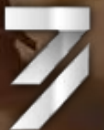


GUIA DO AVENTUREIRO DE

# ETERMOR

DUNGEONS & DRAGONS



GUIA DO AVENTUREIRO DE

# ETERMOR

DUNGEONS & DRAGONS



# CRÉDITOS

## PRODUÇÃO EDITORIAL

Matheus Nogueira

Baseado nas regras originais de DUNGEONS & DRAGONS criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e em DUNGEONS & DRAGONS 3.5 criado por Jonathan Tweet, Mont Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Nogueira, Matheus.  
Guia do Aventureiro de Etermor.– Rio de Janeiro: Editora Trio.

ISBN 999-99-9999-999-9

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de Fantasia. I. Nogueira, Matheus. II. Título.

04-2770

CDD-793.9

### ÍNDICE PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO:

1. JOGOS DE AVENTURA: RECREAÇÃO	793.9
2. JOGOS DE FANTASIA: RECREAÇÃO	793.9
3. "ROLEPLAYING GAMES": RECREAÇÃO	793.9

## ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Artista Desconhecido

## ILUSTRAÇÕES DO MIOLO

Akim Kaliberda, Aleksey Iromonik, Aleksi Briclot, Alexandr Leskinen, Andre Clark, Anna Steinbauer, Ben Thompson, Caio Santos, Campbell White, Cheese-and-Lasers, Chris Rahn, Dani McCole, Emmanuel Bou Roldán, Forrest Imel, Ian MacDonald, Igor Grechanyi, Jason Rainville, Josh Ketchen, Justine Cruz, Kieran Yanner, Lily Abdullina, Magali Villeneuve, Manthos Lappas, Martina Fackova, Miguel Coimbra, Mike Jordana, Nathaniel Himawan, Oriana Menendez, Paul Mafayon, Rainer Petter, Randy Vargas, Rodrigo Clark, Rodrigo Ramos, Vanette Kosman e Woong Seok Kim

2023  
Editora Trio Ltda.  
Av. Pasteur, 250 - Urca  
Rio de Janeiro - RJ - cep 21941-901  
Tel. (21) 9999-9999  
editora@trio - www.trio.com.br



# SUMÁRIO

## CAPÍTULO 1: RAÇAS

Aasimar.....	6
Anão.....	7
Dampiro.....	8
Draconato.....	9
Elfo da Floresta.....	10
Elfo da Lua.....	11
Elfo do Sol.....	12
Elfo das Sombras.....	13
Fadina.....	14
Firbolg.....	15
Forjado Bélico.....	16
Gnomo.....	17
Goblin.....	18
Golias.....	19
Halfling.....	20
Humano.....	21
Kobold.....	22
Meio-Elfo.....	23
Orque.....	24
Sereiano.....	25

## CAPÍTULO 2: CLASSES

Adepto Dracônico.....	29
Arquivista.....	31
Artífice.....	33
Bárbaro.....	35
Bardo.....	37
Batedor.....	41
Bruxa.....	43
Bufante.....	45
Cavaleiro de Dragão.....	49
Clérigo.....	51
Druida.....	53
Falaz.....	55
Feiticeiro.....	57
Guerreiro.....	59
Ladino.....	61
Mago.....	63
Marinheiro.....	65
Paladino.....	67
Patrulheiro.....	69
Voduísta.....	73

# RAÇAS

Diversas culturas e sociedades habitam o mundo de Etermor. Anões, Elfos, Huamos, Halflings, Gnomos e Orques são as raças mais populosas, mas inúmeras outras raças fantásticas partilham dessa terra de magia e intrigas. Seja um obstinado draconato buscando trazer justiça divina ou um astuto gnomo a procura de riquezas e poder, em Etermor você encontrará o que busca — ou morrerá tentando.

Em meio à vastidão de Etermor, as cidades são verdadeiros caldeirões de diversidade, onde as diferentes raças coexistem em uma dança intrincada de culturas e tradições. Nos mercados movimentados, elfos trocam mercadorias com halflings, enquanto anões e orques compartilham histórias em tavernas esfumaçadas. Essa convivência harmoniosa, muitas vezes, mascara as tensões subjacentes e rivalidades que permeiam as relações entre as raças.

As regiões de origem desempenham um papel crucial na moldagem das características únicas de cada raça. Dos altos picos das Montanhas de Ferro, lar dos anões, às vastas florestas onde os elfos encontram sua morada, cada raça é profundamente influenciada pelo ambiente que a rodeia. Essas diferentes paisagens não apenas afetam a aparência física, mas também moldam as tradições e crenças que são transmitidas de geração em geração.

Os atributos individuais de cada raça são um aspecto crucial para entender a dinâmica de Etermor. Seja a astúcia natural dos gnomos ou a força formidável dos orques, cada raça contribui de maneira única para a riqueza do cenário. As habilidades especiais e características distintas de cada uma desempenham um papel crucial nas jornadas épicas que se desenrolam em Etermor, proporcionando oportunidades únicas e desafios inigualáveis para aqueles que ousam explorar suas terras mágicas e intrigantes.

Neste capítulo, se encontram informações sobre as raças do cenário que alteram as originais presentes nos livros de *Dungeons & Dragons*, além de informações importantes como aparência, atributos, dentre outras informações relevantes.

As cores utilizadas nos nomes das raças e em outros elementos das páginas classificam-nas da seguinte forma:

- **RAÇAS COMUNS:** As raças mais populosas de Etermor, encontradas em quase todos os reinos.
- **RAÇAS INCOMUNS:** As raças raras, possuindo poucos indivíduos no mundo.



# AASIMAR

Aasimares carregam dentro de suas almas a luz dos céus. Eles descendem de mortais tocados pelo poder do Planos Superiores, dos reinos divinos de muitos deuses leais e bons. Aasimares nascem para servir como campeões dos deuses, seus nascimentos são vistos como eventos abençoados. São um povo de visões de outro mundo, com traços iluminados que revelam sua herança celestial.

Apesar de abençoados, a centelha celestial que eles carregam é também um fardo, e uma vez que tais aasimares cedam a tentações ou se desviem completamente dos seus caminhos bondosos, os resultados podem ser trágicos.

Diferentemente das outras raças tocadas pelos planos, os aasimares são sempre bem recebidos por suas famílias e sua chegada é por muitas vezes vista como uma dádiva divina.

Aasimares carregam a marca de seu toque celestial por meio de muitas características físicas diferentes que frequentemente variam de indivíduo para indivíduo. Mais comumente, os Aasimares são muito semelhantes aos humanos, como outros tocados pelos planos. Quase todos os Aasimares são incomumente belos e quietos, e muitas vezes são significativamente mais altos do que os humanos também.

## CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Sabedoria, -2 em Constituição, +2 em outro atributo qualquer.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Aasimar não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão na Penumbra: Os Aasimar enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +1 de bônus racial em Diplomacia, Ouvir, Observar e em outra perícia qualquer.
- Resistência ao ácido, frio e eletricidade 5.
- Luz (SM): Os Aasimar são capazes de conjurar Luz um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma. O nível de conjurador para essa habilidade equivale ao nível de personagem.
- Tocado Pelos Planos: Os Aasimar são humanoides (e não extra-planares) com o subtipo tocado pelos planos. Eles ainda são suscetíveis às magias e efeitos específicos contra humanoides e extra-planares. A magia Enfeitiçar Pessoa afetaria a criatura, assim como Banimento.
- Idiomas Básicos: Comum e Celestial.

# ANÃO

Os anões são famosos por sua eficiência militar, sua habilidade para resistir a castigos físicos e mágicos, seu conhecimento sobre os segredos da terra, seu trabalho árduo e sua capacidade de beber cerveja. Seus reinos misteriosos, escavados no interior das montanhas, são famosos pelos tesouros maravilhosos que a raça produz como presentes ou para o comércio. É uma raça que não hesita em sorrir ou celebrar e suspeita muito de estranhos, mas são generosos com os poucos indivíduos que adquirem sua confiança. Eles valorizam o ouro, as gemas, as jóias e os objetos de arte fabricados com esses materiais preciosos e muitos já sucumbiram à ambição.

Os anões têm entre 1,30 m e 1,50 m de altura, mas seus corpos são muito largos e compactos; em geral, eles pesam o mesmo que os seres humanos. Os anões são ligeiramente mais altos e bem mais pesados que as anãs. Sua pele geralmente é marrom ou com uma tonalidade bronzeada e seus olhos sempre são escuros. Seus cabelos variam entre o preto, o cinza ou o castanho, quase sempre longo. Os anões valorizam bastante suas barbas e cuidam bem delas. Atingem a fase adulta por volta dos 40 anos e podem viver mais de 400 anos.

## CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 em Constituição, -2 em Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Anões não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 6m. No entanto, os Anões são capazes de percorrer seu deslocamento básico, sem penalidades, mesmo quando utilizam armaduras médias ou pesadas ou transportam uma carga média ou pesada, ao contrário das outras raças, que sofrem uma redução no deslocamento em situações similares.
- Visão no Escuro: Os Anões conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de bônus racial em Avaliação (para artigos relacionados a objetos de metal ou pedra) e Profissão (Mineiro).
- +2 de bônus facial em testes de resistência contra venenos.
- Obra-Prima Anã: Uma vez na vida, todo Anão recebe uma inspiração divina que o permite criar um artefato perfeito. Quando estiver trabalhando nele, todos os testes da perícia Ofícios se tornam automaticamente 20, e o objeto se torna uma obra-prima quando concretizado.
- Familiaridade com Armas: Os Anões consideram qualquer arma criada por Anões como armas simples.
- Idiomas Básicos: Comum e Anânico.



## DAMPIRO

Dampiros são criaturas híbridas criados da união de um vampiro e uma humana. Nascidos a partir de uma gravidez comum, eles são diferentes da maioria dos vampiros, que se levantam dos mortos, corrompidos pela maldição do vampirismo.

Sua aparência é semelhante ao dos humanos, mas com alguns traços vampírescos. Seus olhos são amarelos ou vermelhos, possuem um par de caninos prolongados e pontudos. Embora sejam estéreis, dampiros não são mortos-vivos, e portanto possuem alma, como seus parentes mortais.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +1 em Força, +1 em Destreza, +1 em outro atributo qualquer.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Meio-Vampiros não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão no Escuro: Os Dampiros conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +1 de bônus racial em Furtividade, Observar, Ouvir e em outra perícia qualquer.
- Presas: Os Dampiros podem usar suas presas como armas naturais. As presas causam 1d4 pontos de dano (mais ½ do modificador de Força do personagem), mas somente se o personagem estiver envolvido em uma manobra de agarrar. Caso cause dano desta forma, o personagem pode sugar essa mesma quantidade de sangue do alvo (contando como um frasco).
- Saciar-se com Sangue (Ext): Dampiros podem se sustentar com sangue. Sempre que o personagem ingerir o equivalente a um frasco de sangue (500ml) fresco (proveniente de uma criatura que morreu a no máximo 1 minuto), ele não precisará comer ou beber por 24h. Além disso, essa mesma quantidade de sangue proveniente de humanoides cura o Dampiro em 1d8 PVs. Entretanto, caso o personagem beba mais que metade do seus DVs (arredondado para cima) no mesmo dia, ele fica enjoado por 24h.
- Sensibilidade à Luz (Ext): Sempre que estiver em ambientes com luz intensa (como a luz do Sol), os Dampiros recebem -2 nos testes de Iniciativa e Observar e -1 nas jogadas de ataque.
- Idiomas Básicos: Comum e Umbral.

