida listados. Você pode colocar *óleo da não-vida* sobre um morto-vivo incorpóreo; neste caso, a criatura absorve o óleo em si.

Tipo mínimo; **Nível** 1; **Preço** 4 po

O óleo restaura 1d8 Pontos de Vida.

Tipo menor; **Nível** 3; **Preço** 12 po

O óleo restaura 2d8+5 Pontos de Vida.

Tipo moderado; **Nível** 6; **Preço** 50 po

O óleo restaura 3d8+10 Pontos de Vida.

Tipo maior; **Nível** 12; **Preço** 400 po

O óleo restaura 6d8+20 Pontos de Vida.

Tipo superior; **Nível** 18; **Preço** 5.000 po

O óleo restaura 8d8+30 Pontos de Vida.

ÓLEO DA REVELAÇÃO

ITEM 5

CONSUMÍVEL | EVOCAÇÃO | MÁGICO | ÓLEO

Preço 25 po**Uso** segurado em 2 mãos; **Volume** L**Ativação** ◆ Interagir

Este óleo brilhante, criado primeiramente por humanos como uma ferramenta para ajudá-los a lutar na escuridão, é salpicado com manchas de pequenas gemas em suspensão e tem o odor de fósforos recém-queimados.

A primeira vez que uma arma coberta com este óleo causar dano a uma criatura, o ferimento brilha com luz por 1 minuto. Se a criatura for invisível, a posição da luz implica que ela está meramente escondida (em vez de indetectada) para criaturas que seriam incapazes de vê-la. A luz também anula a condição ocultada devido a condições de iluminação. Se a arma coberta não causar dano a uma criatura dentro de 1 hora, o óleo se desprende e perde seu poder.

OLHO DE BASILISCO

ITEM 9

CONSUMÍVEL | MÁGICO | TALISMÃ | TRANSMUTAÇÃO | VISUAL

Preço 150 po**Uso** afixado a um escudo; **Volume** –**Ativação** ◆ visualizar; **Acionamento** Você usa Bloqueio com Escudo contra um ataque corpo a corpo com o escudo afixado.

Esta pedra verde viscosa brilha com uma luz forte sempre que o escudo que a adorna bloqueia um ataque corpo a corpo. Quando o olho é ativado, o atacante deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 25 ou fica lento 1 por 1 minuto enquanto o corpo dele lentamente enrijece em uma petrificação parcial.

PASTA DE ESCUDO MÍSTICO

ITEM 1

ABJURAÇÃO | CONSUMÍVEL | MÁGICO | ÓLEO

Preço 4 po**Uso** segurado em 2 mãos; **Volume** L**Ativação** ◆ Interagir

Esta pasta brilhante possui muitas propriedades da magia *escudo místico*. Quando a espalha em uma criatura ou objeto, o alvo recebe +1 de bônus de circunstância na CA por 1 rodada. A primeira vez que um ataque físico ou *misséis mágicos* atingir o alvo durante essa rodada, o óleo impede 5 pontos de dano para esse ataque ou magia, e então o efeito do óleo se encerra.

PENA DE BALISSE

ITEM 12

CONSUMÍVEL | DIVINO | EVOCAÇÃO | MÁGICO | TALISMÃ

Preço 400 po**Uso** afixado a uma arma; **Volume** –

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Ativação ◆ visualizar; **Acionamento** Você causa dano usando a arma afixada a uma criatura que você viu cometendo um ato maligno.

Esta pena de cor vermelho-fogo parece incendiar toda vez que a arma que ela adorna atinge um disseminador do mal. Quando você ativar a pena, a criatura à qual você causou dano é queimada pela luz sagrada. A criatura deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 29 ou sofre -2 de penalidade de estado na CA e em jogadas de salvamento e reduz as resistências dela em 5 pontos. Estes efeitos duram até o final do seu próximo turno.

PÓ DE ANIMAR CADÁVER

ITEM 8+

INCOMUM CONSUMÍVEL MÁGICO NECROMANCIA

Uso segurado em 2 mãos; **Volume** –

Ativação ◆◆ Interagir

Esta algibeira preta contém o que parece ser um fino pó de ossos. Colocar o pó em um padrão especial sobre um cadáver o transformam em morto-vivo. O tipo de morto-vivo criado depende da condição do cadáver, resultando em um esqueleto ou zumbi (*Bestiário* 167 e 340, respectivamente). Se o nível do morto-vivo fosse ser maior do que 3, o pó falha em animá-lo. O corpo deve ser de tamanho e tipo apropriados para o morto-vivo que você deseja criar – por exemplo, você deve jogar o pó sobre o esqueleto de um cavalo para animar um cavalo esquelético. Se houver mais de um morto-vivo como possibilidade para o nível apropriado, como um guarda esquelético ou um campeão esquelético para o esqueleto de um humanoide Médio, você escolhe qual morto-vivo deseja criar.

O morto-vivo animado possui o traço lacaio, o que significa que ele pode usar 2 ações quando você o Comandar. Você pode emitir um Comando para o turno atual como parte da ativação. O morto-vivo permanece animado por 1 minuto antes de retornar à sua forma de cadáver. Como usual, você pode ter um máximo de quatro lacaios sob seu controle.

Tipo pó de animar cadáver; Nível 8; Preço 100 po

Tipo pó de animar cadáver maior; Nível 16; Preço 1.500 po

Você pode animar um morto-vivo de até 11º nível.

POÇÃO DE DISFARCE

ITEM 5+

INCOMUM CONSUMÍVEL MÁGICO POLIMORFIA POÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Ao beber esta poção, você assume a aparência de um tipo específico de criatura por 2d12 horas. O tipo de criatura é determinado quando a poção é criada. Por exemplo, você pode ter uma *poção de disfarce de elfo* ou uma *poção de disfarce de sapo*. Beber a poção não dá conhecimento de quanto tempo o efeito dura; o MJ rola a duração em segredo.

O disfarce não muda seus traços ou estatísticas nem lhe concede qualquer das habilidades especiais da criatura que você está imitando. Ele pode afetar quais itens você pode segurar ou vestir (por exemplo, se a sua nova forma não possuir polegares opostos). A poção lhe encolhe até o tamanho mínimo de Pequeno, ou mantém seu tamanho se a criatura for do seu tamanho ou maior. Por exemplo, se for Médio e beber uma *poção de disfarce de gigante do fogo*, você assume a aparência de um

gigante do fogo, mas permanece Médio. A criatura deve ser de um tipo específico, como “leopardo” ou “leão” em vez de apenas “felino”, ou “gigante do fogo” ou “ogro” em vez de apenas “gigante”, mas a poção não pode lhe transformar para imitar uma criatura individual específica.

Os efeitos desta poção utilizam as mesmas regras que a atividade Personificar de Dissimulação. Observadores sempre assumem que você é do tipo de criatura escolhido a menos que estejam ativamente Buscando.

Você recebe +4 de bônus de estado em sua CD de Dissimulação contra esses testes de Percepção e adiciona seu nível mesmo que seja destreinado.

Tipo menor; **Nível** 5; **Preço** 30 po;

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir um pouco de sangue, cabelo ou carne da criatura na qual a poção transformará quem a beber.

Tipo moderada; **Nível** 8; **Preço** 100 po; **Requerimentos de Manufatura** A matéria-prima inicial deve incluir um pouco de sangue, cabelo ou carne da criatura na qual a poção transformará quem a beber.

A poção pode aumentar seu tamanho se a criatura for maior do que você, até o tamanho máximo de Grande, e pode lhe encolher até Minúsculo. Isto não altera qualquer estatística sua, com exceção de reduzir seu alcance para 0 metros como uma criatura Minúscula.

Tipo maior; **Nível** 11; **Preço** 300 po

Quando beber uma *poção de disfarce maior*, se visualizar uma forma específica na qual quer se transformar, a poção lhe transformará nessa forma. Você pode tentar Personificar um indivíduo específico, embora ainda precise rolar Dissimulação.

POÇÃO DA LAGARTIXA

ITEM 1

CONSUMÍVEL MÁGICO POÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Uma poção da lagartixa é um líquido marrom e viscoso com grãos de areia em suspensão. Por 5 minutos após beber esta poção, nas pontas dos seus dedos brotam milhares de pelos eriçados microscópicos que se prendem a objetos, concedendo-lhe +1 de bônus de item para Empalmar um Objeto e Escalar e à sua CD de Reflexos contra tentativas de Desarmá-lo.

POÇÃO DE MEMÓRIAS COMPARTILHADAS

ITEM 1

ADIVINHAÇÃO CONSUMÍVEL MÁGICO MENTAL POÇÃO

Preço 4 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Uma *poção de memórias compartilhadas* pode transferir recordações de uma criatura para outra. Para colocar uma memória na poção, você deve segurar o frasco e focar em uma memória específica por 1 minuto. Esta memória deve ser de um único evento, local, pessoa ou de alguma forma englobar uma duração de cerca de 1 minuto. O fluido claro assume um tom brilhante reminescente da memória armazenada e adquire um gosto levemente doce.



Ao consumir a poção, quem a beber recorda vividamente a memória e, depois, pode lembrá-la tão facilmente como uma memória que ele tenha realmente vivenciado. Quem beber a poção involuntariamente pode recusar a absorver a memória.

POÇÃO DE PROTEÇÃO TEMPORAL

ITEM 13

CONSUMÍVEL MÁGICO POÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Preço 600 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ✦ Interagir

Esta poção púrpura possui um gosto azedo e parece turvar com movimento. Quando beber uma *poção de proteção temporal*, você fica congelado no tempo por 2d4 rodadas. Você não pode agir ou ser alvo de efeitos, fica imune a todos os efeitos e desaparece de seu espaço; até onde interessa ao universo, você simplesmente não existe enquanto a poção durar. As durações de quaisquer efeitos lhe afetando quando você beber a poção são suspensas até ela acabar.

Após a duração da poção expirar, você retorna ao fluxo normal do tempo e ao seu espaço anterior; se esse espaço agora estiver ocupado, você é forçado para o espaço desocupado mais próximo. Efeitos com duração voltam a lhe afetar imediatamente, como se nenhum tempo tivessem passado. Se você estiver dentro da área de um efeito criado enquanto estava fora do tempo, você recebe esses efeitos imediatamente ao retornar. O MJ pode determinar que outras mudanças que ocorreram enquanto você estava fora do tempo (como o solo abaixo de você desmoronando) também lhe afetam em seu retorno.

POÇÃO DE RECUO RÁPIDO

ITEM 1

CONSUMÍVEL MÁGICO POÇÃO TRANSMUTAÇÃO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ✦ Interagir

A tampa de uma *poção de recuo rápido* é feita para abrir facilmente em circunstâncias cruciais. Quando beber esta poção, você fica fugindo por 1 minuto e recebe +12 metros de bônus de estado em todas as suas Velocidades pela duração enquanto estiver fugindo. Você Anda imediatamente.

POÇÃO DA RETALIAÇÃO

ITEM 1+

CONSUMÍVEL EVOCAÇÃO MÁGICO POÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ✦ Interagir

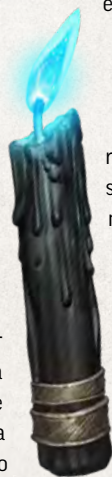
Uma *poção da retaliação* é disponível em quatro variedades – ácido, eletricidade, fogo e frio – cada uma com um tênue brilho remanescente da energia que ela contém. Por 1 minuto após beber uma *poção da retaliação*, você brilha com uma aura tênue dessa energia, e uma criatura que lhe tocar (ao realizar um ataque desarmado ou usar uma magia com distância de toque contra você, por exemplo) sofre dano desse tipo. As versões moderada, maior e superior também causam dano a uma criatura adjacente que lhe acertar com um Golpe com arma corpo a corpo.

Tipo mínimo; **Nível** 1; **Preço** 4 po

A aura causa 1 ponto de dano.

Tipo menor; **Nível** 3; **Preço** 12 po

A aura causa 1d4 de dano.



Tipo moderada; **Nível** 6; **Preço** 50 po

A aura causa 2d4 de dano.

Tipo maior; **Nível** 12; **Preço** 400 po

A aura causa 3d6 de dano.

Tipo superior; **Nível** 18; **Preço** 5.000 po

A aura causa 4d8 de dano.

TÔNICO DE RAÇÃO

ITEM 1+

CONJURAÇÃO CONSUMÍVEL MÁGICO POÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ✦ Interagir

Este frasco esguio parece conter água limpa e clara com um cheiro levemente frutado. Beber um *tônico de ração* o nutre magicamente com o equivalente a um dia de comida e água. O tônico possui um gosto sutil e agradável, com especificidades escolhidas quando a poção é criada.

Tipo tônico de ração; **Nível** 1; **Preço** 3 po

Tipo tônico de ração maior; **Nível** 7; **Preço** 55 po

Um *tônico de ração maior* o nutre por 1 semana em vez de 1 dia, distribuindo a nutrição em um fluxo constante e saudável ao longo da semana.

VELA DA INVOCAÇÃO

ITEM 16

INCOMUM CONJURAÇÃO CONSUMÍVEL DIVINO MÁGICO

Preço 2.000 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Ativação ✦ Interagir

Esta vela dourada ostenta o símbolo de uma divindade específica brasonado em sua superfície, circundado pela iconografia da fé desta divindade. Uma vez acesa, esta vela queima por 1 hora e não pode ser apagada.

Personagens que conjurarem magias divinas e adorarem a divindade brasonada na vela podem realizar suas preparações diárias a até 3 metros da vela acesa para receber dois espaços de magia adicionais naquele dia, cada um da metade do maior nível de magia que o personagem for capaz de conjurar (por exemplo, espaços de magia de 4º nível se o conjurador puder conjurar magias de 8º nível). Conjuradores preparadores devem preparar magias nestes espaços de magia como fazem para todos seus outros espaços de magia.

Os espaços de magia adicionais de um conjurador recebidos da vela são perdidos na próxima vez que ele realizar suas preparações diárias. Ninguém pode se beneficiar de mais de uma *vela da invocação* no mesmo dia, mas vários personagens podem se beneficiar dos efeitos de uma única vela.

VELA DA REVELAÇÃO

ITEM 7

ADIVINHAÇÃO CONSUMÍVEL MÁGICO

Preço 60 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Ativação ✦ Interagir

Quando acesa, a estranha chama azul desta vela preta revela a presença de criaturas invisíveis. Em um raio de 3 metros da vela acesa, criaturas não se beneficiam da condição invisível. Seus corpos ficam delineados, não completamente visíveis, portanto, elas ficam ocultadas. Uma vez acesa, a vela queima por 1 minuto, após o qual o efeito é encerrado. Se apagada, a vela não pode ser acesa novamente.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

ITENS MÁGICOS PERMANENTES E RUNAS

Estes itens mágicos peculiares ou inspiradores podem ser os espólios de aventuras ousadas ou as criações de pesquisas e trabalhos diligentes na oficina de um artesão. Como itens mágicos permanentes, eles podem ser usados repetidamente ao longo da carreira de um aventureiro. Você pode encontrar estes itens permanentes organizados por nível e subcategoria nas tabelas de tesouros nas páginas 250 e 251.

Regras completas para tipos especiais de itens, como cajados e varinhas, são apresentadas no *Livro Básico*, e os números das páginas onde aparecem podem ser encontradas no glossário e índice remissivo deste livro, a partir da página 266.

ACESSÓRIO DO INFILTRADOR

ITEM 5

ILUSÃO MÁGICO

Preço 150 po

Uso segurado em 1 mão; Volume 1

Esta elegante *bengala-espada +1 impactante* serve igualmente bem como um acessório elegante e como uma arma escondida adequada para eventos da alta sociedade nos quais armas normalmente não são permitidas.

Ativação ◆ Interagir; **Efeito** Você torce a empunhadura da bengala-espada, magicamente fundindo a lâmina à bengala. Enquanto a lâmina estiver fundida, ela não pode ser sacada e recebe os benefícios da magia *aura mágica* de 3º nível para parecer não-mágica. Observadores passivos não podem realizar um teste para notar se a bengala é algo mais do que um acessório mundano, soberbo e elegante. Aqueles que a examinarem cuidadosamente podem discernir que a bengala é mais do que parece, mas fazer isso é extremamente difícil (Percepção CD 30). Ativar a bengala-espada novamente libera a lâmina, permitindo-a ser sacada normalmente.

ALADA

RUNA 13+

MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso gravada em uma armadura

Esta runa é um glifo rodopiante na frente da armadura. Um grande par de asas transparentes efêmeras flutuam a partir das costas da armadura.

Ativação ◆◆ comandar, Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você traça a runa na frente da placa peitoral e as asas efêmeras da armadura ficam tangíveis, concedendo-lhe uma Velocidade de voo de 7,5 metros ou sua Velocidade em terra, o que for menor. Este efeito dura por 5 minutos ou até você Dispensá-lo. Uma vez que o efeito seja encerrado, as asas desaparecem completamente, reaparecendo em sua forma efêmera 1 hora depois.

Tipo *alada*; Nível 13; Preço 2.500 po

Tipo *alada maior*; Nível 19; Preço 35.000 po

Uma vez ativadas, as asas permanecem tangíveis indefinidamente. Você pode Dispensar a ativação se quiser, mas não precisa esperar uma hora para ativar a runa novamente.

ANEL SALTA-FOGO

ITEM 10

INCOMUM CONJURAÇÃO FOGO INVESTIDO MÁGICO TELEPORTAÇÃO

Preço 490 po

Uso vestido; Volume –

Este anel vermelho escuro é gravado com símbolos de cinzas e cheira levemente a fumaça.

Ativação ◆◆ Interagir, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você Anda (ou Escava ou Voa, se possuir a Velocidade correspondente) por quaisquer chamadas grandes o suficiente para contê-lo, incluindo chamadas mágicas. Você desaparece no fogo e não sofre dano dele. Você pode sentir todas as chamadas suficientemente grandes a até 30 metros de onde você desapareceu e reemergir de qualquer uma delas, seja dentro das chamadas ou adjacente a elas. Se encerrar seu movimento nas chamadas, elas lhe afetam normalmente.

APRESTADA

RUNA 6+

EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso gravada em uma armadura

Uma runa *aprestada* atrai as peças componentes de uma armadura umas às outras, tornando mais fácil e mais rápido vesti-la. Você pode vestir uma armadura leve com esta runa como uma atividade de 3 ações ou uma armadura média ou pesada com esta runa em 1 minuto.

Tipo *aprestada*; Nível 6; Preço 200 po

Tipo *aprestada maior*; Nível 11; Preço 1.200 po

Você pode vestir uma armadura leve com uma runa *aprestada maior* como uma ação única ou uma armadura média ou pesada com uma runa *preparada maior* como uma atividade de 3 ações.

BASTÃO DO CANCELAMENTO

ITEM 20

RARO ABJURAÇÃO MÁGICO

Preço 75.000 po

Uso segurado em 1 mão; Volume 1

Este poderoso bastão mágico é inimigo de toda a magia.

Ativação ◆◆ Interagir; **Efeito** Você toca o bastão em um efeito mágico e tenta neutralizar o efeito ou item. Independentemente do resultado, o *bastão do cancelamento* não pode ser ativado novamente por 2d6 horas. Em um sucesso, o efeito ou item é desativado pelo mesmo tempo, e a duração dele, se houver, continua a expirar durante esse período. Se escolher, em vez disso você pode drenar completamente a magia do *bastão do cancelamento* em um sucesso para drenar completamente a magia do efeito ou item. Se você o fizer, ambos ficam completamente não-mágicos e a magia deles não pode ser recuperada, mesmo pela magia *refazer*.

O *bastão do cancelamento* falha automaticamente em neutralizar a maioria dos artefatos e itens similarmente poderosos, mas reage explosivamente quando ativado contra uma *esfera da aniquilação* sem um teste de neutralização (*Guia do Mestre* 113\$).

BESTA DE VISÃO ESPIRITUAL

ITEM 8

INCOMUM CONJURAÇÃO MÁGICO TELEPORTAÇÃO

Preço 450 po

Uso segurado em 2 mãos; Volume 2

Esta *besta leve +1 impactante do toque fantasma* possui uma gama de lentes cristalinas e armações de prata ao longo da haste e parece estranhamente leve.

Ativação ◆ visualizar; **Frequência** uma vez por minuto; **Efeito** Você mira pelas lentes cristalinas da besta, adquirindo

visão imprecisa no Plano Etéreo com uma distância de 18 metros além de seus sentidos normais pelo resto do seu turno. Enquanto este efeito durar, seu próximo Golpe com a *besta de visão espiritual* também pode afetar alvos no Plano Etéreo durante os primeiros 18 metros do disparo.

BOTAS DE FOGO INFERNAL

ITEM 13

EVOCAÇÃO FOGO INVESTIDO MÁGICO

Preço 3.000 po

Uso vestido; Volume 1

Estas botas pesadas são feitas de metal enegrecido e sempre parecem quentes ao toque, com feixes de brasas brilhantes cascateando de seus calcanhares. Enquanto vestir *botas de fogo infernal*, você adquire resistência 10 a dano de fogo.

Ativação ♦♦ Interagir; **Frequência** uma vez por minuto;

Efeito Ande. Cada quadrado pelo qual você se mover enquanto Andar é incendiado com chamas infernais, tornando-se terreno perigoso por 1 minuto. Uma criatura que se mover por um destes espaços sofre 3d6 de dano de fogo.



BROQUEL GLAMOUROSO

ITEM 2

ILUSÃO MÁGICO

Preço 35 po

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Um *broquel glamouroso* (Dureza 3, 6 PV, LQ 3) é suntuosamente decorado com douramento e gemas incrustadas que brilham na luz. Enquanto estiver erguido, o *broquel glamouroso* lhe concede +1 de bônus de item em testes de Dissimulação para Fintar.

Ativação ♦ visualizar; **Frequência** uma vez por dia;

Acionamento Você Finta; **Requerimentos** Você tem o *broquel glamouroso* erguido; **Efeito** Quando você Fintar, o *broquel glamouroso* brilha muito forte. Em uma Finta bem-sucedida, o alvo fica ofuscado por 1 rodada.



CAIXA DE VISÃO DA TERRA

ITEM 9

INCOMUM ADIVINHAÇÃO MÁGICO VIDÊNCIA

Preço 575 po

Uso segurado em 1 mão; Volume L

Esta fina caixa de madeira é ornada com runas enânicas, com dobradiças e um fecho de ferro forjado. A caixa contém alguns punhados de areia fina.

Ativação 1 minuto (Interagir, visualizar); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você segura a caixa fechada e, enquanto visualiza a terra ao seu redor, vira a caixa em sentido horário três vezes e a balança levemente três vezes. Quando abrir a caixa, a areia se reorganizou para replicar, em miniatura, o terreno rochoso ao seu redor, até uma distância de 18 metros. Isto mostra detalhes de caminhos, colina, taludes, pedregulhos e até mesmo estruturas artificiais como muralhas, fossos e túneis, desde que sejam feitas de pedra e terra. Caso você esteja em um local subterrâneo, ela revela túneis e vãos na terra a até 18 metros de sua profundidade atual. A areia mantém o formato até que você feche a caixa.

CAJADO DA PROVIDÊNCIA

ITEM 6+

ADIVINHAÇÃO CAJADO MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; Volume 1

Um grande e estilizado símbolo de um olho adorna o topo deste cajado de madeira, representando o olhar vigilante dos poderes divinos. O portador do cajado pode guiar e proteger, vendo recompensas e tragédias que poderiam lhe ocorrer no futuro. Quando empunhar este cajado, você recebe +1 de bônus de item em testes de Sobrevivência para Intuir Direção ou Subsistir e em testes de Religião para Recordar Conhecimento.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da providência*; **Nível** 6;

Preço 230 po

- **Truque Mágico** luz, orientação
- 1º *benção, criar água*
- 2º *augúrio, condição, criar comida, ver invisibilidade*

Tipo *cajado da providência maior*; **Nível** 10;

Preço 900 po

- 3º *orientação do andarilho, passagem segura* (página 224\$)
- 4º *condição, imunidade a magia, remover magia*

Tipo *cajado da providência superior*; **Nível** 14; **Preço**

4.100 po

- 5º *imunidade a magia, olho bisbilhoteiro, ver invisibilidade*
- 6º *imunidade a magia, salvaguarda cintilante* (página 224\$), *visão verdadeira*

Tipo *cajado da providência verdadeiro*; **Nível** 20; **Preço** 64.000 po

- 7º *égide de energia, imunidade a magia*
- 8º *imunidade a magia, inspiração divina*
- 9º *imunidade a magia, presciência, presença avassaladora*

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CAJADO DA VINGANÇA DA NATUREZA

ITEM 10+

EVOCAÇÃO CAJADO MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; Volume 1

Este cajado é feito de espinheiro retorcido. Quando usado como uma arma, um *cajado da vingança da natureza* possui os efeitos de *bastão de abrunheiro*.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo *cajado da vingança da natureza*; **Nível** 10; **Preço** 900 po

Truque Mágico *emaranhapé*

- 1º *ferrão de aranha, toque chocante*
- 2º *esfera flamejante, vomitar enxame* (página 227\$)
- 3º *muralha de espinhos, prender à terra*
- 4º *espinhos de pedra* (página 225\$), *maldição bestial* (página 215\$)

Tipo *cajado da vingança da natureza maior*; **Nível** 14;

Preço 4.000 po

- 5º *controlar água, nuvem mortal*
- 6º *ferrão de verme púrpura, trepadeiras emaranhadoras*

Tipo *cajado das visões impossíveis superior*; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po

- 7º *erupção vulcânica, explosão solar*
- 8º *terremoto, ventos punitivos*

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados, além de uma conjuração de *bastão de abrunheiro*.