## DRACONATO

Nascidos para lutar, os draconatos pertencem a uma raça de mercenários, soldados e aventureiros. Há muito tempo, seu império batalhou para dominar o mundo, mas agora restam somente alguns clãs exilados destes guerreiros honrados para transmitir as lendas de sua glória ancestral.

Os draconatos parecem dragões humanóides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem caudas. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80 m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes, parecidas com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. A cabeça de um draconato apresenta um focinho rombudo, uma fronte vigorosa e frisos característicos no queixo e nas têmporas. Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 em Constituição, -2 em Destreza.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Draconatos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão no Escuro: Os Draconatos conseguem enxergar até 36m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- Ancestralidade Dracônica: Cada Draconato é descendente de um tipo específico de Dragão Verdadeiro – uma das cinco variações de Dragões Metálicos ou Cromáticos. Essa ancestralidade concederá ao Draconato um sopro específico e resistência a um tipo de energia.
- Resistência (Ext): O Draconato possui resistência 5 a um tipo de dano de acordo com sua Ancestralidade Dracônica.
- Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 turnos, o Draconato é capaz de expelir um poderoso sopro de energia, causando dano em todas as criaturas que atingir. O sopro causa 1d6 de dano no primeiro nível, e aumenta em 1d6 a cada 3 níveis de personagem (2d6 no 4º, 3d6 no 7º, 4d6 no 10º, 5d6 no 13º, 6d6 no 16º e 7d6 no 19º), mas um teste de resistência de Reflexos bem sucedido reduz o dano à metade (CD 10 + ½ de nível de personagem + modificador de Constituição). A forma e o tipo de dano são determinados pela sua Ancestralidade Dracônica. O Draconato é capaz de utilizar o Sopro um número de vezes ao dia igual ao seu modificador de Constituição.
- Subtipo Sangue de Dragão: Os Draconatos são humanoides com o subtipo Sangue de Dragão.
- Idiomas Básicos: Comum e Dracônico.



## ELFO DA FLORESTA

Elfos da Floresta são um povo mágico e selvagem, de ferocidade e destreza sobrenatural, que domam e se tornam parte das florestas que habitam. Assim como todos os elfos, eles vivem em lugares de beleza etérea, mas eles tem preferências pelas florestas e selvas de Iccarion, adotando lugares hostis como suas casas e expandindo seus conhecimentos naturais e mágicos.

Como todos de sua raça, os Elfos da Floresta são quase da altura dos humanos, mas com diferenças notáveis. Os tons de pele desses Elfos variam de um pálido até mesmo a um ébano, as vezes tomando variações esverdeadas ou marrons como cascos de árvores. Seus cabelos normalmente são escuros ou castanhos, com um raro vermelho ou verde podendo surgir. Seus olhos variam entre castanho, negro e esverdeados, assim como as outras raças élficas, um ocasional tipo de olho é capaz de surgir entre eles.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Sabedoria, -2 em Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 12m.
- Visão na Penumbra: Os Elfos enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +2 de Bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um Elfo da Floresta que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente. Os sentidos de um Elfo são tão aguçados que ele praticamente desenvolve um sexto sentido para detectar passagens secretas e camufladas.
- Imunidade a magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Usar Armas: Os Elfos recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco curto (inclusive arco curto composto) e arco longo (inclusive arco longo composto) como um talento adicional.
- Transe (Ext): Os Elfos não dormem. Ao invés disso, eles meditam profundamente, se tornando semi-inconscientes (testes de Ouvir são permitidos, com -4 de penalidade). Esse período dura 4 horas e concede os mesmos benefícios que outras raças recebem com um sono completo.
- Idiomas Básicos: Comum, Élfico e Silvestre.

## ELFO DA LUA

A mais comum das sub-raças élficas em Etermor são os Elfos da Lua. Eles têm pele clara, por vezes levemente azulada, seus cabelos são prata, branco, preto ou preto azulados; as cores mais semelhantes às dos Humanos são um pouco raras de se ver. Seus olhos são azuis ou verdes, com manchas douradas.

Elfos da Lua preferem se vestir com roupas rústicas de cortes simples e que são, no entanto, bem feitas e requintadas. Eles enfeitam suas roupas com padrões de bordados, miçangas e enfeites semelhantes, preferindo as cores de terra para uso diário, tons que tornam mais fácil de esconder-se na folhagem. Em locais de segurança ou em tempos de folia, elfos da lua desfrutam de vestir-se em cores fortes - o mais colorido, melhor. O cabelo é usado em tranças ou rabos de cavalo, torcido com fitas ou contas. Elfos da Lua às vezes usam pintura corporal ou tatuagens nos padrões místicos, embora não tanto quanto os elfos selvagens.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Sabedoria, +2 em Carisma, -2 em Força, -2 em Constituição.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão na Penumbra: Os Elfos enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +2 de Bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um Elfo da Lua que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente. Os sentidos de um Elfo são tão aguçados que ele praticamente desenvolve um sexto sentido para detectar passagens secretas e camufladas.
- Imunidade a magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Usar Armas: Os Elfos recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco curto (inclusive arco curto composto) e arco longo (inclusive arco longo composto) como um talento adicional.
- Transe (Ext): Os Elfos não dormem. Ao invés disso, eles meditam profundamente, se tornando semi-inconscientes (testes de Ouvir são permitidos, com -4 de penalidade). Esse período dura 4 horas e concede os mesmos benefícios que outras raças recebem com um sono completo.
- Idiomas Básicos: Comum e Élfico.

## ELFO DO SOL

Os Elfos do Sol são reconhecidos pelo seu domínio sobre as teias da arte, tanto arcana quanto divina, que superam as capacidades de qualquer outra raça viva. As obras milenares da alta magia élfica sobrevivem todavia nos refúgios ocultos dos Elfos do Sol

Possuem uma pele que varia de tons de bronze até completamente pretas, cabelos que variam entre o loiro dourado, ruivo ou branco, seus olhos variam do verde ao dourado e as vezes possuem a mistura de ambos. Preferem a contemplação, conhecimento e o estudo ao invés jogos rápidos ou canções dos outros elfos, mas mesmo assim personificam a beleza sobrenatural, graça e presença do povo élfico. De todas as sub-raças élficas, os Elfos do Sol são os mais arrogantes e altivos

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Inteligência, +2 em Carisma, -2 em Força, -2 em Constituição.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão na Penumbra: Os Elfos enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +2 de Bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um Elfo do Sol que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente. Os sentidos de um Elfo são tão aguçados que ele praticamente desenvolve um sexto sentido para detectar passagens secretas e camufladas.
- Imunidade a magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Usar Armas: Os Elfos recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco curto (inclusive arco curto composto) e arco longo (inclusive arco longo composto) como um talento adicional.
- Transe (Ext): Os Elfos não dormem. Ao invés disso, eles meditam profundamente, se tornando semi-inconscientes (testes de Ouvir são permitidos, com -4 de penalidade). Esse período dura 4 horas e concede os mesmos benefícios que outras raças recebem com um sono completo.
- Idiomas Básicos: Comum e Élfico.

## ELFO DAS SOMBRAS

Elfos das Sombras, também chamados de Drows, são Elfos reclusos que habitam o subterrâneo de Etermor. São uma raça reclusa, e raramente saem de seus reinos para ver a luz do sol. São notavelmente inteligentes, e possuem uma pré-disposição a observar e analisar todas as situações antes de agirem.

Possuem uma pele que varia em todos os tons de cinza, cabelos de cor branca, prata ou negra, e olhos arroxeados ou cinzentos, sempre sem íris. São os mais baixos entre os elfos, com altura média de 20 centímetros menor que os humanos.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Inteligência, +2 em Sabedoria, -2 em Força, -2 em Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão no Escuro: Os Elfos do Subterrâneo conseguem enxergar até 36m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de Bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Procurar. Um Elfo do Subterrâneo que passar a 1,5 metro de uma porta secreta ou escondida pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente. Os sentidos de um Elfo são tão aguçados que ele praticamente desenvolve um sexto sentido para detectar passagens secretas e camufladas.
- +2 de bônus racial em Esconder-se e Furtividade.
- Imunidade a magias e efeitos de sono e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Imunidade a paralisia e veneno.
- Usar Armas: Os Elfos recebem o talento Usar Arma Comum para espada longa, sabre, arco curto (inclusive arco curto composto) e arco longo (inclusive arco longo composto) como um talento adicional.
- Transe (Ext): Os Elfos não dormem. Ao invés disso, eles meditam profundamente, se tornando semi-inconscientes (testes de Ouvir são permitidos, com -4 de penalidade). Esse período dura 4 horas e concede os mesmos benefícios que outras raças recebem com um sono completo.
- Sensibilidade à Luz (Ext): Sempre que estiver em ambientes com luz intensa (como a luz do Sol), os Elfos do Subterrâneo recebem -2 nos testes de Iniciativa e Observar e -1 nas jogadas de ataque.
- Idiomas Básicos: Comum, Élfico e Subterrâneo.



## FADINA

Medindo apenas 30 centímetros de altura, as Fadinas lembram elfos diminutos com finas asas como as de libélulas ou borboletas, brilhante como o amanhecer claro e tão luminosas quanto o nascer da lua cheia. Curiosos como gatos e tímidos como cervos, as Fadinas vão aonde querem. Elas gostam de espiar as outras criaturas e dificilmente conseguem conter sua agitação em volta deles. O desejo de se apresentar e iniciar uma amizade é quase esmagador; apenas o medo de ser capturado ou atacado mantém a Fadina alerta.

Suas características físicas incluem corpos delicados, frequentemente iluminados por uma luminosidade etérea, e rostos encantadores. As Fadinas são conhecidas por suas expressões alegres e travessas, revelando uma personalidade lúdica e curiosa. Seus olhos brilham com um brilho mágico, e sua presença muitas vezes inspira uma sensação de maravilha.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Sabedoria, +2 em Carisma, -4 em Força.
- Tamanho Miúdo: Como criaturas Miúdas, as Fadinas recebem +2 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +2 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +8 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se. Sua capacidade de levantar e carregar peso equivale à metade da carga máxima das criaturas Médias.
- Deslocamento: 6m, Voo 9m.
- Visão na Penumbra: As Fadinas enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- Voo Sílfide (Sob): As Fadinas possuem asas que concedem deslocamento de voo de 9m (Perfeito). Entretanto, pela distância do Plano Feérico essas asas são enfraquecidas, tornando necessário que a Fadina esteja próxima à terra para alçar voo, numa altura máxima de 2m. Ao alcançar o 7º nível essa limitação acaba, pois a magia própria da Fadina é suficientemente forte, sem depender da magia da terra.
- Florescência Singular (SM): A Fadina é capaz de recriar sua flor de nascimento se encontrar um local apropriado. Criar uma flor exige uma ação rápida que pode ser feita um número de vezes por dia igual ao nível de personagem da Fadina. Além disso, uma vez por mês, também é possível criar um jardim inteiro, conjurando um ritual que dura 10 minutos. Esse jardim abrange uma área circular com limite de 6m de raio vezes o nível de personagem da Fadina.
- Extra-planar: As Fadinas são extra-planares nativas.
- Idiomas Básicos: Comum e Feérico.