CAJADO DAS VISÕES IMPOSSÍVEIS

ITEM 6+

INCOMUM CAJADO ILUSÃO MÁGICO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Este cajado bizarro é feito de carvalho, coroado com um amontoado de gemas no formato de olhos que parecem se mover e ondular no canto de sua visão. Enquanto estiver empunhando o cajado, você pode ver através dos olhos dele, usando seus sentidos visuais normais (incluindo quaisquer benefícios de magias afetando sua visão, como *ver invisibilidade*). Você pode manusear o cajado para ver coisas depois de esquinas, em elevações altas ou em lugares onde o cajado poderia caber, mas não sua cabeça. Isto não fornece linha de efeito suficiente a criaturas alvos após esquinas. Os olhos são tão vulneráveis quanto seus próprios olhos e podem ser afetados por qualquer coisa que altere sua visão, como o clarão cegante de uma luz.

Ativação Conjurar uma Magia; **Efeito** Você gasta cargas do cajado para conjurar uma magia da lista dele.

Tipo cajado das visões impossíveis; **Nível** 6; **Preço** 230 po

- **Truque Mágico** *psamar*
- **1º dor fantasma, medo**
- **2º augúrio, paranoia**

Tipo cajado das visões impossíveis maior; **Nível** 12;

Preço 1.800 po

- **3º padrão hipnótico, paralisar**
- **4º assassino fantasmagórico, olhos incontáveis** (página 217\$)
- **5º geometria estranha** (página 226\$)

Tipo cajado das visões impossíveis superior; **Nível** 16;

Preço 10.000 po

- **6º calamidade fantasmagórica, furor cegante** (página 216\$)
- **7º distorcer mente, visões de perigo**

Tipo cajado das visões impossíveis verdadeiro;

Nível 20; **Preço** 70.000 po

- **8º canção espiritual, dança incontrolável**
- **9º canção incomensurável, fatídico**

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de todas as magias listadas de todos os níveis listados.

CALDEIRÃO ANDANTE

ITEM 1

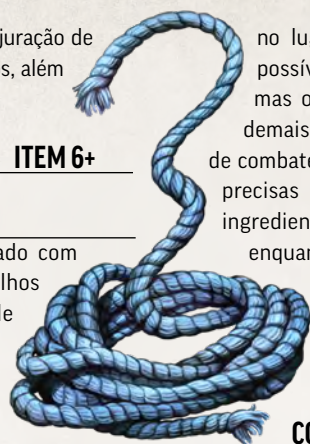
INVESTIDO MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Preço 12 po

Volume 4

Este caldeirão de ferro fica de pé sobre robustos pés de corvo feitos de ferro. Um caldeirão andante possui uma Velocidade em terra de 7,5 metros e pode ser usado como uma ferramenta adequada para Manufaturar poções, óleos ou outros líquidos.

Como uma ação única que possui os traços auditivo e concentração, você pode comandar o caldeirão para seguir você ou permanecer



no lugar. Quando segui-lo, o caldeirão faz o melhor possível para permanecer a até 9 metros de você, mas os movimentos desajeitados dele são imprecisos demais para direcionar previsivelmente em um encontro de combate ou outra situação onde segundos e localizações precisas contam. Ele pode carregar até 2 Volumes de ingredientes para poções ou outros líquidos dentro dele enquanto lhe seguir, mas se for sobrecarregado ou se você colocar outra coisa dentro dele, ele permanece no local e se recusa a se mover até se passarem 10 minutos após você remover o excesso.

CORDA DE ESCALADA

ITEM 3+

MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso segurada em 1 mão; **Volume** L

Esta corda de seda mede 15 metros de comprimento e é capaz de suportar até 1.500 quilos. Se a corda for cortada, apenas a parte mais longa retém sua magia.

Ativação ♦ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você segura uma ponta da corda e aponta para um destino. A corda se anima por 1 minuto, movendo-se 3 metros por rodada até alcançar o destino ou seu comprimento acabar.

A corda pode se mover por qualquer superfície horizontal ou vertical que não seja danosa, mas não pode se estender para cima sem uma superfície para suportá-la. A qualquer momento em que a corda estiver animada, você pode usar uma ação de Interagir para agitar a corda, dando-a um dos comandos a seguir: parar no lugar, prender-se seguramente ao objeto mais próximo disponível, soltar-se de um objeto, se dar um nó ou desfazer um nó em si.

Tipo corda de escalada menor; **Nível** 3; **Preço** 45 po

Tipo corda de escalada moderada; **Nível** 5; **Preço** 125 po

Você pode ativar a *corda de escalada moderada* uma vez por hora em vez de uma vez por dia.

Tipo corda de escalada maior; **Nível** 7; **Preço** 300 po

Você pode ativar a *corda de escalada maior* sem limite de frequência.

CORTAÇÃO QUÁDRUPLA

ITEM 12

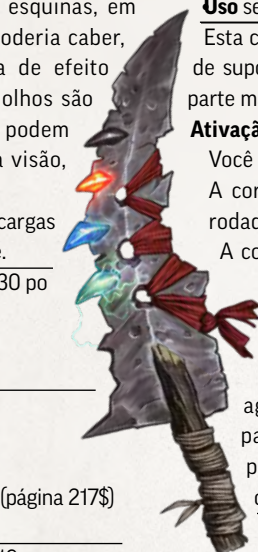
INCOMUM ELETRICIDADE EVOCAÇÃO FOGO FRIO MÁGICO

Preço 1.700 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta *cortação +2 impactante* é obviamente o trabalho de um brilhante, mas desorganizado, artesão que valorizada versatilidade em vez de segurança. Quatro gemas dentadas ocupam o fio cortante da lâmina, três brilhantes – uma com luz vermelha ardente, uma com um azul gélido e outra que solta faíscas – enquanto a última é preta e reluzente. Cada uma destas gemas incorpora uma runa de propriedade de arma, mas apenas uma runa pode ser ativada por vez.

Ativação ♦ Interagir; **Efeito** Você gira a gema correspondente à runa de arma desejada: vermelha para *flamejante*, azul para



congelante ou amarela para *chocante*. Você sofre 1d6 de dano do tipo que a runa escolhida causa. Em vez disso, você pode girar a gema preta para desabilitar a runa de propriedade ativa, sem sofrer dano.

ESCUDO EXPLOSIVO

ITEM 5

EVOCACÃO MÁGICO

Preço 25 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume L**

A magia neste escudo de madeira (Dureza 3, 12 PV, LQ 6) se projeta sobre seus adversários quando o escudo é destruído.

Ativação ✦ Interagir; **Acionamento** O escudo explosivo é destruído; **Efeito** O escudo explode, causando 4d6 de dano perfurante a cada criatura em um cone de 4,5 metros (Reflexos básico CD 19).

LÂMINA DE GUARDA DE MAGIA

ITEM 7

ABJURAÇÃO MÁGICO

Preço 320 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume L**

A guarda desta *adaga de aparar +1 impactante* é inscrita com glifos místicos que protegem contra magia. Quando estiver se beneficiando do +1 de bônus de circunstância na CA do traço aparar desta arma, você também aplica esse bônus de circunstância às suas jogadas de salvamento contra magias que lhe afetarem.



LOUSA DE LETRAS DISTANTES

ITEM 13

ADIVINHAÇÃO MÁGICO

Preço 2.450 po

Uso segurada em 2 mãos; **Volume L**

Este par combinando de lousas, mais ou menos da largura e altura de uma mão, possuem molduras ornamentadas idênticas. Criadas em pares, cada uma só funciona com o par com que foi criada. Se uma lousa de um par for quebrada, a outra se estilhaça em pedaços não-mágicos. O preço listado é para um par de lousas.

Ativação ⇨ Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você usa um giz para escrever até 25 palavras em uma lousa. Enquanto você escreve, o texto também aparece na outra lousa do par, não importa quão longe ela esteja, desde que estejam no mesmo plano. Apagar uma lousa apaga a escrita de ambas. Cada lousa pode ser ativada uma vez por hora.

LUVAS DO AMANTE

ITEM 8

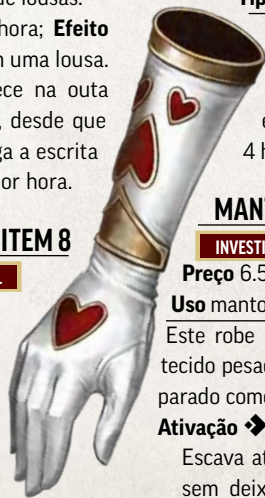
EMOÇÃO ENCANTAMENTO INVESTIDO MÁGICO MENTAL

Preço 500 po

Uso luvas vestidas; **Volume –**

Estas luvas brancas de seda são adornadas com corações vermelhos que brilham levemente sempre que você estiver adjacente a alguém por quem você nutrir um sentimento particularmente forte. Elas acendem seu espírito, concedendo-lhe +1 de bônus de item em testes de Diplomacia.

Ativação ✦ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você segura as mãos de uma criatura voluntária pela qual você possui fortes sentimentos positivos, independentemente



da natureza desses sentimentos. A criatura recebe +1 de bônus de estado em jogadas de salvamento e 10 Pontos de Vida temporários por 10 minutos. Se a criatura partilhar seus sentimentos, você recebe os mesmos benefícios e, pela duração, quando ambos rolaem um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito de emoção que cause emoções negativas, tratem o resultado de ambos como sucessos críticos.

MANGAS DE ARMAZENAMENTO

ITEM 4+

CONJURAÇÃO EXTRADIMENSIONAL INVESTIDO MÁGICO

Uso roupa vestida; **Volume L**

Este robe largo possui mangas volumosas e amplas que contêm cada uma um espaço extradimensional. Estes espaços funcionam cada um como uma *mochila de carga* capaz de conter até 5 Volumes de itens (para um total de 10 Volumes), embora nenhum item individual possa ter mais de 1 Volume. As mangas ficam levemente mais pesadas quando alcançam a capacidade máxima. Você pode adicionar ou remover um item de uma manga com uma única mão livre como uma ação de Interagir.

Se uma manga estiver completamente vazia, você pode colocar seu familiar nesse espaço extradimensional. Ele pode sobreviver confortavelmente em sua manga por até 1 hora, após a qual ele começa a sufocar. Enquanto estiver em sua manga, ele não pode ser afetado ou mirado por quaisquer efeitos, mas não se beneficia de quaisquer habilidades de mestre. Um familiar pode sair da manga por conta própria com uma ação única que possui os traços manuseio e movimento. Você não pode colocar qualquer outra criatura em suas mangas, nem colocar seu familiar em uma manga se ele for maior que Minúsculo. Se o seu familiar estiver em sua manga, você não pode colocar quaisquer itens naquela manga.

Tipo mangas de armazenamento; Nível 4; Preço 100 po

Tipo mangas de armazenamento maior; Nível 9;

Preço 600 po

Cada manga pode conter até 20 Volumes de itens, e um familiar pode sobreviver em uma manga por até 4 horas.

MANTO DE DESLIZAR NA TERRA

ITEM 15

INVESTIDO MÁGICO TERRA TRANSMUTAÇÃO

Preço 6.500 po

Uso manto vestido; **Volume –**

Este robe marrom e dourado lhe cobre da cabeça aos pés. O tecido pesado dele não se move com o vento, ficando pendurado parado como se fosse feito de pedra.

Ativação ✦ Interagir; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você Escava através de terra e pedra até sua Velocidade em terra, sem deixar túneis ou sinais de sua passagem. Se encerrar seu movimento dentro de pedra sólida, você é forçadamente expelido para a área aberta mais próxima, sofrendo 1d6 de dano contundente para cada 1,5 metros entre o final de seu movimento e a área aberta.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

MÁSCARA DA BANSHEE

ITEM 9+

AUDITIVO INVESTIDO MÁGICO NECROMANCIA NEGATIVO

Uso máscara vestida; **Volume** –

Esta meia máscara de cor azul glacial é adornada com um macabro sorriso prateado que cobre a boca do usuário, deixando o resto do rosto descoberto. você recebe +2 de bônus de item em testes de Intimidação.

Ativação ⇨ Interagir, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** A máscara emite um grito que arrepia a alma, causando 6d10 de dano negativo a cada criatura viva em uma emanção de 6 metros (Fortitude básico CD 25).

Tipo máscara da banshee; **Nível** 9; **Preço** 700 po

Tipo máscara da banshee maior; **Nível** 19; **Preço** 35.000 po

O bônus de item em Intimidação é de +3. Ativar uma *máscara da banshee maior* conjura *lamento da banshee* de 9º nível (CD 41) afetando todas as criaturas vivas na área.

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *lamento da banshee*.



PLACAS DA VITÓRIA

ITEM 9+

INCOMUM ABJURAÇÃO INVESTIDO MÁGICO

Uso armadura usada; **Volume** 4

As placas de metal desta *armadura completa +1 resiliente* são cobertas por um tabardo brilhante ostentando um distinto brasão de armas dividido em quatro campos. Esta insígnia magicamente registra suas vitórias recentes, exibindo um triunfo em cada campo do brasão de armas, permitindo-lhe invocar essas vitórias para ajudá-lo em batalhas futuras.