## FIRBOLG

Firbolgs são uma raça caracterizada por sua estatura gigantesca, geralmente atingindo cerca de 2,20 metros de altura. Apesar de sua altura, possuem uma constituição atlética e características faciais que lembram aspectos naturais, como olhos grandes e expressivos, orelhas pontudas e cabelos muitas vezes desgrenhados. Sua pele varia em tons de marrom e verde, proporcionando camuflagem natural em ambientes florestais.

Os Firbolgs têm uma forte afinidade com a natureza, refletida em suas habilidades raciais. Possuem habilidades mágicas relacionadas à natureza, permitindo-lhes lançar feitiços que facilitam a dissimulação no ambiente natural.

Em termos de personalidade, os Firbolgs são geralmente pacíficos, buscando evitar conflitos sempre que possível. São conhecidos por viverem em comunidades reclusas nas florestas, onde podem viver em harmonia com a natureza.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 em Sabedoria, -2 em Destreza.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Firbolg não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho. Entretanto, graças ao seu Físico Robusto (leia abaixo), algumas características específicas se aplicam a eles.
- Deslocamento: 9m.
- Visão na Penumbra: Os Firbolg enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- Língua da Natureza (Sob): Os Firbolg conseguem falar com animais e plantas enquanto usam o idioma Silvestre, de maneira limitada. Essas criaturas são capazes de compreender suas palavras, mas devido ao seu intelecto limitado, somente sentenças simples são entendidas. Além disso, sempre que utilizar a língua da natureza para se comunicar com animais e plantas, o Firbolg recebe um bônus de +2 de bônus em qualquer teste de interação social. Embora possa transmitir mensagem a esses seres, o Firbolg ainda não é capaz de entender seus meios de comunicação.
- Ocultação Rápida (SM): Uma vez ao dia, com uma ação rápida, o Firbolg é capaz de utilizar Invisibilidade, mas somente durante uma rodada. O nível de conjurador para essa habilidade equivale ao nível de personagem.
- Tocado Pelos Planos: Os Firbolg são humanoides (e não extra-planares) com o subtipo tocado pelos planos. Eles ainda são suscetíveis às magias e efeitos específicos contra humanoides e extra-planares. A magia Enfeitiçar Pessoa afetaria a criatura, assim como Banimento.
- Idiomas Básicos: Comum, Gigante e Silvestre.



## FORJADO BÉLICO

Os Forjados Bélicos são seres artificialmente criados pelos Gnomos, construídos para a batalha. Feitos de metal ou substâncias similares, sua estatura varia, mas eles exibem uma aparência resistente e robusta.

Os Forjados possuem habilidades especiais relacionadas à resistência e durabilidade. Sua constituição metálica lhes confere resistência a muitos efeitos que afetam criaturas orgânicas. Além disso, eles não requerem descanso, sono ou comida, sendo imunes a muitas das necessidades biológicas.

Os Forjados Bélicos foram inicialmente criados para propósitos militares, e essa origem se reflete em suas habilidades. Eles são muitas vezes proficientes em combate, podendo ser construídos para serem guerreiros habilidosos ou defensores resistentes.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 em Destreza, +2 em Constituição, -2 Inteligência, -2 em Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Forjados Bélicos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão no Escuro: Os Forjados Bélicos conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- Proteção Integrada Pesada (Ext): As placas usadas para construir um Forjado Bélico são similares a de uma armadura pesada, e concedem +6 de bônus de armadura. Essas placas não são armaduras naturais e não acumulam com outros efeitos que concedem bônus de armadura (exceto armadura natural). As placas ocupam o mesmo espaço no corpo que uma armadura ou um manto ocuparia, e, portanto, Forjados Bélicos não podem utilizar esses tipos de equipamentos. Entretanto, essas placas podem ser aprimoradas diretamente, tornando-se itens mágicos, desde que o Forjado Bélico esteja presente durante todo o processo de aprimoramento. Proteção Integrada Pesada também concede ao Forjado Bélico -4 de penalidade armadura e 35% de chance de falha arcana. É possível fazer trocas dessas placas por outro tipo de revestimento, embora o processo custe 150% do valor em material em relação ao utilizado em uma armadura equivalente para uma criatura média.
- Fortificação Maciça (Ext): Quando é acertado por um sucesso decisivo, o Forjado Bélico possui 25% de chance de negar o dano extra desse ataque.
- Idiomas Básicos: Comum e Gnômico.

## GNOMO

Gnomos são bem-vindos em todos os lugares como técnicos, alquimistas e inventores. Apesar da demanda por suas habilidades, a maioria prefere viver entre a própria raça, em confortáveis buracos sob as colinas, em meio à natureza e os animais.

Os Gnomos os animais, belas pedras preciosas e piadas de qualquer tipo. Eles têm um enorme senso de humor, adoram brincadeiras e jogos e também apreciam os truques – quanto mais complexos, melhor. Felizmente, eles dedicam o mesmo empenho em suas brincadeiras e em outras artes mais práticas, como a engenharia.

A altura dos Gnomos varia entre 1,00 m e 1,20 m e seu peso entre 20 e 23 quilos. A cor da pele varia do moreno claro ao marrom escuro, os cabelos são claros e os olhos apresentam diversas tonalidades de azul. Os Gnomos preferem usar a barba curta, bem aparada. Geralmente, utilizam roupas em tons da terra, decoradas com bordados de jóias refinadas.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Inteligência, +2 em Carisma, -2 em Força.
- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os Gnomos recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- Deslocamento: 6m.
- Visão na Penumbra: Os Gnomos enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir e cores e detalhes.
- +2 de bônus racial em Diplomacia, Ofícios (todos) e Sobrevivência.
- Ilusionista Nato (Sob): Os Gnomos recebem +1 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência nas magias que conjurarem da escola de Ilusão.
- Falar com Animais (SM): Os Gnomos são capazes de conjurar Falar com Animais uma vez por dia, mas somente para se comunicarem com pequenos répteis e insetos. O nível de conjurador para essa habilidade equivale ao nível de personagem.
- Imagem Silenciosa (SM): Os Gnomos são capazes de conjurar Imagem Silenciosa uma vez por dia. O nível de conjurador para essa habilidade equivale ao nível de personagem.
- Idiomas Básicos: Comum e Gnômico.



## GOBLIN

Goblins são criaturas pequenas e astutas, muitas vezes propensos a comportamentos travessos. São criaturas humanoides de estatura baixa, geralmente medindo entre 1 e 1,20 metros de altura. Sua pele pode variar em tons de verde, marrom ou cinza. Geralmente, possuem orelhas pontudas, olhos grandes e expressivos, e narizes pequenos.

Os Goblins são conhecidos por sua natureza travessa e propensão para o caos. Eles são geralmente organizados em tribos, lideradas por chefes carismáticos ou os Goblins mais fortes. Apesar de sua reputação como saqueadores e ladrões, alguns goblins podem ser mais complexos, buscando oportunidades para melhorar suas vidas ou até mesmo se integrar à sociedade.

Goblins possuem habilidades naturais que os tornam ágeis e furtivos, sendo muitas vezes especialistas em emboscadas e ataques rápidos. Sua adaptabilidade e habilidade em encontrar soluções criativas para problemas também são características distintivas.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Sabedoria, -2 em Força.
- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os Goblins recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- Deslocamento: 7,5m.
- Visão no Escuro: Os Goblins conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de bônus racial nos testes em Esconder-se e Furtividade.
- Disparar de Tocaia Aprimorado (Ext): Os Goblins são capazes de atacar e se esconder mais rapidamente que as demais criaturas. Sempre que utilizar Disparar de Tocaia, eles sofrem -10 de penalidade no teste de Esconder-se (ao invés de -20) e podem fazer isso utilizando uma ação rápida (ao invés de ação uma de movimento).
- Evasivo (Ext): Às vezes os Goblins são capazes de se esquivar de certos ataques com mais facilidade. Quando o personagem fizer um teste de resistência de Reflexos, ele pode rolar novamente o dado (ficando com o segundo resultado). Essa habilidade só funciona na primeira vez que o Goblin for submetido ao teste no dia.
- Idiomas Básicos: Comum e Goblínico.

## GOLIAS

Os Golias são nômades que habitam as montanhas e encaram a vida como uma grande competição. Seus grupos dispersos nunca tomaram parte atuante nas políticas do mundo, pois eles preferem perambular pelas cadeias de montanhas desde que os primordiais moldaram os primeiros picos e vales. Altos e maciços, os golias reverenciam o poder primitivo da natureza e o usam para aprimorar sua própria força física.

Os Golias são ainda mais altos que os Draconatos, com cerca de 2,10 a 2,50 metros. Sua pele é cinza ou marrom, com manchas escuras que eles acreditam ser pistas sobre o destino ou a sorte de cada membro da raça. Sua pele é repleta de litodermes — protuberâncias de ossos do tamanho de moedas que crescem como pedras em seus braços, ombros, torso e cabeça. Eles possuem uma crista óssea logo acima dos olhos, geralmente azuis ou verdes brilhantes. Os membros masculinos da raça são carecas, enquanto as mulheres possuem cabelos negros que normalmente usam cumpridos e com tranças.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- 2 em Força, +2 em Constituição, -2 Inteligência.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Golias não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho. Entretanto, graças ao seu Físico Robusto (leia abaixo), algumas características específicas se aplicam a eles.
- Deslocamento: 9m.
- +2 de bônus racial em Escalar e Saltar.
- Redução de Dano 2/Cortante.
- Físico Robusto: A estrutura física de um Golias permite que ele funcione de várias maneiras como uma criatura de uma categoria de tamanho acima. Sempre que um Golias for sujeito a um modificador de tamanho ou modificador especial de tamanho para um teste resistido (como em testes de agarrar, atropelar ou separar), o Golias é tratado dessa forma. O personagem também é considerado como sendo de uma categoria acima quando é determinado se um ataque especial de uma criatura baseado em tamanho pode afetá-lo (como agarrar aprimorado ou engolir). Os benefícios desse traço racial se acumulam com outros efeitos de poderes, habilidades e magias que mudem a categoria de tamanho do Golias.
- Alpino (Ext): Os Golias estão adaptados à vida nas montanhas geladas. Eles permanecem confortavelmente em ambientes com temperaturas negativas de até -40°C sem precisar realizar testes de resistência de Fortitude e não sentem dificuldade ao respirar em altitudes de até 6 quilômetros.
- Idiomas Básicos: Comum e Gigântico.