Ativação ✦ visualizar; **Acionamento** Você mata ou destrói uma criatura de nível igual ou maior que suas *placas da vitória* (ajustado normalmente se você acrescentar runas fundamentais às suas *placas da vitória*). Esta criatura deve possuir um dos traços listados na segunda ativação; **Efeito** Você direciona a armadura para comemorar sua vitória. O brasão de armas no tabardo da armadura muda para incorporar a heráldica relacionada à criatura morta, e a vitória fica registrada no tabardo. Se você já tiver registrado quatro vitórias, escolha uma para ser substituída pela nova vitória.

Ativação ⇨ Interagir, visualizar; **Frequência** uma vez por hora; **Efeito** Você toca um dos quatro campos do tabardo representando uma de suas vitórias e recorda seu triunfo sobre essa criatura. Essa criatura desaparece do tabardo e, por 1 minuto, você adquire resistência 5 a um tipo de dano baseado no traço da criatura (você adquire resistência a somente um tipo, mesmo se a criatura possuir mais de um traço que você poderia aplicar):

- **Aberração ou Fada** mental
- **Celestial** bondoso
- **Constructo** veneno
- **Dragão ou Elemental** um tipo de energia correspondente a um dos traços do dragão ou elemental
- **Ífero** maligno
- **Limo** precisão, e a resistência é 10
- **Morto-Vivo** negativo

Tipo placas da vitória; **Nível** 9; **Preço** 675 po

Tipo placas da vitória maior; **Nível** 15; **Preço** 5.500 po

A armadura é uma *armadura completa +2 resiliente maior*. Você pode usar a segunda ativação uma vez por minuto em vez de uma vez por hora, e a resistência concedida é 10 (ou 20 para a resistência de limo contra dano de precisão).

MÁSCARA DE VISIONAMENTO

ITEM 11

ADIVINHAÇÃO INVESTIDO MÁGICO MENTAL

Preço 1.200 po

Uso máscara vestida; **Volume** –

Estas máscaras estranhas consistem em um fino capuz de pedra e um véu roxo tremeluzente remanescente do éon pleroma que as deu pela primeira vez aos mortais na esperança de que, ao compartilhar os meios de comunicação eônica, reduziria os equívocos e conflitos entre civilizações mortais. Uma *máscara de visionamento* cobre seu rosto inteiro, embora não impeça sua visão ou outros sentidos.

Ativação ✦ Interagir; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você perde a habilidade de produzir idiomas, e em vez disso se comunica sem palavras através de uma série de projeções psíquicas. Isto age como telepatia com uma distância de 30 metros, mas é compreensível para todas as criaturas independentemente se elas possuem um idioma. Quando comunicar-se com criaturas que não sejam éons, seu significado frequentemente é vago e misterioso. Este efeito dura por 10 minutos.

MOEDA DE PRATA PREVISÍVEL

ITEM 1

ADIVINHAÇÃO MÁGICO

Preço 3 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Esta moeda de prata desgastada aparentemente comum ostenta o busto de um monarca sem nome de um lado e um pássaro majestoso do outro. Você pode jogar a moeda sem ativá-la, caso em que ela segue as regras normais da probabilidade.

Ativação ✦ Interagir; **Efeito** Você esfrega seu dedão em um lado da moeda com a intenção de levemente mexer os fios do destino, e então joga a moeda no ar em um lançamento de moeda. Não importa como o lançamento de moeda é resolvido – deixar a moeda cair no chão, colocá-la nas costas da mão ou pegá-la com sua palma aberta – ela sempre cai com o lado que você esfregou para cima.



TEMÍVEL

RUNA 5+

EMOÇÃO ENCANTAMENTO MÁGICO MEDO MENTAL

Uso gravada em uma arma

Quando você obtiver um acerto crítico com esta arma, o alvo fica assustado 1.

Tipo temível; **Nível** 5; **Preço** 160 po

Tipo temível maior; **Nível** 12; **Preço** 2.000 po

Quando você obtiver um acerto crítico com esta arma, o alvo fica assustado 2.

URNA DE CINZAS

ITEM 9

MÁGICO NECROMANCIA NEGATIVO

Preço 700 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Esta urna de estanho selada contém as cinzas de um ancestral benevolente, com um fragmento duradouro de espírito que se esforça para lhe proteger.

Ativação visualizar; **Acionamento** Você ficaria condenado ou seu valor de condenado aumentaria; **Requerimentos** As cinzas não estão condenadas; **Efeito** As cinzas na urna intervêm, sofrendo a condição condenado em seu lugar, e você não sofre ou aumenta o valor de sua condição condenado. A cada noite quando tiver uma noite completa de descanso, você pode reduzir sua própria condição condenado ou a da urna, mas não ambas.

Ativação Interagir, visualizar (ataque); **Frequência** uma vez por rodada; **Efeito** A urna dispara um raio de energia negativa em um adversário a até 9 metros. Faça uma rolagem de ataque de magia contra a CA do alvo, utilizando +15 de modificador ou seu próprio modificador de ataque de magia, o que for maior. Em um sucesso, o raio causa 4d4 de dano negativo (dobrado em um sucesso crítico).

VARINHA DE ABUNDÂNCIA VITAL ITEM 9+

CURA MÁGICO NECROMANCIA POSITIVO VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha de alabastro possui um cristal límpido na ponta.

Ativação Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *curar* no nível indicado. Após conjurar a magia, no início do seu próximo turno, cura mágica em excesso sai da varinha e lhe cura, como se você tivesse conjurado a versão de 1 ação de *curar* em si do mesmo nível de magia. Você recebe este benefício apenas uma vez, mesmo que conjure várias magias de *curar* de múltiplas varinhas de abundância vital no mesmo turno.

Tipo magia de 3º nível; **Nível** 8; **Preço** 700 po

Tipo magia de 4º nível; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po

Tipo magia de 5º nível; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po

Tipo magia de 6º nível; **Nível** 15; **Preço** 6.500 po

Tipo magia de 7º nível; **Nível** 17; **Preço** 15.000 po

Tipo magia de 8º nível; **Nível** 19; **Preço** 40.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *curar* do nível listado.

VARINHA DA ARANHA ITEM 7+

CONJURAÇÃO MÁGICO VARINHA VENENO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

A empunhadura desta varinha é uma peça de 12,5 centímetros de comprimento de jacarandá, mas a maioria de seu comprimento é um par de patas de aranha retorcidas cobertas de teias de aranha.

Ativação Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *teia*, mas os fios de teia são envenenados. Qualquer criatura que falhar no teste de Atletismo ou salvamento de Reflexos para se movimentar na teia sofre 1d6 de dano de veneno.

Tipo magia de 2º nível; **Nível** 7; **Preço** 360 po

Tipo magia de 4º nível; **Nível** 11; **Preço** 1.400 po

Os fios causam 2d6 de dano de veneno mais 1d6 de dano persistente de veneno

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *teia* do nível listado.

VARINHA DOS CAMPOS NEVADOS ITEM 14+

EVOCACÃO FRIO MÁGICO VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha é fina e feita de vidro azul claro.

Ativação Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *cone de frio*. O chão na área da magia é coberto por neve alta, tornando-se terreno difícil por 1 minuto.

Tipo magia de 5º nível; **Nível** 14; **Preço** 4.500 po

Tipo magia de 7º nível; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *cone de frio* do nível listado.

VARINHA DA NOITE SEM ESPERANÇA ITEM 6+

ESCURIDÃO EVOCACÃO MÁGICO VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha é feita de ferro negro forjado.

Ativação Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *escuridão*. Cada criatura que encerrar o turno dela na área da magia deve obter sucesso em um salvamento de Vontade CD 20 ou fica assustada 1 (assustada 2 em uma falha crítica)

Tipo magia de 2º nível; **Nível** 6; **Preço** 250 po

Tipo magia de 4º nível; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *escuridão* do nível listado.

VARINHA DE RELÂMPAGO CREPITANTE ITEM 8+

ELETRICIDADE EVOCACÃO MÁGICO VARINHA

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta varinha é feita de duas chapas de cobre separadas por um centro de cerâmica.

Ativação Conjurar uma Magia; **Frequência** uma vez por dia, mais sobrecarga; **Efeito** Você conjura *relâmpago*, mas a área da magia é duas vezes mais larga (duas linhas adjacentes e paralelas de 36 metros) e criaturas que falharem na jogada de salvamento delas ficam desprevenidas por 1 rodada.

Tipo magia de 3º nível; **Nível** 8; **Preço** 500 po

Tipo magia de 4º nível; **Nível** 10; **Preço** 1.000 po

Tipo magia de 6º nível; **Nível** 14; **Preço** 4.500 po

Tipo magia de 8º nível; **Nível** 18; **Preço** 24.000 po

Requerimentos de Manufatura Fornecer uma conjuração de *relâmpago* do nível listado.

VISAGEM DA MEDUSA ITEM 13+

MÁGICO TRANSMUTAÇÃO

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

A efígie fantasmagórica da cabeça de uma medusa morta olha para fora deste escudo de aço (Dureza 13, 52 PV, LQ 26). O escudo vem com um pedaço de couro grosso para ocultar a cabeça.

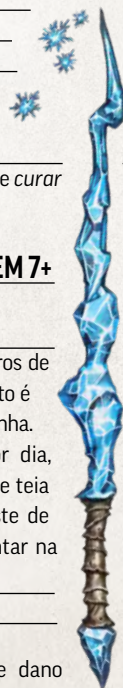
Ativação Interagir (visual); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você revela o rosto da medusa, focando o olhar dela em uma criatura a até 9 metros. O escudo conjura *carne em pedra* com uma distância de 9 metros.

Tipo *visagem da medusa*; **Nível** 13; **Preço** 3.000 po

Tipo *visagem da medusa maior*; **Nível** 16; **Preço** 9.000 po

Uma *visagem da medusa maior* (Dureza 15, 60 PV, LQ 30) possui frequência de uma vez por hora para sua ativação em vez de uma vez por dia, e a CD dela é 35.

Requerimentos de Manufatura A matéria-prima inicial deve incluir a cabeça de uma medusa.



INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

GLOSSÁRIO E ÍNDICE REMISSIVO

Este apêndice contém referências de página para termos essenciais, definições completas para os traços e definições parciais para muitas regras e conceitos presentes neste livro. Muitas seções fazem referência ao *Livro Básico* usando a abreviação “LB”.

aasimar (traço) Uma criatura com este traço possui a herança versátil aasimar. Aasimares são herdeiros planares descendentes de celestiais. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por aasimares. 34\$–36\$

aberração (traço) Aberrações são criaturas oriundas de além dos planos ou corrupções da ordem natural.

abertura (traço) Estas manobras funcionam apenas como sua primeira atitude em seu turno. Você pode usar uma ação de abertura apenas se ainda não tiver usado uma ação com o traço ataque ou abertura este turno.

abjuração (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de abjuração, tipicamente envolvendo proteções ou guarnecimentos. LB 297

ação hostil Uma ação hostil é uma ação que pode prejudicar ou causar dano a outra criatura, seja direta ou indiretamente, mas não uma ação que a criatura não saiba que poderia ser prejudicial.

acesso Você pode selecionar um elemento de regras incomum se atender aos critérios listados na seção acesso dele. 4\$

acionamento Um evento específico onde você pode usar uma reação ou ação livre. LB 305–306, 462

acuidade (traço de arma) Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

acuidade (traço de arma) Você pode utilizar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em rolagens de ataque usando esta arma corpo a corpo. Você ainda utiliza seu modificador de Força para calcular o dano.

adamante (material) LB 588

aditivo (traço) Talentos com o traço aditivo lhe permitem gastar ações para acrescentar substâncias especiais a bombas ou elixires. Você pode acrescentar somente um único aditivo a um determinado item alquímico – tentar acrescentar outro aditivo estraga o item. Normalmente você só pode usar ações com o traço aditivo quando estiver criando um item alquímico infundido, e algumas só podem ser usadas com a ação Alquimia Rápida. O traço aditivo é sempre apresentado com um nível, como aditivo 2. Um aditivo adiciona o nível dele ao nível do item alquímico que está sendo modificado; o resultado é o novo nível da mistura. O nível de item da mistura não pode ser maior que seu nível de alquimia avançada. LB 75

adivinhação (traço) A escola de magia de adivinhação normalmente envolve obter ou transferir informações, ou prever eventos. LB 297

aflição Uma aflição pode afetar uma criatura por um longo período, seguindo um curso de vários estágios diferentes. Os tipos mais comuns são doenças, maldições e venenos. LB 457–458

ágil (traço de arma) A penalidade por ataques múltiplos que você sofre com esta arma é de –4 (em vez de –5) em seu segundo ataque no turno e de –8 (em vez de –10) em seu terceiro ataque (e ataques subsequentes) no turno. LB 280