## HALFLING

Os Halflings são espertos, competentes e oportunistas. Os indivíduos e os clãs desta raça encontram seu espaço em qualquer lugar. Muitas vezes, eles são viajantes e peregrinos, e os nativos os observam com desconfiança ou curiosidade. De acordo com o clã, os Halflings podem ser cidadãos honestos e trabalhadores ou ladrões à espera de uma oportunidade para realizar um grande golpe e desaparecer na escuridão da noite. De qualquer forma, eles são sobreviventes astutos e engenhosos.

Muitos Halflings preferem uma encrenca ao tédio. Eles são notavelmente curiosos, mas confiam em suas habilidades para sobreviver e escapar do perigo, e demonstram uma coragem que raros indivíduos maiores são capazes de superar. Os clãs dos Halflings são nômades, que rumam para os locais onde as circunstâncias e sua curiosidade os conduzem. Eles adoram a riqueza e os prazeres que ela consegue proporcionar e costumam gastar suas fortunas com a mesma velocidade que a obtiveram.

A altura dos Halflings raramente ultrapassa 90 centímetros e seu peso varia entre 15 e 18 quilos. Sua pele é rosada e seus cabelos são pretos e lisos. Eles possuem olhos castanhos ou negros. Os Halflings muitas vezes ostentam longas costeletas, mas as barbas são raras e eles quase nunca têm bigodes. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticas. Um Halfling atinge a idade adulta com cerca de vinte anos e vive pouco mais de 150 anos.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Sabedoria, +2 em Carisma, -2 em Força.
- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os Halflings recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- Deslocamento: 7,5m.
- +2 de bônus racial nos testes de Atuação (todos) e Profissão (todos).
- +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência.
- +2 de bônus racial contra medo.
- Dança dos Pequeninos (Ext): Sempre que um Halfling Cascalva obtiver sucesso em um teste de Atuação (Dança), ele contagia todos ao seu redor. Todos os aliados recebem +1 de bônus de moral para o próximo ataque ou teste de resistência que fizerem antes de descansar. Além disso, Atuação (Dança) sempre é uma perícia de classe para o personagem.
- Benção de Obagrym (Sob): Uma vez por dia, quando o Halfling tira 1 em qualquer teste ou ataque, ele pode escolher rolar esse dado novamente.
- Idiomas Básicos: Comum e Gestual.



## HUMANO

A maioria dos Humanos descende de pioneiros, conquistadores, mercadores, refugiados e outras pessoas que viajam com frequência. Desse modo, os territórios dos Humanos são uma mistura de povos – com diferenças físicas, culturais, religiosas e políticas. Simples ou refinados, de pele clara ou escura, extrovertidos ou austeros, primitivos ou civilizados, devotos ou impiedosos, os humanos se espalham pelo mundo.

A raça humana é a mais adaptável, flexível e ambiciosa dentre todas as raças comuns. Suas preferências, moral, costumes e hábitos variam muito. As raças inumanas acusam-nos de não cultivarem respeito pela história, mas é natural que os humanos, com sua vida relativamente curta e sua cultura em freqüente alteração, tenham uma memória coletiva inferior aos Anões, Elfos, Gnomos e Halflings.

Em geral, os humanos têm entre 1,60 m e 1,90 m de altura e pesam entre 60 e 80 quilos; os homens são visivelmente mais altos e pesados que as mulheres. Graças à sua tendência de viajar e conquistar, e sua curta expectativa de vida, os Humanos apresentam uma diversidade física mais abrangente que as outras raças. As tonalidades de sua pele variam do negro escuro ao branco leitoso, seus cabelos variam do castanho ao dourado (crespos, cacheados, ondulados ou lisos) e os homens podem ter bigodes e barbas espessas ou ralas. Muitos Humanos carregam o sangue de raças inumanas em suas veias e podem apresentar aspectos raciais dos Elfos, Orques e outras raças. Os Humanos quase sempre são orgulhosos e extravagantes em sua aparência e vestimentas, ostentando estilos de cabelo incomuns, roupas coloridas, tatuagens, brincos e ornamentos similares. A raça tem uma expectativa de vida curta, atingindo a idade adulta com 15 anos e raramente vivendo mais de um século.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em dois atributos quaisquer.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Humanos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m
- 4 pontos adicionais de perícia no 1º nível e 1 ponto adicional de perícia a cada nível obtido. Os pontos adicionais do 1º nível são adicionados ao resultado final, não sendo multiplicados.
- Os Humanos recebem um talento adicional no 1º nível, pois são rápidos para dominar tarefas especializadas e suas habilidades são muito variadas.
- Idiomas Básicos: Comum e mais um adicional (exceto exóticos e naturais).

## KOBOLD

Algumas das menores criaturas draconianas no mundo, os Kobolds exibem sua ancestralidade draconiana no brilho de suas escamas e em seus rugidos. As lendas contam sobre os primeiros Kobolds emergindo do Subterrâneo perto dos covis dos dragões mais antigos. Em algumas terras, os Kobolds servem dragões cromáticos ou metálicos — até mesmo adorando-os como seres divinos. Em outros lugares, os Kobolds sabem muito bem quão perigosos esses dragões podem ser e ajudam outros a se defenderem contra a destruição draconiana.

Independentemente de sua relação com os dragões, as escamas dos Kobolds tendem a ter uma cor de ferrugem, embora ocasionalmente um Kobold exiba uma cor de escama mais semelhante à de um dragão cromático ou metálico. O grito de um Kobold pode expressar uma variedade de emoções: raiva, determinação, euforia, medo e mais. Independentemente da emoção expressa, seu grito ressoa com poder draconiano.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em Constituição, -2 em Força.
- Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os Kobold recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- Deslocamento: 7,5m.
- Visão no Escuro: Os Kobold conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de bônus racial em Procurar e Profissão (Mineiro).
- Usar Armas: Os Kobold recebem o talento Usar Arma Comum para picareta leve e picareta pesada como um talento adicional. Criados com o intuito de minerar ouro e pedras preciosas, os Kobold já nascem com a predisposição para usar esse tipo de equipamento.
- Táticas de Grupo (Ext): Os Kobold são melhores quando combatem em grupo. Sempre que o Kobold tiver um aliado adjacente ao alvo do seu ataque, ele recebe +1 nas jogadas de ataque ou concede +1 na próxima jogada de ataque desse aliado.
- Subtipo Sangue de Dragão: Os Kobold são humanoides com o subtipo Sangue de Dragão.
- Idiomas Básicos: Comum e Dracônico.

## MEIO-ELFO

Algumas vezes, os Humanos e os Elfos se casam. Um elfo é atraído pela energia Humana e o Humano pela graciosidade élfica. Esses casamentos acabam depressa, na opinião dos Elfos, porque a vida de um Humano é muito curta, mas deixam um legado duradouro — os filhos Meio-Elfos. A vida de um Meio-Elfo pode ser árdua. Caso seja criado entre os parentes Elfos, crescerá numa velocidade estonteante, atingindo a maturidade em duas décadas. O Meio-Elfo se tornará adulto muito antes que possa compreender a intrincada arte e cultura élficas ou mesmo sua gramática. Ele ultrapassará rapidamente seus amigos de infância, adquirindo um corpo adulto, embora seja culturalmente uma criança segundo os padrões élficos. Em geral, ele abandona sua casa élfica, que não é mais um lar, e procura abrigo entre os humanos.

Por outro lado, caso seja criado entre os Humanos, ele será diferente de seus semelhantes: mais reservado, mais sensível, menos ambicioso e com amadurecimento mais lento. Alguns Meio-Elfos tentam se adaptar à sociedade humana, enquanto outros descobrem suas identidades exatamente nessa diferença. A maioria encontra seu lugar nas terras dos Humanos, mas alguns continuam deslocados a vida inteira.

Para os humanos, os Meio-Elfos parecem Elfos. Para os Elfos, eles parecem Humanos. Na verdade, os Elfos os chamam de “Meio-Humanos”. A altura dos Meio-Elfos varia entre 1,50 m e 1,80 m e seu peso varia entre 45 e 90 quilos. Geralmente, os homens são mais altos e mais pesados que as mulheres, embora a diferença seja menos evidente do que a distinção entre os seres Humanos. Os Meio-Elfos são mais claros, magros e têm a pele mais suave que os Humanos, mas as tonalidades de sua pele, cabelos e outros aspectos possuem a mesma variedade. Os olhos dos Meio-Elfos são verdes, similares aos seus parentes élficos. Um Meio-Elfo atinge a idade adulta aos 20 anos e pode viver mais de 180 anos.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Destreza, +2 em um atributo qualquer.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Meio-Elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão na Penumbra: Os Meio-Elfos enxergam duas vezes mais longe que os outros humanoides sob a luz das estrelas, da Lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +1 de bônus racial em Observar, Ouvir, Procurar e em outra perícia qualquer.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Idiomas Básicos: Comum e Élfico.

## ORQUE

Os Orques traçam sua criação ao deus de um olho, Groomsh, um guerreiro imparável e líder poderoso. As qualidades divinas de Groomsh ressoam dentro dos Orques, concedendo-lhes um reflexo de sua resistência e tenacidade que não podem ser igualados, além de preparar seus filhos para poderem viver acima ou abaixo da terra.

Embora sejam diversos, os Orques compartilham certas qualidades físicas. Orques de todos os tipos geralmente tinham estruturas curvadas, pele acinzentada ou esverdeada e cabelos negros e grossos, com testas baixas, olhos avermelhados e rostos de aparência suína que apresentavam grandes caninos inferiores semelhantes aos dentes de um javali. Eles também tinham orelhas semelhantes às de lobos, pontiagudas nas extremidades. Normalmente são maiores que os Humanos mais altos.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 Constituição, -2 em Carisma.
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Orques não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m.
- Visão no Escuro: Os Orques conseguem enxergar até 36m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- +2 de bônus racial nos testes de Conhecimento (Religião) e Intimidação.
- Físico Robusto: A estrutura física de um Orque permite que ele funcione de várias maneiras como uma criatura de uma categoria de tamanho acima. Sempre que um Orque for sujeito a um modificador de tamanho ou modificador especial de tamanho para um teste resistido (como em testes de agarrar, atropelar ou separar), o Orque é tratado dessa forma. O personagem também é considerado como sendo de uma categoria acima quando é determinado se um ataque especial de uma criatura baseado em tamanho pode afetá-lo (como agarrar aprimorado ou engolir). Os benefícios desse traço racial se acumulam com outros efeitos de poderes, habilidades e magias que mudem a categoria de tamanho do Orque.
- Escolhido Pela Morte (Sob): Sempre que conjurar magias ou efeitos similares de Morte, o Orque Khal'Jaqath recebe +1 de bônus racial caso exista um teste de resistência aplicável.
- Banquete de Decessos (Sob): Sempre que um inimigo morre em até 9m do Orque Khal'Jaqath, ele recebe 1 PV.
- Idiomas Básicos: Comum e Órquico.

## SEREIANO

Normalmente morando nas profundezas mais profundas do oceano, cavernas marinhas e protegendo portais para o Plano da Água, os Sereianos são misteriosas criaturas aquáticas que muitos habitantes da terra conhecem apenas através de antigos mitos e contos populares. No entanto, também podem andar em terra e podem aliar-se a outros se a situação o justificar, apesar de não se preocuparem com assuntos fora do mar. E assim, sob certas condições, podem ser encontrados na companhia de pessoas mais terrestres.

Os Sereianos geralmente medem 2m de altura. Eles também têm mãos e pés palmados e uma barbatana dorsal em cada panturrilha. Tradicionalmente, os tritões exibem pele azul escura, mas sua pele também pode se manifestar em tons de branco perolado, verde marinho ou rosa coral. Não possuem cabelo, mas possuem muitas cristas na cabeça das mais variadas cores.

### CARACTERÍSTICAS DE RAÇA

- +2 em Força, +2 em Sabedoria, -2 em Inteligência
- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os Sereianos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- Deslocamento: 9m, Natação 15m.
- Visão no Escuro: Os Sereianos conseguem enxergar até 18m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa.
- Usar Armas: Os Sereianos recebem o talento Usar Arma Comum para besta leve, besta pesada, lança, lança curta, lança longa, rede e tridente como um talento adicional.
- Anfíbio (Ext): Os Sereianos podem respirar dentro e fora d'água.
- Linguagem dos Mares (Ext): Os Sereianos conseguem se comunicar com criaturas marinhas de baixa inteligência. A comunicação deve ser feita de forma simples, e ainda está limitada à capacidade de compreensão de cada criatura individualmente.
- Fortalecimento Líquido (Ext): O corpo dos Sereianos se tonifica quando em contato com grandes quantidades de água (dentro do mar ou sob a chuva, por exemplo). A cada turno que permanecerem dessa forma, eles recebem +2 em Força, +2 em Destreza e +2 em Constituição.
- Subtipo Aquático: Os Sereianos são humanoides com o subtipo Aquático.
- Idiomas Básicos: Comum e Oceânico.

# CLASSES

Dentro dos confins mágicos de Etermor, as classes de aventureiros desempenham um papel crucial na moldagem do destino deste vasto mundo. Guerreiros, magos, ladinos, clérigos e uma miríade de outras classes compartilham o palco com as diversas raças que povoam essa terra de maravilhas e perigos. Seja você um guerreiro destemido, um mago ávido por conhecimento, ou um ladino astuto buscando fortuna nas sombras, em Etermor você encontrará o seu caminho, ou talvez pereça na tentativa.

Este capítulo é dedicado a explorar as nuances das classes que moldam o tecido da sociedade de Etermor. Abordaremos as variações e adaptações das classes presentes nos livros de Dungeons & Dragons, oferecendo informações essenciais sobre habilidades, especializações, histórias e influências culturais que podem transformar um aventureiro comum em uma lenda viva.

Nas ruas movimentadas das cidades de Etermor, guerreiros treinam suas habilidades em arenas improvisadas, enquanto magos estudiosos buscam bibliotecas esquecidas em busca de magias ancestrais. Ladinos habilidosos se misturam entre as sombras das vielas, realizando missões secretas, enquanto clérigos devotos praticam rituais sagrados para honrar as divindades adoradas em todo o reino.

Assim como as raças, as classes são profundamente influenciadas pela região de origem. Das academias mágicas nas cidades efervescentes às arenas de treinamento nos campos de batalha fronteiriços, cada classe é forjada pela paisagem única de Etermor. As diferenças culturais e filosóficas entre as diversas classes não apenas enriquecem o cenário, mas também desempenham um papel vital nas narrativas épicas que se desenrolam.

As cores utilizadas nos nomes das classes e em outros elementos das páginas classificam-nas da seguinte forma:

- CLASSES ARCANAS:** As classes que utilizam da magia arcana como recurso principal.
- CLASSES COMBATENTES:** As classes focadas em combate físico.
- CLASSES DIVINAS:** As classes que utilizam da magia divina como recurso principal.
- CLASSES ESPECIALISTAS:** As classes como foco principal nas perícias.
- CLASSES INVOCADORAS:** As classes que utilizam invocações concedidas por algum pacto.



# ADEPTO DRACÔNICO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Adepto Dracônico sabe usar todas as armas simples. Ele não sabe usar nenhum tipo de armadura ou escudos. Como conjuradores arcanos, usar uma armadura ou escudo pode fazer suas invocações falhem (todas as invocações tem componentes gestuais).

**Invocações:** Um Adepto Dracônico tem um repertório de ataques, defesas e outras habilidades conhecidas como Invocações Dracônicas, que o permitem focar a energia dracônica que permeia sua alma. Essas habilidades podem ser feitas ilimitadamente, sem nenhuma restrição quanto ao uso diário.

As invocações são habilidades similares à magia; portanto, utilizá-las é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Uma invocação pode ser dissipada, da mesma forma que uma magia pode ser interrompida durante a conjuração. O Adepto Dracônico pode realizar um teste de Concentração para manter a invocação se for alvo de um ataque, da mesma forma que um conjurador. Ele também pode optar por usar uma “conjuração da defensiva”, mediante um teste de Concentração, para evitar ataques de oportunidade. As invocações do Adepto Dracônico estão sujeitas à Resistência à Magia, a menos que sua descrição indique o contrário. O nível de conjurador de um Adepto Dracônico é equivalente ao seu nível de classe.

A CD para o teste de resistência contra uma invocação (caso exista) é 10 + nível da magia equivalente + o modificador de Carisma do Adepto Dracônico. Como as habilidades similares à magia não são magias verdadeiras, o Adepto Dracônico não se beneficia do talento Foco em Magia. No entanto, pode utilizar o talento Foco em Habilidade (consulte o Livro dos Monstros), assim como outros que emulam efeitos metamágicos para habilidades similares à magia, como Acelerar Habilidade Similar a magia e Potencializar Habilidade Similar a magia (consulte o Livro dos Monstros).

Os quatro graus de invocações, na ordem de seu poder relativo, são mínimas, menores, maiores e sombrias. Um Adepto Dracônico começa conhecendo duas invocações, necessariamente do grau mais baixo (mínima). Conforme adquire níveis na classe, o personagem aprende novas invocações, como indicado na Tabela 1-1. A lista de Invocações disponíveis e suas descrições pode ser encontrada no livro Dragon Magic, página 78.

Finalmente, ao contrário de outras habilidades similares à magia, as invocações estão sujeitas à chance de falha de magia arcana como descrito em Usar Armas e Armaduras, acima.

**Sopro (Sob):** No 1º nível, o Adepto Dracônico ganha um sopro que pode usar sem limite como uma ação padrão. Cada vez que ele é utilizado, é possível escolher a forma de um Cone de 4,5m ou uma Linha de 9m. Esse sopro dá 1d6 pontos de dano do mesmo tipo do dragão o qual foi feito o pacto. um teste bem sucedido de Reflexos (CD 10 + ½ de nível de classe + modificador de Constituição) reduz o dano à metade. Conforme adquire níveis de classe, o dano do sopro aumenta. Assim como o sopro dos dragões, após sua utilização, não é possível utilizá-lo novamente por 1d4 rodadas.

O Adepto Dracônico é imune aos efeitos de seus próprios sopros (mas não de outros sopros que produzem efeitos similares, mesmo de outro Adeptos Dracônicos).

No 10º nível, seus sopros de cone aumentam de alcance para 9m e as linhas para 18m.

**Tocado Pelos Dragões:** No 1º nível, o Adepto Dracônico ganha o talento Tocado Pelos DragõesDM como talento adicional.

**Efeito de Sopro:** No 2º, 5º, 10º, 12º, 15º e 20º nível, um Adepto Dracônico pode selecionar um dos Efeitos de Sopro que coincida com o nível mínimo requerido, de acordo com a Tabela 1-1. Esses efeitos concedem características alternativas ao sopro original. É impossível adicionar dois efeitos simultaneamente no mesmo sopro, e também é impossível utilizar o mesmo efeito por duas vezes consecutivas (embora ainda seja possível utilizar o sopro padrão indefinidamente). As descrições completas desses efeitos se encontram na página 77 do Dragon Magic.

**Escamas (Ext):** No 2º nível, sua pele se torna mais dura e escamada, garantido +1 de bônus de armadura natural. Esse bônus aumenta a cada nível par subsequente, sendo +3 no 4º, +4 no 6º, +5 no 8º, +6 no 10º, +7 no 12º, +8 no 14º, +9 no 16º, +10 no 18º e +11 no 20º. A coloração das escamas coincide com as do dragão do pacto. Caso obtenha qualquer outro bônus de armadura natural, utilize o maior valor.

**Redução de Dano (Ext):** No 6º nível, o Adepto Dracônico ganha RD 4/mágico. No 16º nível, esse valor é aumentado para RD 10/mágico.

**Presença Aterradora:** No 8º nível, o Adepto Dracônico ganha o talento Presença AterradoraDr como talento adicional. O Sopro é considerado um ataque para fins de utilização deste talento. O Adepto Dracônico ainda precisa bater os pré-requisitos para adquirir seus benefícios.

**Imunidade (Ext):** No 13º nível, o Adepto Dracônico ganha imunidade a sono. No 19º nível, ele também ganha imunidade a paralisia.



Tabela 1-1: O Adepto Dracônico

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Invocações Dracônicas Conhecidas
1º	+0	+2	+0	+2	Sopro 1d6, Tocado Pelos Dragões, Invocações Mínimas	2
2º	+1	+3	+0	+3	Efeito de Sopro, Escamas +2	2
3º	+1	+3	+1	+3	Sopro 2d6	3
4º	+2	+4	+1	+4	Escamas +3	3
5º	+2	+4	+1	+4	Sopro 3d6, Efeito de Sopro	4
6º	+3	+5	+2	+5	Escamas +4, RD 4/Mágico, Invocações Menores	5
7º	+3	+5	+2	+5	Sopro 4d6	6
8º	+4	+6	+2	+6	Escamas +5, Presença Aterradora	6
9º	+4	+6	+3	+6	Sopro 5d6	7
10º	+5	+7	+3	+7	Efeito de Sopro, Escamas +6	8
11º	+5	+7	+3	+7	Sopro 6d6, Invocações Maiores	9
12º	+6/+1	+8	+4	+8	Efeito de Sopro, Escamas +7	9
13º	+6/+1	+8	+4	+8	Sopro 7d6, Imunidade (Sono)	10
14º	+7/+2	+9	+4	+9	Escamas +8	11
15º	+7/+2	+9	+5	+9	Sopro 8d6, Efeito de Sopro	12
16º	+8/+3	+10	+5	+10	Escamas +9, RD 10/Mágico, Invocações Sombrias	12
17º	+8/+3	+10	+5	+10	Sopro 9d6	13
18º	+9/+4	+11	+6	+11	Escamas +10	14
19º	+9/+4	+11	+6	+11	Sopro 10d6, Imunidade (Paralisia)	15
20º	+10/+6	+12	+6	+12	Efeito de Sopro, Escamas +11	16

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Avaliação, Blefar, Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Diplomacia, Escalar, Falar Idioma, Identificar Magia, Intimidar, Ofícios, Ouvir, Saltar, Sentir Motivação





# ARQUIVISTA

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Arquivista sabe usar todas as armas simples e armaduras médias e pesadas, mas não sabem usar escudos.