água (traço) Efeitos com o traço água conjuram ou manipulam água. Efeitos que manipulam água não possuem efeito em uma área sem água. Criaturas com este traço são compostas primariamente de água ou possuem uma conexão mágica a esse elemento.

alquímico (traço) Itens alquímicos são energizados pelas reações de reagentes químicos. Itens alquímicos não são mágicos e não irradiam uma aura mágica. LB543–554

alquimista (classe) 106\$–107\$, LB 70–81
itens alquímicos 252\$–255\$, LB 543–554

alquimista (traço) Isto indica habilidades da classe alquimista.

anão (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade anão. Anões são um povo atarracado que frequentemente vive no subterrâneo e normalmente possuem visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por anões. Um item com este traço é criado e usado por anões. 42\$, LB 34–37

ancestralidade 6\$–47\$, LB 32–59

aparar (traço de arma) Esta arma pode ser usada defensivamente para bloquear ataques. Enquanto empunhar esta arma e possuir proficiência treinado ou melhor com ela, você pode gastar uma ação de Interagir para posicionar sua arma defensivamente, recebendo +1 de bônus de circunstância na CA até o começo do seu próximo turno.

ar (traço) Efeitos com o traço ar manipulam ou conjuram ar. Os efeitos que manipulam ar não possuem efeito no vácuo ou em uma área sem ar. Criaturas com este traço são compostas primariamente de ar ou possuem uma conexão mágica com esse elemento.

arapuca (traço) Armadilhas normalmente feitas por patrulheiros, arapucas seguem regras especiais que as permitem ser construídas rapidamente e usadas no campo de batalha. 256\$, LB 264, 555–557

arcano (traço) Esta magia é oriunda da tradição mágica arcana, que é construída sobre lógica e racionalidade. Qualquer elemento que possua esse traço é mágico. LB 299
lista de magias arcanas 212\$, LB 307–309

arma 248\$, LB 278–286
armas mágicas e especiais 261\$–265\$, LB 558–561
runas 260\$, LB 590–595

armadilha (traço) Um perigo ou item com este traço é construído para frustrar intrusos. LB 520–522

armadura (item mágico) 260\$–264\$, LB 274–276
runas 262\$, 265\$, LB 590–593

arquétipo (traço) Este talento pertence a um arquétipo.

arquétipo 148\$–199\$, LB 219–231

arremesso (traço de arma) Você pode arremessar esta arma como um ataque à distância; quando arremessada, ela é considerada uma arma à distância. Uma arma de arremesso adiciona seu modificador de Força ao dano da mesma forma que uma arma corpo a corpo. Quando este traço aparecer em uma arma corpo a corpo, ele também incluirá o incremento de distância. Armas à distância com este traço utilizam o incremento de distância especificado na entrada Distância da arma.

assombração (traço) Um perigo com este traço é um eco espiritual, frequentemente de alguém com uma morte trágica. Dar descanso para uma assombração frequentemente envolve resolver assuntos inacabados da assombração. Uma assombração que não tenha sido devidamente colocada para descansar sempre retorna após algum tempo.

ataque (traço) Uma habilidade com este traço envolve um ataque. Para cada ataque que realizar além do primeiro em seu turno, você sofre uma penalidade por ataques múltiplos. LB 446–447

ataque desarmado Qualquer ataque com o traço desarmado, normalmente aqueles feitos usando uma parte do corpo em vez de uma arma ou magia.

até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias Uma magia com esta duração permanece ativa até a próxima vez que você fizer suas preparações diárias; você pode prolongá-la ao deixar o espaço de magia dela ocupado. LB 298

Ativar um Item (atividade) Você fornece componentes especificados para ativar um item alquímico ou mágico. A quantidade de ações que isto usa varia por item. LB 532–53

auditivo (traço) Ações e efeitos auditivos se baseiam em sons. Uma ação com o traço auditivo pode ser executada com sucesso somente se a criatura que estiver usando a ação puder falar ou produzir de outra forma os sons requeridos. Uma magia ou efeito com o traço auditivo surte efeito somente se o alvo puder ouvi-los. Isto se aplica somente às partes do efeito baseadas em som, conforme determinado pelo MJ. Isto é diferente de um efeito sônico, que ainda afeta alvos incapazes de ouvi-lo (como alvos surdos) desde que o efeito emita um som.

bárbaro (classe) 108\$–111\$, LB 82–93

bárbaro (traço) Isto indica habilidades da classe bárbaro.

bardo (classe) 112\$–115\$, LB 94–103
lista de magias ocultistas 212\$–213\$, LB 311–314
magias de composição 228\$, LB 386–387

bardo (traço) Isto indica habilidades da classe bardo.

bem (traço) Efeitos de bem (também chamados de efeitos bondosos) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos ao bem e são anátemas para servos divinos malignos ou servos divinos de divindades malignas. Uma criatura com este traço possui tendência bondosa.

benefícios de alquimia básica Alguns arquétipos que lhe dão a habilidade de usar alquimia de maneira similar a um alquimista concedem estes benefícios. 150

benefícios de conjuração básica Estes benefícios são concedidos por arquétipos de conjurador. 149–150

benefícios de conjuração especialista Estes benefícios são concedidos por arquétipos de conjurador. 149–150

benefícios de conjuração mestre Estes benefícios são concedidos por arquétipos de conjurador. 149–150

biografia 48\$–51\$, LB 60–64

bomba (traço) Uma bomba alquímica combina componentes alquímicos voláteis que explodem ao atingir uma criatura ou objeto. A maioria das bombas alquímicas causa dano, embora algumas produzam outros efeitos. 252\$–253\$, LB 544–546

bruxo (classe) 94\$–105\$
arquétipo de multiclasse 154\$
magias de bruxaria 237\$–239\$

bruxo (traço) Isto indica habilidades da classe bruxo.

cajado (traço) Este item mágico contém magias de um tema em particular e permite que um conjurador use magias adicionais ao preparar o cajado. 263\$–264\$, LB 566–569

cajados (item mágico) 263\$–364\$, LB 280, 566–569

cambiante (traço) Uma criatura com este traço possui a herança versátil cambiante. Cambiantes são filhos de estrigas e membros de outras ancestralidades humanoides. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por cambiantes. 30\$–31\$

campeão (classe) 116\$–121\$, LB 104–115
magias de devoção 228\$–229\$, LB 387–388

campeão (traço) Isto indica habilidades da classe campeão.

caos (traço) Efeitos de caos (também chamados de efeitos caóticos) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos ao caos e são anátemas para servos divinos ordeiros ou servos divinos de divindades ordeiras. Uma criatura com este traço possui tendência caótica.

CD de classe Uma CD de classe determina a dificuldade para algumas habilidades concedidas pela classe de seu personagem. CD de classe = 10 + bônus de proficiência + modificador do atributo chave. LB 29

CD de magia sua CD de magia mede quão difícil é resistir às suas magias com jogadas de salvamento ou neutralizá-las. CD de magia = 10 + modificador do atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades. LB 298, 447-448

celestial (traço) Criaturas que se originam ou possuem uma forte conexão aos planos de tendência bondosa são chamadas de celestiais. Celestiais podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.

classe 52\$-143\$, LB 67-68

clérigo (classe) 122\$-124\$, LB 116-127

lista magias divinas 212\$, LB 309-311

clérigo (traço) Isto indica habilidades da classe clérigo.

combate Um modo de jogo no qual o tempo é medido em rodadas de 6 segundos e participantes usam ações precisas. O combate ocorre em encontros. LB 10-12, 468-47

combate aéreo LB 478

combate aquático LB 478

combate montado LB 477

companheiro animal 144\$-145\$, LB 214-217

composição (traço) Para conjurar um truque mágico de composição ou magia de foco de composição, você normalmente usa um tipo de Performance. Se a magia incluir um componente verbal, você deve usar uma performance auditiva; se a magia incluir um componente somático, você deve usar uma performance visual. A magia adquire todos os traços da performance usada. Você pode conjurar somente uma magia de composição por turno e pode ter somente uma delas ativa ao mesmo tempo. Se conjurar uma nova magia de composição, quaisquer efeitos ativos de magias de composição prévias são encerrados imediatamente. LB 386-387

comum (traço) Qualquer coisa que não listar outro traço de raridade (incomum, raro ou único) automaticamente possui o traço comum. Esta raridade indica que uma habilidade, item ou magia é disponível para todos os jogadores que atendam aos seus pré-requisitos. LB 13

conjuração (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de conjuração, tipicamente envolvendo convocação, criação, teleportação ou mover coisas de um lugar para o outro. LB 297

constructo (traço) Um constructo é uma criatura artificial energizada por uma força que não seja necromancia. Constructos são frequentemente irracionais e imunes a doenças, a venenos e à condição paralisado. Eles podem ter Dureza baseada nos materiais utilizados para construir seus corpos. Constructos não são criaturas vivas nem mortas-vivas. Um constructo é destruído quando reduzido a 0 Pontos de Vida.

consumível (traço) Um item com este traço pode ser usado somente uma vez. Exceto se especificado o contrário, ele é destruído após a ativação. Itens consumíveis incluem itens alquímicos e consumíveis mágicos como pergaminhos e talismãs. Um personagem pode criar itens consumíveis em lotes de quatro unidades. 252\$-259\$, 570-582

convocado (traço) Uma criatura convocada por uma magia ou efeito de conjuração adquire o traço convocado. Uma criatura convocada não pode convocar outra criatura, criar coisas de valor ou conjurar magias que requerem um custo. Ela possui o traço laçao. Se ela tentar conjurar uma magia de nível igual ou maior à magia que a convocou, a magia falha e a convocação termina. Fora isso, ela usa as habilidades padrão para uma criatura do tipo dela. Ela geralmente ataca seus inimigos com o melhor das habilidades à disposição dela. Se puder se comunicar com a criatura, você pode tentar comandá-la, mas o MJ determina até que ponto ela segue seus comandos.

Imediatamente quando você terminar de Conjurar a Magia, a criatura convocada usa as 2 ações dela para esse turno. Uma criatura convocada não pode controlar qualquer cria ou outras criaturas geradas por ela, e essas criaturas retornam ao seu estado inalterado (normalmente um cadáver no caso de crias) após a criatura convocada desaparecer. Se não estiver claro qual seria esse estado, o MJ decide.

Criaturas convocadas podem ser banidas por várias magias e efeitos. Elas são automaticamente banidas se reduzidas a 0 Pontos de Vida ou se a magia que as convocou terminar.

crepusculante (traço) Uma criatura com este traço possui a herança versátil crepusculante. Crepusculantes são herdeiros planares infundidos com a energia sobrenatural de psicopomos. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por crepusculantes. 37\$-38\$

cura (traço) Um efeito de cura restaura o corpo de uma criatura, normalmente restaurando Pontos de Vida, mas ocasionalmente pode remover doenças ou outros efeitos debilitantes.

cura negativa (traço) Uma criatura com cura negativa absorve vitalidade da energia negativa em vez da energia positiva. Ela sofre dano positivo e não é curada por efeitos de cura positiva. Ela não sofre dano negativo e é curada por efeitos negativos que curam mortos-vivos.

dampiro (traço) Uma criatura com este traço possui a herança versátil dampiro. Estes humanoides são a prole imortal de vampiros e membros de outras ancestralidades. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por dampiros. 32\$-33\$

debilitação Debilitações aplicam condições e outros efeitos negativos a uma criatura. Quando a criatura for afetada por uma nova debilitação, qualquer debilitação anterior ao efeito é encerrada. LB 169, 170

dedicação (traço) Você deve selecionar um talento com este traço para aplicar um arquétipo ao seu personagem. LB 219

derrubar à distância (traço de arma) A arma pode ser usada para Derrubar com a perícia Atletismo a uma distância de até o primeiro incremento de distância da arma. O teste de perícia sofre -2 de penalidade de circunstância. Você pode adicionar o bônus de item da arma em rolagens de ataque como um bônus no teste. Como ao usar uma arma para Derrubar, uma derrubada a distância não causa qualquer dano. Este traço normalmente só aparece em armas de arremesso.

desarmar (traço de arma) Você pode usar esta arma para Desarmar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Para isso, você utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e aplica o bônus de item da arma em rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item no teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Desarmar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica. Em um sucesso crítico, você ainda precisa de uma mão livre se quiser pegar o item.

detecção (traço) Efeitos com este traço tentam determinar a presença ou localização de uma pessoa, objeto ou aura.

diabo (traço) Uma família de inferos do Inferno, a maioria dos diabos são irremediavelmente ordeiros e maus. Eles normalmente possuem imunidade a fogo, telepatia e visão no escuro maior.