**Magias:** Um Arquivista conjura magias divinas, escolhidas primariamente da lista de magias do Clérigo (Livro do Jogador, página 183), mas eventualmente também pode aprender magias divinas de outras classes (como as de Druidas ou Patrulheiros). Diferente dos Clérigos, Arquivistas preparam suas magias de um Sacro Livro, um compilado de magias divinas. Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, um Arquivista precisa ter um valor de Inteligência igual a pelo menos 10 + nível da magia. A Classe de Dificuldade para um Teste de Resistência contra uma magia do Arquivista é 10 + nível da magia + mod. de Inteligência do Arquivista.

Como outros conjuradores, um Arquivista pode conjurar somente um número limitado de magias por dia. Sua base diária é descrita na Tabela 1-2. Em adição, ele recebe magias adicionais por dia de acordo com seu modificador de Inteligência. Ele precisa escolher e preparar magias depois de ter uma noite de sono gastando 1 hora estudando seu Sacro Livro. Um Arquivista decide qual magia conjurará naquele dia enquanto estuda.

**Sacro Livro:** Diferente de um Clérigo, o Arquivista não recebe suas magias de uma divindade ou poder cósmico que cultua. Ao invés disso, ele deve procurar e coletar novas magias como um Mago faz, mas de fontes exotéricas como tábuas sagradas, estelas ancestrais ou outras escrituras mágicas. Ele não pode preparar magias que não estejam no Sacro Livro, exceto por Ler Magias, a qual pode preparar pela memória.

Um Arquivista começa com um Sacro Livro contendo todas as magias de Círculo 0 de Clérigo, 3 magias de Círculo 0 de outras classes divinas e 3 magias de Círculo 1 de Clérigo. Além disso, para cada ponto de modificador de Inteligência que o Arquivista tem, ele recebe uma magia adicional de Círculo 1 de Clérigo. Cada vez que o Arquivista ganha níveis, ele escolhe 2 novas magias de Clérigo para serem adicionadas ao seu Sacro Livro. Elas podem ser de qualquer nível que o Arquivista possa conjurar no momento que aprende. O Arquivista também adiciona uma magia divina de outras classe diferente do Clérigo sempre que abre um novo círculo de magia, e ela também deve ser de qualquer nível que o Arquivista possa conjurar.

**Conhecimento Sombrio:** Algumas vezes por dia (de acordo com a Tabela 1-2), um Arquivista pode recorrer ao seu expansivo conhecimento de monstros, garantindo aos seus aliados benefícios contra as criaturas que enfrentam. Os Conhecimentos Sombrios podem ser utilizados contra

várias criaturas, com exceção de Divindades ou seus Avatares, seres de alta hierarquia dos Infernos ou dos Abismos e outras criaturas extremamente incomuns nos planos conhecidos.

**Tática:** O Arquivista conhece os comportamentos gerais de combate da criatura que encontra, garantindo a ele e seus aliados +1 de bônus de ataque contra elas. Se bem sucedido no teste de Conhecimento por 10 ou mais, o bônus aumenta para +2, e se por 20 ou mais, o bônus aumenta para +3.

**Pujança:** No 5º nível, o Arquivista pode utilizar seu Conhecimento Sombrio para ajudar os aliados contra a influência corruptiva de algumas criaturas. Aliados a até 18 metros do Arquivista ganham +1 em Testes de Resistência contra as habilidades das criaturas enfrentadas. Se bem sucedido no teste de Conhecimento por 10 ou mais, o bônus aumenta para +2, e se por 20 ou mais, o bônus aumenta para +3.

**Inimigo:** No 8º nível, um Arquivista pode direcionar os ataques de seus aliados contra pontos fracos dos seus inimigos. Ele garante aos ataques com armas um bônus adicional de 1d6 pontos de dano. Se bem sucedido no teste de Conhecimento por 10 ou mais, o bônus aumenta para 2d6, e se por 20 ou mais, o bônus aumenta para 3d6.

**Segredo Terrível:** No 11º nível, revelando um segredo da criatura enfrentada, o Arquivista pode deixar a criatura Ofuscada por 1 turno. Se bem sucedido no teste de Conhecimento por 10 ou mais, a criatura ficará Pasma por 1 turno, e se por 20 ou mais, a criatura ficará Atordoada por 1 turno. Criaturas imunes a estes efeitos continuam imunes.

**Previsão:** No 14º nível, um Arquivista pode preparar seus aliados para os ataques das criaturas, tornando mais difícil receberem dano. Aliados a até 9 metros do Arquivista ganham +1 de bônus de Intuição na Classe de Armadura. Se bem sucedido no teste de Conhecimento por 10 ou mais, o bônus aumenta para +2, e se por 20 ou mais, o bônus aumenta para +3.

**Maestria em Conhecimento:** No 2º nível, um Arquivista ganha +2 de bônus em Decifrar Escrita e em algum Conhecimento à sua escolha. Uma vez que essa escolha é feita, não pode ser alterada. No 7º, 13º, 17º e 19º nível, o Arquivista pode escolher um Conhecimento adicional para receber esse bônus.

**Mente Resistente (Ext):** No 4º nível, um Arquivista ganha +2 de bônus em Testes de Resistência contra magias e efeitos da escola de Encantamento, devido ao seu rigoroso foco e disciplina mental intensa.

**Talento de Arquivista:** Quando um Arquivista alcança o 10º nível, e também no 20º, ele pode escolher um talento adicional de graça da seguinte lista: Foco em Perícia (em Qualquer Conhecimento), qualquer talento Metamágico ou qualquer talento de Criação de Itens Mágicos.

Tabela 1-2: O Arquivista

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia														
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1º	+0	+2	+0	+2	Conhecimento Sombrio (Tática) 3/dia	4	3													
2º	+1	+3	+0	+3	Maestria em Conhecimento	5	3													
3º	+1	+3	+1	+3	Conhecimento Sombrio 4/dia	5	4	2												
4º	+2	+4	+1	+4	Mente Resistente	5	4	3												
5º	+2	+4	+1	+4	Conhecimento Sombrio (Pujança)	5	4	3	2											
6º	+3	+5	+2	+5	Conhecimento Sombrio 5/dia	5	4	4	3											
7º	+3	+5	+2	+5	Maestria em Conhecimento	5	5	4	3	2										
8º	+4	+6	+2	+6	Conhecimento Sombrio (Inimigo)	5	5	4	4	3										
9º	+4	+6	+3	+6	Conhecimento Sombrio 6/dia	5	5	5	4	3	1									
10º	+5	+7	+3	+7	Talento de Arquivista	5	5	5	4	4	1									
11º	+5	+7	+3	+7	Conhecimento Sombrio (Segredo Terrível)	5	5	5	5	4	1	1								
12º	+6/+1	+8	+4	+8	Conhecimento Sombrio 7/dia	5	5	5	5	4	2	1								
13º	+6/+1	+8	+4	+8	Maestria em Conhecimento	5	5	5	5	5	2	1	1							
14º	+7/+2	+9	+4	+9	Conhecimento Sombrio (Previsão)	5	5	5	5	5	2	1	1							
15º	+7/+2	+9	+5	+9	Conhecimento Sombrio 8/dia	5	5	5	5	5	2	1	1	1						
16º	+8/+3	+10	+5	+10	Talento de Arquivista	5	5	5	5	5	2	1	1	1						
17º	+8/+3	+10	+5	+10	Maestria em Conhecimento	5	5	5	5	5	3	1	1	1	1					
18º	+9/+4	+11	+6	+11	Conhecimento Sombrio 9/dia	5	5	5	5	5	3	2	1	1	1					
19º	+9/+4	+11	+6	+11	Maestria em Conhecimento	5	5	5	5	5	3	2	2	1	1					
20º	+10/+6	+12	+6	+12	Talento de Arquivista	5	5	5	5	5	3	2	2	2	1					

**Perícias de Classe (2 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Concentração, Conhecimento (todos), Cura, Decifrar, Escrita, Diplomacia, Falar Idioma, Falsificação, Identificar Magia, Obter Informação, Ofícios, Procurar, Profissão, Usar Instrumento Mágico



# ARTÍFICE

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Os Artífices sabem usar armas simples, armaduras leves e médias e escudos (exceto escudo de corpo).

**Infusões:** Um Artífice não é um conjurador, mas ele possui a habilidade de imbuir itens com Infusões Mágicas. Infusões não são nem arcanas nem divinas, elas são extraídas da Lista de Infusões do Artífice (Eberron Campaign Setting, página 103). Entretanto, elas funcionam como magias e seguem todas as regras de magia. Por exemplo, uma infusão pode ser dissipada, não vai funcionar em um Campo Antimagia e um Artífice deve realizar um teste de Concentração se for atacado enquanto imbuindo um item.

Um Artífice pode imbuir um item com qualquer infusão de sua lista sem prepará-la antes. Diferente do Feiticeiro ou do Bardo, ele não escolhe um subconjunto de infusões de sua lista de infusões conhecidas, mas tem acesso a todas as infusões da lista do respectivo nível que possa usar.

É possível a um Artífice aprender infusões que não façam parte da sua lista de infusões normais. Estas podem incluir antigas infusões que ele encontre em ruínas antigas ou infusões conhecidas apenas por membros de guildas ou organizações secretas. Quando encontrar este tipo de infusão, o Artífice pode tentar aprendê-la com um teste de Identificar Magia (CD 20 + Nível da Magia). Se este teste tiver sucesso ele adiciona a Infusão à lista, caso contrário ele poderá tentar novamente quando obtiver uma nova graduação em Identificar Magia, considerando que ele ainda tenha acesso à infusão.

Para imbuir um item com uma Infusão, o Artífice deve ter uma pontuação de Inteligência igual a pelo menos 10 + Nível da Infusão. Infusões nunca permitem Testes de Resistência.

As infusões de um Artífice apenas podem ser aplicadas em um item ou construto (Incluindo Forjados Bélicos), sendo que infusões como Reparar Danos Leves ou Construto de Ferro funcionam apenas quando imbuídas no segundo.

Como um conjurador, um Artífice pode aplicar Talentos de Criação de Itens ou Talentos Metamágicos a suas infusões. Além disso, um Artífice pode imbuir suas Infusões com Talentos Metamágicos espontaneamente, mas isso faz com que elas demorem mais tempo (igual ao Feiticeiro). Um Artífice pode criar um item Alquímico como se fosse um conjurador.

**Anima:** Por estudar profundamente o funcionamento de Itens Mágicos e tudo que os envolve, o Artífice consegue utilizar parte de sua Essência para gerar Anima, mesmo sem ter o aparato pra isto e sem sofrer as consequências naturais do ato. Segurando uma gema apropriada, ele pode transferir qualquer valor de Anima que possua (como indicado na Tabela 1-3) para o objeto, mas esse processo é irreversível.

**Conhecimento de Artífice:** Um Artífice pode realizar um

teste especial de conhecimento igual ao seu nível de Artífice + modificador de Inteligência para descobrir se um item possui ou não uma aura mágica e sua intensidade.

Para tanto, o Artífice deve segurar e analisar o item por um minuto. Um teste com sucesso contra uma CD 15 revela as propriedades mágicas do item (mas não poderes específicos que o item possua).

Um Artífice não pode escolher 10 ou escolher 20 neste teste. O teste pode ser realizado apenas uma vez por item; em caso de falha o Artífice não poderá aprender mais nada sobre aquele item usando esta habilidade.

**Bônus de Artesão:** Um Artífice ganha um bônus de +4 em testes de Usar Instrumento Mágico para usar itens para os quais ele possua talento de criação.

**Criação de Item (Ext):** Um Artífice pode criar um item mágico mesmo que não possua a magia requerida para sua criação. Um Artífice deve obter sucesso em um teste de Usar Instrumento Mágico (CD 20 + Nível da Magia) para emular cada magia requerida para a criação daquele item.

Um Artífice deve obter sucesso em um teste para cada pré-requisito de cada item mágico que ele for criar. Caso falhe, ele pode tentar novamente a cada dia até que o item esteja completo.

Para atingir os pré-requisitos da criação de um item, o Nível Efetivo de Conjurador do Artífice é igual ao seu nível de classe +2. Se o item recria o efeito de uma magia, entretanto, o Nível Efetivo de Conjurador é igual ao nível de Artífice do Personagem. Os custos são sempre determinados usando o menor nível de conjurador necessário para o item ou o nível do Artífice (o que for maior).

Um Artífice também pode realizar um teste de Usar Instrumento Mágico para emular outros pré-requisitos para a criação de um item, tais como Tendência e Raça, usando a CD normal para tal teste. Ele não pode, entretanto, emular pré-requisitos como perícias ou talentos, incluindo talentos de criação de itens. Ele ainda precisa cumprir os pré-requisitos de nível, incluindo nível mínimo de conjurador para magias que pretenda adicionar em varinhas, pergaminhos e poções.

**Talento de Artífice:** Um Artífice ganha todos os talentos de Criação de Item no nível, ou em um nível próximo ao que ele se torna disponível para conjuradores. Escrever Pergaminho no 1º, Preparar Poção no 2º, Criar Item Maravilhoso no 3º, Criar Armas e Armaduras Mágicas no 5º, Criar Varinha no 7º, Criar Bastão no 9º, Criar Cajado no 12º e Forjar Anel no 14º.

Além disso, o Artífice ganha um talento adicional a cada 4 níveis, nos quais ele pode escolher entre um talento Metamágico qualquer ou um talento da seguinte lista: Anéis Extras<sup>ECS</sup>, Artesão Extraordinário<sup>ECS</sup>, Artesão Lendário<sup>ECS</sup>, Criar Construto<sup>MM3</sup>.

Tabela 1-3: O Artífice

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Anima (em lm)	Magias Por Dia								
							1	2	3	4	5	6			
1º	+0	+0	+0	+2	Conhecimento de Artífice, Bônus de Artesão, Criação de Item, Escrever Pergaminho	75	3								
2º	+1	+0	+0	+3	Preparar Poção	335	4								
3º	+2	+1	+1	+3	Criar Item Maravilhoso	675	4	2							
4º	+3	+1	+1	+4	Talento de Artífice	1010	4	3							
5º	+3	+1	+1	+4	Criar Arma e Armadura Mágica	1350	4	4	2						
6º	+4	+2	+2	+5	Gatilho de Magia Metamágico	1500	4	4	3						
7º	+5	+2	+2	+5	Criar Varinha	2250	4	4	3	2					
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Talento de Artífice	3000	4	4	4	3					
9º	+6/+1	+3	+3	+6	Criar Bastão	3375	4	4	4	3					
10º	+7/+2	+3	+3	+7		4875	4	4	4	3	2				
11º	+8/+3	+3	+3	+7		6375	4	4	4	3	3				
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Criar Cajado, Talento de Artífice	8250	4	4	4	3	3	2			
13º	+9/+4	+4	+4	+8		8625	4	4	4	4	3	2			
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Forjar Anel	15000	5	5	4	4	4	3			
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9		18750	5	5	4	4	4	3			
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Talento de Artífice	22500	5	5	5	4	4	4			
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10		30000	5	5	5	5	4	4			
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11		37500	5	5	5	5	5	4			
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11		45000	5	5	5	5	5	5			
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Talento de Artífice	67500	5	5	5	5	5	5			

**Perícias de Classe (2 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Abrir Fechaduras, Avaliação, Concentração, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Arquitetura e Engenharia), Conhecimento (Masmorras), Conhecimento (Planos), Decifrar Escrita, Detectar Magia, Falar, Idioma, Falsificação, Ofícios, Operar Mecanismo, Procurar, Profissão, Usar Cordas, Usar Instrumento Mágico



# BÁRBARO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Bárbaro sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudo de corpo).

**Movimento Rápido (Ext):** O deslocamento básico do Bárbaro é superior ao deslocamento dos outros integrantes da sua raça. Começando no 1º nível, seu deslocamento base é aumentado em 1,5m, e esse bônus aumenta em 1,5m no 3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível. Esse benefício somente é aplicado quando o Bárbaro não estiver usando armadura, estiver usando uma armadura leve ou média e não estiver portando uma carga pesada. Aplique esse bônus antes de alterar o deslocamento do Bárbaro em função da sua carga ou armadura. Por exemplo, um Bárbaro Humano terá 10,5m de deslocamento em vez de 9m, mas somente quando estiver usando armadura leve ou não estiver usando armadura. Caso esteja usando uma armadura média ou portando uma carga média, seu deslocamento será reduzido para 9m. Um Bárbaro Halfling teria 7,5m de deslocamento em vez de 6m, novamente apenas com uma armadura leve ou sem armadura. Caso esteja usando uma armadura média ou portando uma carga média, seu deslocamento será reduzido para 6m.

**Fúria (Ext):** Um Bárbaro é capaz de mergulhar em uma fúria sanguínea uma determinada quantidade de vezes a cada dia. Enquanto estiver em fúria, ele adquire força e resistência fenomenais, mas se torna inconsequente e menos capaz de defender a si mesmo. O personagem recebe, temporariamente, +4 de bônus de Força e Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofre -2 de penalidade na Classe de Armadura.

A alteração da Constituição aumenta a quantidade de pontos de vida do Bárbaro em 2 pontos por nível, mas esses pontos de vida desaparecem quando a fúria terminar e o valor de Constituição do personagem voltar ao normal (esses pontos de vida adicionais não são eliminados primeiro, de forma semelhante aos pontos de vida temporários; consulte Pontos de Vida Temporários). Enquanto estiver em fúria, um Bárbaro não conseguirá utilizar nenhuma perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Equilíbrio, Arte da Fuga, Intimidar e Cavalgar), a perícia Concentração, nem qualquer habilidade que exija paciência ou concentração. Ele também não pode conjurar magias ou utilizar itens mágicos acionados com palavras de comando, gatilhos de magia (como uma varinha) ou complementos de magia (como um pergaminho). Um Bárbaro em fúria será capaz de usar qualquer talento que tenha, exceto Especialização em Combate, talentos de criação de itens ou metamágicos. A fúria permanece ativa durante uma quantidade de rodadas equivalente a 3 + o modificador de Constituição (recém-ajustado) do personagem.

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

**Fúria Irrefreável (Ext):** A partir do 5º nível, uma vez por encontro e se estiver em fúria, o Bárbaro pode ignorar qualquer efeito que o afete diretamente e que impeça seu movimento por um número de turnos igual ao seu modificador de Constituição. Por exemplo, um Bárbaro com Constituição 16 que falhe no teste de resistência da magia Imobilizar Pessoa, ainda poderá escolher se mover normalmente por 3 turnos. Caso a magia ainda persista quando o efeito de Fúria Irrefreável acabar, ela passará a afetá-lo normalmente. Essa habilidade é utilizada com uma ação imediata, e seus turnos precisam ser consecutivos.

**Investida Furiosa (Ext):** No 3º nível, se estiver em fúria, o Bárbaro consegue realizar um ataque total quando estiver fazendo uma investida.

**Redução de Dano (Ext):** A partir do 7º nível, o Bárbaro adquire a habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada golpe ou ataque que sofre. Reduza o dano causado em 2 ponto sempre que o Bárbaro sofrer um ataque de uma arma ou ataque natural. No 10º nível, e a cada três níveis subsequentes (13º, 16º e 19º nível), a redução de dano aumenta em 2 pontos. A redução de dano é capaz de reduzir o dano a 0, mas nunca a um valor negativo.

**Inabalável (Ext):** No 8º nível, um Bárbaro se torna imune a qualquer efeito que cause medo enquanto estiver em fúria.

**Fúria Maior (Ext):** No 11º nível, o bônus de Força e Constituição do Bárbaro durante a fúria aumenta para +6 e o bônus de moral dos testes de resistência de Vontade para +3. A penalidade na CA continua -2.

**Vontade Inabalável (Ext):** Enquanto estiver em fúria, um Bárbaro de 14º nível ou superior recebe +4 de bônus nos testes de resistência de Vontade para resistir a magias de Encantamento. Esse bônus se acumula com outros modificadores, inclusive o bônus de moral dos testes de resistência de Vontade que o Bárbaro adquire durante a fúria.

**Fúria Incansável (Ext):** A partir do 17º nível, o Bárbaro não ficará mais exausto quando sua fúria terminar.

**Fúria Poderosa (Ext):** A partir do 20º nível, o bônus de Força e Constituição do Bárbaro durante a fúria aumenta para +8 e o bônus de moral no teste de resistência de Vontade para +4. A penalidade na CA continua -2.