Dispensar (ação) encerra uma magia ou efeito de item mágico que possa ser dispensado. LB 305, 534

divino (traço) Esta magia é oriunda da tradição mágica divina, obtendo poder de divindades ou fontes similares. Qualquer elemento que possua esse traço é mágico. LB 299

lista de magias divinas 212\$, LB 309-311

doença (traço) Um efeito com este traço aplica uma ou mais doenças. Uma doença normalmente é uma aflição. LB 457-458

domínio LB 441

dragão (traço) Dragões são criaturas reptilianas, frequentemente aladas ou com o poder de voo. A maioria é capaz de usar um sopro e imune a paralisia e sono.

druida (classe) 124\$-125\$, LB 128-139

lista magias primais 213\$, LB 314-315

magias de ordem LB 399-401

druida (traço) Isto indica habilidades da classe druida.

duas mãos (traço de arma) Esta arma pode ser empunhada com duas mãos. Fazer isso altera o dado de dano da arma para o valor indicado. Esta mudança se aplica a todos os dados de dano da arma, assim como os dados de runas impactantes.

elemental (traço) Elementais são criaturas diretamente ligadas a um elemento e nativas dos Planos Elementais. Elementais não precisam respirar.

eletricidade (traço) Efeitos com este traço causam dano de eletricidade. Uma criatura com este traço possui uma conexão mágica com a eletricidade.

elfo (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade elfo. Elfos são um povo misterioso com ricas tradições de magia e estudos acadêmicos e normalmente possuem visão na penumbra. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por elfos. Um item com este traço é criado e usado por elfos. 43\$, LB 34-41

elixir (traço) Elixires são líquidos alquímicos que são usados ao serem bebidos. 253\$-254\$, LB 546-550

emoção (traço) Este efeito altera as emoções de uma criatura. Efeitos com este traço sempre possuem também o traço mental. Criaturas com treinamento especial ou que possuem inteligência artificial ou mecânica são imunes a efeitos de emoção.

empurrar (traço de arma) Você pode usar esta arma para Empurrar com a perícia Atletismo mesmo se não tiver uma mão livre. Para isso, você utiliza o alcance da arma (se for diferente do seu) e aplica o bônus de item da arma em rolagens de ataque (se houver) como um bônus de item no teste de Atletismo. Se obtiver uma falha crítica no teste para Empurrar enquanto usar essa arma, você pode escolher soltá-la para sofrer os efeitos de uma falha em vez dos efeitos de uma falha crítica.

encantamento (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de encantamento, normalmente envolvendo controle mental, alteração de emoção e outros efeitos mentais. LB 297

energia (tipo de dano) Uma categoria abrangente incluindo dano de ácido, eletricidade, fogo, força, frio, negativo, positivo e sônico. LB 452

equipamentos 248\$-249\$, LB 270-295

escudo (item mágico) 260\$-262\$, LB 583-585

escuridão (traço) Efeitos de escuridão extinguem luz não-mágica na área e podem neutralizar (páginas 459) luz mágica menos poderosa. Você normalmente deve mirar uma luz mágica com sua escuridão mágica diretamente para neutralizá-la, mas algumas magias de escuridão tentam neutralizar luzes automaticamente. LB 464

espadachim (classe) 82\$-93\$
arquétipo de multiclasse 153\$

espadachim (traço) Isto indica habilidades da classe espadachim.

espírito (traço) Espíritos são criaturas efêmeras definidas por seu eu espiritual e frequentemente não possuem forma física.

estrutura (traço) Um item com o traço estrutura cria uma construção mágica ou outra estrutura quando ativado. O item deve ser ativado em um terreno livre de outras estruturas. A estrutura se adapta ao terreno natural, adotando os requerimentos estruturais necessários para ser construída ali. A estrutura se ajusta ao redor de características pequenas como lagoas ou formações rochosas, mas não pode ser criada sobre a água ou outras superfícies não sólidas. Se ativada sobre a neve, dunas de areia ou outra superfície macia com uma superfície dura abaixo, as fundações da estrutura (se houver) chegam ao chão sólido. Se um item com este traço for ativado em uma superfície sólida, mas instável, como um pântano, ou em uma área assolada por tremores, role um teste simples CD 3 por dia; em uma falha, a estrutura começa a afundar e desmoronar.

A estrutura não fere criaturas dentro da área quando aparece e não pode ser criada no meio de uma multidão ou em uma área densamente povoada. Qualquer criatura inadvertidamente pega dentro da área da estrutura quando o item for ativado acaba sem ferimentos dentro da estrutura completa e sempre tem uma rota de fuga livre. Uma criatura que esteja dentro da estrutura quando a ativação termina não é ferida e aterrissa inofensivamente no chão se estiver em um andar superior da estrutura.

evocação (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de evocação, normalmente envolvendo energia e forças elementais. LB 297

exploração (traço) Uma atividade com este traço leva mais de um turno para usar e normalmente pode ser usada somente durante o modo de exploração. LB 17, 234, 461, 479-480

extradimensional (traço) Este efeito ou item cria um espaço extradimensional. Um efeito extradimensional colocado dentro de outro espaço extradimensional para de funcionar até ser removido.

fada (traço) Criaturas do Primeiro Mundo são chamadas de fadas.

familiar Uma criatura Minúscula misticamente ligada a você. 146\$-147\$, LB 217-218

feiticeiro (classe) 138\$-141\$, LB 140-151

listas de magias 212\$-213\$, LB 307-315

magias de linhagem 235\$-237\$, LB 145-148, 401-405

feiticeiro (traço) Isto indica habilidades da classe feiticeiro.

ferimento (traço) Este veneno é transmitido através de um dano causado ao recipiente. LB 551

ferro frio (material) LB 588

finalização (traço) Finalizações são movimentos espetaculares que usam sua bravata. Você pode usar uma finalização somente se possuir bravata, e perde sua bravata imediatamente após realizar uma finalização. Uma vez que tenha usado uma finalização, você não pode usar qualquer ação que possua o traço ataque pelo resto de seu turno.

Algumas ações que possuem o traço finalização também concedem um efeito de falha. Efeitos adicionados em uma falha não se aplicam a uma falha crítica. Se a sua ação de finalização for bem-sucedida, você pode escolher aplicar o efeito de falha em vez do efeito de sucesso. Por exemplo, você pode decidir por fazer isso quando um ataque não causar dano devido à resistência de um alvo. 87\$

físico (tipo de dano) Uma categoria abrangente de dano que inclui dano contundente, cortante e perfurante. LB 452

floreio (traço) Ações de floreio são técnicas que requerem empenho demais e não podem ser realizadas várias vezes em seguida. Você pode usar somente 1 ação com o traço floreio por turno.

fogo (traço) Efeitos com o traço fogo causam dano de fogo, conjuram ou manipulam fogo. Efeitos que manipulam fogo não possuem efeito em uma área sem fogo. Criaturas com este traço são compostas primariamente de fogo ou possuem uma conexão mágica a esse elemento.

força (traço) Efeitos com este traço causam dano de força ou criam objetos feitos de pura força mágica.

fórmula Uma receita ou instruções requeridas para Manufaturar um item. LB 293-294

fortuna (traço) Um efeito de fortuna altera beneficentemente a maneira que você rola seus dados. Você nunca pode ter mais de um efeito de fortuna alterando uma mesma rolagem. Se múltiplos efeitos de fortuna se aplicariam à mesma rolagem, você deve escolher qual deles usar. Se um efeito de fortuna e um efeito de infortúnio se aplicarem à mesma rolagem, os dois se cancelam e você rola normalmente. LB 449

fraqueza Aumenta o dano que você sofre de um determinado tipo. LB 453

fúria (traço) Você deve estar em fúria para usar habilidades com o traço fúria e elas são encerradas automaticamente quando você sai de sua fúria.

genealogia (traço) Um talento com este traço indica a descendência de um personagem oriunda de um tipo específico de criatura. Você pode possuir somente um talento de genealogia. Você pode selecionar um talento desses somente no 1º nível e não pode retreinar para selecionar ou remover este talento. 28\$

geral (traço) Um tipo de talento que pode ser selecionado por qualquer personagem, independentemente de ancestralidade e classe, desde que atenda aos pré-requisitos. Você pode selecionar um talento com este traço quando sua classe conceder um talento geral. LB 255

gnomo (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade gnomo. Gnomos são um povo pequeno e habilidoso com magia que busca novas experiência e normalmente possuem visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por gnomos. Um item com este traço é criado e usado por gnomos. 44\$, LB 34-37, 432

goblin (traço) Uma criatura com este traço pode originar-se de várias tribos de criaturas, incluindo goblins, hobgoblins e bugbears. Goblins tendem a ter visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por goblins. Um item com este traço é criado e usado por goblins. 45\$, LB 46-49, 432

guerreiro (classe) 127\$-127\$, LB 152-165

guerreiro (traço) Isto indica habilidades da classe guerreiro.

halfling (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade halfling. Halflings são um povo pequenino de andarilhos amistosos considerados bastante sortudos. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por halflings. Um item com este traço é criado e usado por halflings. LB 50-53, 432

herança Uma escolha feita para definir ainda mais sua ancestralidade. LB 33

herança versátil 28\$-29\$

herança versátil Heranças versáteis podem ser selecionadas por personagens de quase qualquer ancestralidade no lugar de uma herança específica para uma única ancestralidade. LB 28\$-29\$

herdeiro planar Estas heranças versáteis representam pessoas que descendem de um ancestral planar distante ou ligadas fortemente a outro plano. 34\$-41\$

humano (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade humano. Humanos são uma gama diversa de povos conhecidos por sua adaptabilidade. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por humanos. Um item com este traço é criado e usado por humanos. 47\$, LB 54-59

humanoide (traço) Criaturas humanoides raciocinam e agem de forma muito similar a humanos. Elas normalmente andam de pé e possuem dois braços e duas pernas.

ilusão (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de ilusão, e normalmente envolvem estímulos sensoriais falsos. LB 298

imunidade Uma imunidade faz uma criatura ignorar todo o dano, efeitos ou condições de um determinado tipo. LB 451-453

imunidade temporária Um efeito que deixa uma criatura temporariamente imune permite que ela evite novas instâncias do mesmo efeito, mas não encerra ou impede as consequências do efeito que impôs a imunidade temporária. LB 453

incapacitação (traço) Uma habilidade com este traço pode tirar um personagem da luta ou até mesmo matá-lo, e é mais difícil de se usar contra um personagem mais poderoso. Se uma magia tiver o traço incapacitação, qualquer criatura que tenha nível maior do que o dobro do nível da magia trata o resultado do teste dele para impedir que seja incapacitada por ela como se fosse um grau de sucesso melhor, ou o resultado de qualquer teste feito pelo conjurador para incapacitá-la como um grau de sucesso pior. Se qualquer outro efeito tiver o traço incapacitação, uma criatura de nível superior ao da criatura, item ou perigo que esteja gerando o efeito recebe os mesmos benefícios.

incomum (traço) Um elemento de regra de raridade incomum requer treinamento especial ou pertence a uma cultura ou parte do mundo em particular. Algumas escolhas de personagem dão acesso a opções incomuns e o MJ pode escolher conceder acesso para qualquer um. LB 13

incorpóreo (traço) Uma criatura ou objeto incorpóreo não possui forma física. Ele pode atravessar objetos sólidos, incluindo paredes. Quando estiver dentro de um objeto, uma criatura incorpórea é incapaz de perceber, atacar ou interagir com qualquer coisa fora do objeto e, se iniciar seu turno em um objeto, ela fica lenta 1. Criaturas corpóreas podem atravessar uma criatura incorpórea, mas não podem encerrar seu movimento no espaço dela.

Uma criatura incorpórea não pode realizar testes baseados em Força contra criaturas ou objetos físicos – somente contra incorpóreos – a menos que esses objetos possuam a runa de propriedade toque fantasma. Da mesma forma, uma criatura corpórea não pode realizar testes baseados em Força contra criaturas ou objetos incorpóreos.

Criaturas incorpóreas normalmente possuem imunidade a efeitos ou condições que requerem um corpo físico, como doenças, venenos e dano de precisão. Elas normalmente possuem resistência contra todo dano (exceto dano de força e dano de Golpes com a runa de propriedade toque fantasma), com o dobro da resistência contra dano não-mágico

infero (traço) Criaturas que se originam ou possuem uma forte conexão aos planos de tendência maligna são chamadas de inferos. Inferos podem sobreviver aos efeitos ambientais básicos dos planos da Esfera Externa.

infortúnio (traço) Um efeito de infortúnio altera prejudicialmente a maneira que você rola seus dados. Você nunca pode ter mais de um efeito de infortúnio alterando uma mesma rolagem. Se múltiplos efeitos de infortúnio se aplicarem à mesma rolagem, o MJ deve escolher qual é pior e aplicá-lo. Se um

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

efeito de fortuna e um efeito de infortúnio se aplicarem à mesma rolagem, os dois se cancelam e você rola normalmente. LB 449

infundido (traço) Você criou um item alquímico com o traço infundido usando seus reagentes infundidos, e ele funciona por um tempo limitado antes de ficar inerte. Quaisquer efeitos não-permanentes de seus itens alquímicos infundidos, com a exceção de aflições como venenos de ação lenta, se encerram quando você fizer suas preparações diárias novamente. LB 72, 75

investido (traço) Um personagem pode vestir somente 10 itens mágicos que tenham o traço investido. Um personagem não recebe nenhum dos efeitos mágicos do item (e nem pode ativá-lo) se não tiver investido nele – embora ainda receba os benefícios físicos normais por vestir um item desse tipo (por exemplo, um chapéu ainda protege sua cabeça da chuva). LB 531

investigador (classe) 54\$–65\$
arquétipo de multiclasse 151\$

investigador (traço) Isto indica habilidades da classe investigador.

Investir em um Item (atividade) Investe sua energia em um item enquanto o veste. LB 531

item Um objeto que você carrega, segura ou usa. Itens às vezes concedem um bônus ou penalidade de item em determinados testes. 246\$–265\$, LB 270–295, 530–617
arapucas 256\$, LB 555–557
armas 248\$, LB 278–286, 558–561
equipamentos de aventura 248\$–249\$, LB 287–292
itens alquímicos 252\$–255\$, LB 543–554
itens mágicos 256\$–265\$, LB 531–617
tabelas de tesouros 250–251, LB 536–542

item seguro (item mágico) 260\$–265\$, LB 596–600

item vestido (item mágico) 260\$–264\$, LB 603–617

itens temporários Alguns arquétipos lhe permitem preparar itens temporários. Da mesma forma que itens infundidos criados por alquimistas, estes itens temporários duram apenas um curto período antes de se tornarem inúteis.

juramento (traço) Juramentos adicionam um princípio ao seu código. Normalmente você pode possuir apenas um talento com este traço.

kobold (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade kobold. Kobolds são humanoides reptilianos que normalmente são Pequenos e normalmente possuem visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por kobolds. Um item com este traço é criado e usado por kobolds. 12\$–15\$

lacao (traço) Lacaos são criaturas que servem diretamente a outras criaturas. Uma criatura com este traço pode usar somente 2 ações por turno e não pode usar reações. Seus lacaos agem em seu turno de combate, uma vez por turno, quando você gastar uma ação para emitir comandos. Para um companheiro animal, você Comanda um Animal; para um lacao que seja um efeito de item mágico ou magia, como um lacao convocado, você Sustenta uma Magia ou Sustenta uma Ativação; e se não for especificado de outra forma, você emite um comando verbal como uma ação única com os traços auditivo e concentração. Se não receberem comandos, por padrão seus lacaos não usam nenhuma ação a não ser para se defenderem ou escaparem de perigos óbvios. Se forem deixados sem atenção pelo menos por 1 minuto, lacaos acéfalos não agem, animais frequentemente buscam o próprio conforto e lacaos inteligentes agem como quiserem.

ladino (classe) 134\$–137\$, LB 166–177

ladino (traço) Isto indica habilidades da classe ladino.

ligada à maldição (traço) Magias com este traço aumentam a severidade de sua maldição oracular quando conjuradas. Normalmente apenas magias de revelação possuem este traço. Você não pode conjurar uma magia ligada à maldição se não possuir uma maldição oracular. 77\$

limo (traço) Limos são criaturas com anatomias simples. Eles tendem a ter valores baixos para atributos mentais e imunidade a efeitos mentais e dano de precisão.

linguística (traço) Um efeito com este traço depende de compreensão de idioma. Um efeito de linguística que mirar uma criatura funciona somente se o alvo compreender o idioma você estiver usando.

litania (traço) Litanias são magias de devoção especiais, normalmente usadas por campeões, que requerem uma ação única e normalmente concedem imunidade temporária a outras litanias.

luz (traço) Efeitos de luz superam escuridão não-mágica na área e podem neutralizar (páginas 458–459) escuridão mágica menos poderosa. Você normalmente deve mirar escuridão mágica com sua luz mágica diretamente para neutralizar a escuridão, mas algumas magias de luz tentam neutralizar escuridão automaticamente. LB 464

magia Um efeito mágico criado ao executar cânticos e gestos místicos conhecidos somente por quem possui treinamento especial ou habilidades inatas. LB 297–415
descrições das magias 214\$–227\$, LB 316–385
listas de magias 212\$–213\$, LB 307–315
magias de foco (magias de bruxaria, magias de composição, magias de devoção, magias de guardião, magias de ki, magias de linhagem, magias de ordem, magias de revelação) 228\$–239\$, LB 300–302, 386–407

magia de foco Um tipo de magia, específica para uma classe, que pode ser conjurada usando Pontos de Foco e que é automaticamente elevada para a

metade de seu nível arredondada para cima. Magias de foco sempre possuem um termo descritivo como, por exemplo, “magia de guardião” ou “magia de revelação”. 228\$–239\$, LB 300, 302, 386–407

magia de revelação Magias de revelação são magias de foco conjuradas por oráculos. Magias de revelação possuem o traço ligada à maldição, o que significa que elas aumentam a severidade de sua maldição oracular quando conjuradas. Você não pode conjurar uma magia ligada à maldição se não possuir uma maldição oracular. 67\$–70\$, 229\$–234\$

mágico (traço) Um elemento de regra com o traço mágico é imbuído com energias mágicas não vinculadas a uma tradição de magia específica. Um item mágico irradia uma aura mágica infundida com a escola de magia dominante nela.

Alguns itens ou efeitos são estritamente vinculados a uma escola de magia em particular. Nestes casos, o item possui o traço arcano, divino, ocultista ou primal em vez do traço mágico. Quaisquer destes traços indicam que o item é mágico. LB 535

mago (classe) 142\$–143\$, LB 178–189

escolas de magia LB 405–406

lista de magias arcanas 212\$, LB 307–309

mago (traço) Isto indica habilidades da classe mago.

mal (traço) Efeitos de mal (também chamados de efeitos malignos) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos ao mal e são anátemas para servos divinos bondosos ou servos divinos de divindades bondosas. Uma criatura com este traço possui tendência maligna.

maldição (traço) Uma maldição é um efeito que impõe alguma aflição de longo prazo a uma criatura. Maldições sempre são mágicas e normalmente são resultado de uma magia ou armadilha. LB 457–458

manuseio (traço) Você deve manusear fisicamente um item ou fazer gestos para usar uma ação com este traço. Criaturas sem um membro apropriado não pode executar ações com este traço. Ações de manuseio frequentemente acionam reações.

meicânico (traço) Um perigo com este traço é um objeto físico construído. LB 521, 522

medo (traço) Efeitos de medo evocam a emoção do medo. Efeitos com este traço sempre possuem os traços emoção e mental.

meio-elfo (traço) Uma criatura com este traço é parte humana e parte elfa. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por meio-elfos. LB 55, 56, 58–59

meio-orc (traço) Uma criatura com este traço é parte humana e parte orc. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por meio-orcs. LB 55, 56, 58–59

mental (traço) Um efeito mental pode alterar a mente do alvo. Isso não surte efeito em um objeto ou em uma criatura acéfala.

metamágico (traço) Ações com o traço metamágico, normalmente recebidas através de talentos metamágicos, distorcem as propriedades de suas magias. Você deve usar uma ação metamágica logo antes de Conjurando a Magia que deseja alterar. Se usar qualquer outra ação (incluindo ações livres e reações) diferente de Conjurando uma Magia logo após essa ação metamágica, você desperdiça os benefícios da ação metamágica. Efeitos acrescentados por uma ação metamágica são parte do efeito da magia, não da ação metamágica em si. LB 304

monge (classe) 128\$–131\$ LB 190–201

magias de ki 229\$, LB 406–407

monge (traço) Isto indica habilidades da classe monge. Uma arma com este traço é usada principalmente por monges.

montaria Um companheiro animal com esta habilidade especial é capaz de suportar quem montá-lo. LB 214

morfia (traço) Efeitos que alteram levemente a forma de uma criatura possuem o traço morfia. Quaisquer Golpes especificamente concedidos por um efeito de morfia são mágicos. Você pode ser afetado por múltiplos efeitos de morfia ao mesmo tempo, mas se morfar a mesma parte do corpo mais de uma vez, o segundo efeito de morfia tenta neutralizar o primeiro (da mesma maneira que dois efeitos de polimorfia, descrito abaixo).

Seus efeitos de morfia tendem a acabar se você estiver polimorfo e o efeito de polimorfia invalidar ou sobrepuser seu efeito de morfia. O MJ determina quais efeitos de morfia podem ser utilizados juntos e quais não podem.

mortal (traço de arma) Em um acerto crítico, a arma adiciona um dano de dano de arma do tamanho listado. Role este dado depois de dobrar o dano da arma. Este dado extra aumenta para dois dados se a arma possuir uma runa *impactante maior* e para três dados se a arma possuir uma runa *impactante superior*.

morte (traço) Um efeito com o traço morte lhe mata imediatamente se reduzi-lo a 0 PV. Alguns efeitos de morte podem deixá-lo mais perto da morte ou matá-lo imediatamente mesmo sem reduzi-lo a 0 PV. LB 460

morto-vivo (traço) Outra viva, estas criaturas foram infundidas após a morte com energia negativa e magia maligna que corrompe a alma. Um morto-vivo é destruído quando é reduzido a 0 Pontos de Vida. Mortos-vivos sofrem dano de energia positiva, são curados por energia negativa e não se beneficiam de efeitos de cura.

movimento (traço) Uma ação com este traço envolve mover-se de um espaço para outro. LB 473–475

multiclasse (traço) Arquétipos com o traço multiclasse representam diversificar seu treinamento aprofundando-se nas especialidades de outra classe. Você não pode selecionar um talento de dedicação de arquétipo de multiclasse se for membro da classe de mesmo nome. 149\$–154\$, LB 219

munição (item mágico) 256\$–259\$, LB 570–572

mutagênico (traço) Um elixir com o traço mutagênico transmorfifica temporariamente o corpo do alvo e altera a mente dele. Um mutagênico sempre concede um ou mais efeitos benéficos assim como um ou mais efeitos prejudiciais. Mutagênicos são efeitos de polimorfia, o que significa que você pode se beneficiar de apenas um deles ao mesmo tempo. 253\$, LB 546

não-letal (traço de arma) Ataques com esta arma são não-letais (página 453) e são usados para deixar criaturas inconscientes em vez de matá-las. Você pode usar uma arma não-letal para fazer ataques letais com -2 de penalidade de circunstância.

não-letal (traço) Um efeito com este traço é não-letal. Dano de um efeito não-letal nocauteia uma criatura em vez de matá-la. LB 453

necromancia (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de necromancia, normalmente envolvendo forças vitais e morte. LB 298

negativo (traço) Efeitos com este traço curam criaturas mortas-vivas com energia negativa, causam dano negativo a criaturas vivas ou manipulam energia negativa.

neutralização O processo usado quando um efeito tenta neutralizar outro. LB 458–459

ocultável (traço de arma) Esta arma é designada para ser imperceptível ou facilmente ocultada. Você recebe +2 de bônus de circunstância em testes e CDs de Furtividade para esconder ou ocultar uma arma com este traço.

ocultista (traço) Esta magia é oriunda da tradição mágica ocultista, recorrendo ao bizarro e mistérios efêmeros. Qualquer elemento que possua esse traço é mágico. LB 299

lista de magias ocultistas 212\$–213\$, LB 311–314

óleo (traço) Óleos são géis, pastas, pomadas ou unguentos mágicos que normalmente são aplicados a um objeto e consumidos no processo. 258\$, LB 572–573

oráculo (classe) 66\$–81\$
arquetipo de multiclasse 152\$
magias de revelação 229\$–234\$

oráculo (traço) Isto indica habilidades da classe oráculo.

orc (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade orc. Esse povo de pele esverdeada normalmente possui visão no escuro. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por orcs. Um item com este traço é criado e usado por orcs. 16\$–19\$

ordem (traço) Efeitos de ordem (também chamados de efeitos ordeiros) frequentemente manipulam energia dos Planos Externos tendenciosos à ordem e são anátemas para servos divinos caóticos ou servos divinos de divindades caóticas. Uma criatura com este traço possui tendência ordeira.

orcalco (material) LB 589

patrulheiro (classe) 132\$–133\$, LB 202–213
magias de guardaião 231\$

patrulheiro (traço) Isto indica habilidades da classe patrulheiro.

perícia (traço) Um talento geral com o traço perícia aprimora suas perícias e as ações delas ou lhe concede novas ações para uma perícia. Um talento com este traço pode ser selecionado quando uma classe conceder um talento de perícia ou talento geral. Talentos de arquétipos com o traço perícia podem ser selecionados no lugar de um talento de perícia se você possuir o talento de dedicação do arquétipo relacionado. LB 219, 255

planta (traço) Criaturas vegetais possuem o traço planta. Elas são distintas de plantas normais. Efeitos mágicos com este traço manipulam ou conjuram plantas ou matéria de planta de alguma forma. Efeitos que manipulam plantas não possuem efeito em áreas sem plantas.

poção (traço) Um poção é um líquido mágico ativado quando bebido. LB 574–576

polimorfia (traço) Estes efeitos transformam o alvo em uma nova forma. Um alvo não pode estar sob o efeito de mais de um efeito de polimorfia por vez. Se ficar sob o efeito de um segundo efeito de polimorfia, o segundo efeito de polimorfia tenta neutralizar o primeiro. Se for bem-sucedido, ele surte efeito; se falhar, a magia não surte efeito no alvo. Quaisquer Golpes especificamente concedidos por um efeito de polimorfia são mágicos. Exceto se especificado o contrário, magias de polimorfia não permitem que o alvo assuma a aparência de um indivíduo específico, somente uma criatura genérica de um tipo ou ancestralidade em geral.

Você pode assumir uma forma de batalha com uma magia de polimorfia, e suas estatísticas especiais podem ser ajustadas somente por bônus de circunstância, bônus de estado e penalidades. Exceto se especificado o contrário, a forma de batalha impede que você conjure magias, fale e use a maioria das ações de manuseio que requerem mãos. (Se houver dúvidas se você pode usar uma ação, a decisão cabe ao MJ.) Seus equipamentos são absorvidos pelo seu corpo; as habilidades constantes de seus equipamentos ainda funcionam, mas você não pode ativar quaisquer itens.

Pontos de Foco Se puder conjurar magias de foco, você possui uma reserva de Pontos de Foco que pode usar para conjurá-las. Você recupera um Ponto de Foco ao usar a atividade Refocar. LB 300, 302

positivo (traço) Efeitos com este traço curam criaturas vivas com energia positiva, causam dano positivo a criaturas mortas-vivas ou manipulam energia positiva.

postura (traço) Uma postura é uma estratégia geral de combate que você adota ao usar uma ação com o traço postura, permanecendo nela por um certo tempo. A postura é encerrada se você for nocauteado, se os requerimentos dela (se houver) forem violados, se o encontro terminar ou se você entrar em uma nova postura – o que ocorrer primeiro. Após usar uma ação com o traço postura, você não pode usar outra por 1 rodada. Você pode entrar ou estar em uma postura somente durante o modo de encontro.

povo-felino (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade povo-felino. Povo-felinos são humanoides com características felinas. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por povos-felinos. Um item com este traço é criado e usado por povo-felinos. 8\$–11\$

povo-rato (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade povo-rato. Povo-ratos são humanoides com características de ratos. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por povos-ratos. Um item com este traço é criado e usado por povo-ratos. 20\$–23\$

prata (material) LB 589

predição (traço) Efeitos com este traço terminam o que é provável de acontecer no futuro próximo. A maioria das predições são adivinhações.

pressão (traço) Ações com este traço permitem que você desfira ataques em sequência. Uma ação com o traço pressão somente pode ser usada se você estiver sendo atualmente afetado por uma penalidade por ataques múltiplos.

Algumas ações com o traço pressão também concedem um efeito em uma falha. Os efeitos que são acrescentados em uma falha não se aplicam em uma falha crítica. Se sua ação de pressão for bem-sucedida, se quiser, você pode escolher aplicar o efeito de falha. (Por exemplo, você pode querer fazer isto quando um ataque não causar dano devido a resistência.) Como ações de pressão requerem uma penalidade por ataques múltiplos, você não pode usá-las quando não for seu turno (mesmo se você usar a atividade Preparar).

primal (traço) Esta magia é oriunda da tradição mágica primal, ligada ao mundo natural e instintos. Qualquer elemento que possua esse traço é mágico. LB 299

lista de magias primais 213\$, LB 314–315

raro (traço) Esta raridade indica que um elemento de regra é muito difícil de encontrar no mundo de jogo. Uma habilidade, item ou magia rara é disponível para jogadores somente se o MJ decidir incluí-lo no jogo, normalmente através de descoberta durante o jogo. LB 13

recesso (traço) Uma atividade com este traço leva um dia ou mais para ser realizada e só pode ser usada durante o recesso. LB 17, 234, 461–462, 481

Refocar (atividade) Recupera 1 ponto de foco. LB 300

resistência Reduz o dano que você sofre de um determinado tipo. LB 453

respingo (traço) Quando usar uma arma de arremesso com o traço respingo, você não adiciona seu modificador de Força à rolagem de dano. Se um ataque com uma arma de respingo falhar, obtiver um sucesso ou obtiver um sucesso crítico, todas as criaturas a até 1,5 metros do alvo (incluindo o alvo) sofrem o dano de respingo listado. Em uma falha (mas não em uma falha crítica), o alvo do ataque ainda sofre o dano de respingo. Some o dano de respingo ao dano inicial contra o alvo antes de aplicar as fraquezas ou resistências do alvo. Você não multiplica dano de respingo em um acerto crítico. LB 544

revelação (traço) Efeitos com este traço veem as coisas como realmente são.

rolagem de ataque de magia Você faz uma rolagem de ataque de magia quando mirar uma criatura com magias que devem mirar um alvo. Sua penalidade por ataques múltiplos se aplica. Modificador de rolagem de ataque de magia = modificador do atributo de conjuração + bônus de proficiência + outros bônus + penalidades. LB 298, 305, 447–448

runa (item mágico) 260\$–265\$, LB 590–595

segredo (traço) O MJ rola o teste para esta habilidade em segredo. LB 450

sombra (traço) Esta magia envolve sombras ou a energia do Plano das Sombras.

sônico (traço) Um efeito com o traço sônico funciona somente se ele fizer som, o que significa que ele não possui efeito no vácuo ou em uma área de silêncio. Isto é diferente de uma magia auditiva, que é efetiva somente se o alvo puder ouvi-la. Um efeito sônico pode causar dano sônico.

sortilégio (traço) Um sortilégio é um efeito de curta duração criada diretamente a partir da magia de seu patrono. Por isso, você pode conjurar somente um sortilégio por rodada; tentativas de conjurar um segundo sortilégio nessa rodada falham e as ações de conjuração são perdidas. 101\$

sustentada Uma magia com esta duração pode ser prolongada com Sustentar uma Magia.

Sustentar uma Ativação ♦ (ação) Prolonga um item mágico com duração sustentada até o final de seu próximo turno. LB 534

Sustentar uma Magia ♦ (ação) Prolonga uma magia com duração sustentada. LB 304

talento Uma habilidade que você recebe ou seleciona para seu personagem devido à ancestralidade, biografia, classe, treinamento geral ou treinamento de perícia. Alguns talentos concedem ações especiais.
talento geral 201\$–209\$
talento de perícia (talento geral que aprimora perícias) 201\$–209\$

talismã (traço) Um talismã é um objeto pequeno afixado a uma arma, armadura ou escudo (chamado de item afixado). Você deve estar empunhando ou

vestindo um item para ativar um talismã anexado a ele. Uma vez ativado, um talismã é consumido permanentemente. LB 576-581

teleportação (traço) Efeitos de teleportação permitem que você se mova instantaneamente de um local para outro. Teleportação normalmente não aciona reações baseadas em movimento.

tendência (tipo de dano) Uma categoria abrangente de dano que inclui dano bondoso, caótico, maligno e oco. LB 452

tengu (traço) Uma criatura com este traço é membro da ancestralidade tengu. Tengus são humanoides que lembram pássaros. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por tengus. Um item com este traço é criado e usado por tengus. 24\$-27\$

terra (traço) Efeitos com o traço terra manipulam ou conjuram terra. Efeitos que manipulam terra não possuem efeito em uma área sem terra. Criaturas com este traço são compostas primariamente de terra ou possuem uma conexão mágica a esse elemento.

tiefling (traço) Uma criatura com este traço possui a herança versátil tiefling. Tieflings (também chamados de infernos) são herdeiros planares descendentes de inferos. Uma habilidade com este traço pode ser usada ou selecionada somente por tieflings. 34\$-36\$

transmutação (traço) Efeitos e itens mágicos com este traço são associados à escola de magia de transmutação e normalmente alteram a forma de algo. LB 298

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, but means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under any terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Kirk Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Amirali Attar Olyayee, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Logan Bonner, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranza Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine, and Andrew White.

Pathfinder Guia Avançada do Jogador (Segunda Edição) © 2021, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares.

truque mágico (traço) Uma magia que você pode conjurar à vontade e é automaticamente elevada para a metade de seu nível arredondada para cima. LB 300

único (traço) Um elemento de regras com este traço é o único exemplar existente. LB 13

varinha (traço) Uma varinha contém uma única magia que você pode conjurar uma vez por dia. 265\$, LB 601-602

veneno (traço) Um efeito com este traço transmite um veneno ou causa dano de veneno. Um item com este traço é venenoso e pode causar uma aflição. 254\$, LB 457-458, 551-555

versátil (traço de arma) Uma arma versátil pode ser usada para causar um tipo diferente de dano do listado na seção de Dano. Este traço indica o tipo de dano alternativo. Por exemplo: uma arma perfurante que é versátil Ct pode ser usada para causar dano perfurante ou cortante. Você escolhe o tipo de dano a cada ataque que fizer.

vidência (traço) Um efeito de vidência lhe permite ver, ouvir ou de alguma forma obter informações sensoriais à distância utilizando um sensor ou aparato em vez de seus próprios olhos e ouvidos.

vigilante (traço) Usar ações e habilidades com o traço vigilante enquanto estiver em sua identidade social arrisca lhe expor como um vigilante. 196\$-197\$

visual (traço) Um efeito visual pode afetar somente criaturas capazes de vê-lo. Isto se aplica somente a partes visíveis do efeitos, conforme determinado pelo MJ.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn

Diretora de Design Visual • Sarah E. Robinson

Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedor Líder de Campanha Organizada • Linda Zayas-Palmer

Desenvolvedores • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick

Renie, Michael Sayre e Jason Tondro

Líder de Design do Starfinder • Joe Pasini

Desenvolvedor Sênior de Starfinder • John Compton

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Gerente de Design • Mark Seifter

Líder de Design do Pathfinder • Logan Bonner

Designer • Lyz Liddell

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editor Sênior • Leo Glass

Editores • Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton e Lu Pellazar

Diretora de Gestão de Arte • Sonja Morris

Diretores de Arte • Kent Hamilton e Adam Vick

Designer Gráfico Sênior • Emily Crowell

Designer Gráfico • Tony Barnett

Diretor de Estratégia de Marca • Mark Moreland

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Gerenciamento de Projeto • Glenn Elliott

Coordenador de Projetos • Michael Nzazi

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing e Licenciamento • Jim Butler

Diretor de Licenciamento • John Feil

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Produtor de Mídia Social • Payton Smith

Gerente de Atendimento ao Cliente e à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Campanha Organizada • Tonya Woldridge

Associado de Campanha Organizada • Alex Speidel

Contador • William Jorembly

Especialista em Contabilidade e Folha • Eric Powell

Especialista em Operações Financeiras • B. Scott Keim

Especialista em Recursos Humanos • Devinne Caples

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Gerente de Conteúdo da Web • Maryssa Lagervall

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenador da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh

Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor Executivo • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Caio Moraes

Diagramação • Rafael Tschope

Leitura de Prova • Alexandre "Manjuba" Seba, Bricio Mares e Rafael Machado

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto. Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), o Capítulo 8 (com exceção dos domínios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto ou Ferramentas Externas (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(f). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Guia Avançada do Jogador (Segunda Edição) © 2021, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Aventuras Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Pesos Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora. Produzido no Brasil. Fevereiro de 2021.

INTRODUÇÃO

ANCESTRALIDADES
& BIOGRAFIAS

CLASSES

ARQUÉTIPOS

TALENTOS

MAGIAS

ITENS

GLOSSÁRIO
& ÍNDICE

PATHFINDER



PRESSÁGIOS PERDIDOS

DEUSES & MAGIA

TESTE SUAS CONVICÇÕES

PRESSÁGIOS PERDIDOS: DEUSES & MAGIA OFERECE INFORMAÇÕES DETALHADAS SOBRE OS DEUSES MAIORES ENCONTRADOS NA REGIÃO DO MAR INTERIOR, INCLUINDO AS FORMAS QUE A SUA IRA OU PRAZER PODEM SE MANIFESTAR. O LIVRO TAMBÉM APRESENTA REGRAS PARA MAIS DE UMA CENTENA DE OUTRAS DIVINDADES E FILOSOFIAS PARA VOCÊ ENCONTRAR A QUE MELHOR ATENDE ÀS SUAS CONVICÇÕES — ALÉM DE ARMAS E MAGIAS PARA AJUDAR EM SEU SERVIÇO!

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!



© 2021 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

ALÉM DO BÁSICO!

Expanda os limites do que é possível com esta coleção de emocionantes opções adicionais para seu personagem de Pathfinder. Escolha dentre as dez novíssimas ancestralidades e quatro novas classes deste livro: o agoureiro bruxo, o ousado espadachim, o perspicaz investigador e o misterioso oráculo! Além disso, há 40 novos arquétipos, opções extras para todas as ancestralidades e classes do *Pathfinder Livro Básico* e novas biografias, talentos, magias e itens para lhe fornecer mais oportunidades de customização do que nunca!.



EDITORA

NEWORDER

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS



9 788568 458600

www.newordereditora.com.br

PATHFINDER