Tabela 1-4: O Bárbaro

Dado de Vida: d12

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Movimento Rápido (1,5m), Fúria 1/dia
2º	+2	+3	+3	+0	Esquiva Sobrenatural
3º	+3	+3	+3	+1	Investida Furiosa, Movimento Rápido (3m)
4º	+4	+4	+4	+1	Fúria 2/dia
5º	+5	+4	+4	+1	Fúria Irrefreável 1/encontro
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Movimento Rápido (4,5m)
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Fúria 3/dia, Redução de Dano 2/-
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Inabalável
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Movimento Rápido (6m)
10º	+10/+5	+7	+7	+3	Fúria 4/dia, Redução de Dano 4/-
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Fúria Maior
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Movimento Rápido (7,5m)
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Fúria 5/dia, Redução de Dano 6/-
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Vontade Inabalável
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Movimento Rápido (9m), Fúria Irrefreável 2/encontro
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Fúria 6/dia, Redução de Dano 8/-
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Fúria Incansável
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Movimento Rápido (10,5m)
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Fúria 7/dia, Redução de Dano 10/-
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Fúria Poderosa

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Adestrar Animais, Arte da Fuga, Cavalgar, Conhecimento (Natureza), Cura, Equilíbrio, Escalar, Intimidar, Natação, Observar, Ofícios, Ouvir, Saltar, Sobrevivência, Usar Cordas



# BARDO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Bardo sabe usar todas as armas simples, além da espada longa, sabre, bastão, espada curta, arco curto e chicote. Os Bardos sabem usar armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo). O Bardo é capaz de conjurar suas magias usando armaduras leves sem sofrer a chance de falha de magia arcana, pois os componentes gestuais necessários para suas magias são relativamente simples. No entanto, similar a qualquer conjurador, um Bardo que utilize armaduras médias e pesadas sofrerá a chance de falha de magia arcana quando o efeito possuir componentes gestuais (a maioria). Um Bardo multiclasse sofre normalmente a chance de falha de magia arcana para os efeitos arcanos provenientes das outras classes.

**Magias:** Um Bardo conjura magias arcanas (o mesmo tipo das magias disponíveis para os Feiticeiros e Magos) da lista de magias de Bardo (Livro do Jogador, página 181). Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um Mago ou um Clérigo. Todas as magias de Bardo possuem um componente verbal (cantar, recitar ou tocar um instrumento).

Para aprender ou conjurar uma magia, um Bardo deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do Bardo.

Semelhante aos demais conjuradores, um Bardo somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-5. As magias adicionais do Bardo são baseadas em um valor elevado de Carisma.

A lista de magias do Bardo é estritamente limitada. Um Bardo começa conhecendo 4 magias de círculo 0 à sua escolha. Quando ganha novos níveis de classe, ele ganha novas magias, como indicado na Tabela 1-6.

Quando alcançar o 5º nível, e a cada três níveis subsequentes (8º, 11º, 14º, 17º e 20º), um Bardo será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o Bardo “perde” a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o Bardo somente conseguirá substituir uma magia um nível inferior ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 5º nível, um Bardo poderia substituir uma magia de nível 1 (um nível de magia inferior ao nível máximo disponível ao Bardo, que são as magias de 2º nível) por outra magia de nível 1. O personagem somente poderá substituir uma única

magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Conforme descrito acima, um Bardo não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível. Por exemplo, um Bardo de 1º nível, consegue conjurar três magias de nível 0 a cada dia. Entretanto, ele conhece quatro magias de nível 0: Detectar Magia, Som Fantasma, Luz e Ler Magias (conforme descrito no Livro do Jogador, página 181). Portanto, em um mesmo dia, ele pode conjurar três vezes qualquer combinação dessas quatro magias. Ele não precisa decidir anteriormente as magias que irá conjurar.

Ao conjurar magias com efeitos metamágicos, é preciso lembrar que o Bardo não as preparou com antecedência, e está fazendo isso naquele momento. Portanto, ele precisa de mais tempo para conjurar os efeitos metamágicos que as magias comuns. Se o tempo de execução normal é 1 ação padrão, conjurar uma metamagia será uma ação de rodada completa para um Bardo. Para conjurar magias com tempo de execução maior, é preciso uma rodada completa adicional.

**Conhecimento de Bardo:** Um Bardo registra diversos conhecimentos enquanto viajam de um lugar para outro, escutando as histórias de outros Bardos. Ele pode realizar um teste especial de Conhecimento de Bardo, com um bônus equivalente ao seu nível na classe + modificador de Inteligência, para determinar se conhece alguma informação relevante sobre as pessoas notáveis da região, seus itens lendários ou seus lugares famosos. Se o Bardo tiver 5 graduações em Conhecimento (História), ele recebe +2 de bônus nesse teste.

Um sucesso no teste de Conhecimento de Bardo não revelaria os poderes de um item mágico, mas indicaria sua função superficial. É impossível escolher 10 ou escolher 20 nesse teste; essencialmente, esse tipo de conhecimento é aleatório.

**Música de Bardo:** Uma vez por dia a cada nível, um Bardo é capaz de usar sua música ou poesia para produzir um efeito mágico nas pessoas ao seu redor (inclusive o próprio Bardo, se desejado).

Mesmo que essas habilidades estejam englobadas na categoria “Música de Bardo” e a descrição indique a necessidade de cantar ou tocar um instrumento, elas podem ser ativadas por meio da poesia recitada, cantigas,

Tabela 1-5: O Bardo

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia									
						0	1	2	3	4	5	6			
1º	+0	+0	+2	+2	Música de Bardo, Conhecimento de Bardo, Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +1	3									
2º	+1	+0	+3	+3	Reanimar Performance	4	1								
3º	+2	+1	+3	+3	Inspirar Competência	4	2								
4º	+3	+1	+4	+4		4	3	1							
5º	+3	+1	+4	+4		4	4	2							
6º	+4	+2	+5	+5	Sugestão	4	4	3	1						
7º	+5	+2	+5	+5		4	4	3	2						
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Inspirar Coragem +2	4	4	4	3	1					
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirar Gentileza	4	4	4	4	2					
10º	+7/+2	+3	+7	+7		4	4	4	4	3					
11º	+8/+3	+3	+7	+7		4	4	4	4	3	1				
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Melodia da Libertação	4	4	4	4	3	2				
13º	+9/+4	+4	+8	+8		5	4	4	4	4	2				
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Inspirar Coragem +3	5	5	4	4	4	2	1			
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar Heroísmo	5	5	5	4	4	2	1			
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	5	4	2	1			
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	5	5	3	1			
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sugestão em Massa	5	5	5	5	5	3	2			
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11		5	5	5	5	5	3	2			
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Inspirar Coragem +4	5	5	5	5	5	3	2			

**Perícias de Classe (6 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Avaliação, Blefar, Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarces, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Furtividade, Identificar Magia, Natação, Obter Informação, Ofícios, Ouvir, Prestidigitação, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico

canções líricas, melodias, assobios, instrumentos ou música instrumental acompanhada de um discurso. Cada habilidade exige um nível mínimo de Bardo e graduações mínimas em Atuação; se o Bardo não atender aos pré-requisitos em uma perícia Atuação (pelo menos), ele não adquire a habilidade Música de Bardo até possuir as graduações necessárias. Um efeito de Música de Bardo exige uma ação padrão.

Algumas dessas habilidades requerem concentração; isso significa que o Bardo deve utilizar uma ação padrão a cada rodada para sustentar o efeito. Mesmo quando ativar uma variante da Música de Bardo que não exige concentração, o Bardo será incapaz de conjurar magias, utilizar itens mágicos acionados com complementos de magia (como pergaminhos) ou palavras de comando (como varinhas). Semelhante à conjuração de magias com componentes verbais, um Bardo ensurdecido sofre 20% de chance de falha para ativar a Música de Bardo. Se fracassar, a tentativa será reduzida do seu limite diário da habilidade.

**Música de Proteção (Sob):** Um Bardo com 3 graduações em Atuação é capaz de usar sua música ou poesia para neutralizar os efeitos mágicos que dependam de som (mas não as magias que simplesmente tenham componentes verbais). O Bardo deve realizar um teste de Atuação a cada rodada que sustentar a música de proteção. Qualquer criatura num raio de 9 m do Bardo (inclusive o próprio Bardo) que seja afetada por um ataque mágico sônico ou dependente de idioma (como as magias explosão sonora ou comando) poderá utilizar o resultado do teste de Atuação do Bardo no lugar de seu teste de resistência, caso o primeiro seja mais elevado. Se a criatura na área afetada pela música de proteção já estiver sob efeito de um ataque mágico sônico ou dependente de idioma duradouro (mas não instantâneo), ela poderá realizar um novo teste de resistência contra o efeito a cada rodada, mas será obrigada a considerar o resultado do teste de Atuação do Bardo no teste de resistência. O Bardo é capaz de sustentar a música de proteção durante 10 rodadas.

**Fascinar (SM):** Um Bardo com 3 graduações em Atuação é capaz de usar sua música ou poesia para fascinar uma ou mais criaturas. Cada criatura que será afetada deve estar num raio de 27m e ser capaz de enxergar, ouvir e prestar atenção ao Bardo. O personagem também precisa enxergar a criatura. A distração de um combate ou perigos similares neutraliza essa habilidade. A cada três níveis depois do 1º, o Bardo conseguirá afetar uma criatura adicional com uma única ativação da habilidade (duas no 4º nível, três no 7º nível, etc.). Para ativar essa habilidade, um Bardo realiza um teste de Atuação. O resultado do teste será a CD do teste de resistência de Vontade para cada vítima. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura ficará imune à habilidade fascinação do mesmo Bardo durante 1 dia. Se fracassar, a criatura sentará tranquilamente e ouvirá a Música do Bardo enquanto ele continuar tocando e

concentrado (limitado a 1 rodada por nível de Bardo). Enquanto estiver fascinada, a vítima sofre -4 de penalidade em qualquer teste de Ouvir e Observar realizado como ato reflexo. Qualquer ameaça em potencial, como um aliado do Bardo se aproximando da vítima, exigirá um novo teste de Atuação do Bardo; o resultado será a nova CD do teste de resistência de Vontade da criatura. Qualquer ameaça óbvia, como um combatente desembainhando uma espada, a conjuração de uma magia ou um arqueiro apontando uma arma de longa distância, dissipará o efeito automaticamente. Fascinar é um Encantamento (Compulsão) e um efeito de ação mental.

**Inspirar Coragem (Sob):** Um Bardo com 3 graduações em Atuação é capaz de usar sua música ou poesia para inspirar coragem em seus aliados (incluindo o próprio Bardo), amparando-os contra o medo e aprimorando suas habilidades de combate. Para ser afetado, o aliado precisa ouvir o Bardo cantar. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do Bardo continuar e 5 rodadas depois que ela terminar. Os aliados afetados recebem +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de Encantamento e medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. No 8º nível, e a cada seis níveis de Bardo subsequentes, esse bônus aumenta em 1 ponto (+2 no 8º nível, +3 no 14º nível e +4 no 20º). Inspirar coragem é um efeito de ação mental.

**Inspirar Competência (Sob):** Um Bardo de 3º nível ou superior, com 6 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para auxiliar um aliado a obter sucesso em uma tarefa. O aliado deve estar num raio de 9m do Bardo e ser capaz de enxergá-lo e ouvi-lo. O personagem também precisa enxergar a criatura. Dependendo da tarefa que será realizada, o Bardo conseguirá utilizar sua música para elevar o espírito do personagem, concentrando-o ou auxiliando-o de outra maneira. O aliado recebe +2 de bônus de competência nos testes de uma única perícia enquanto ouvir a música inspiradora. O Mestre pode determinar que certas utilizações dessa habilidade são inúteis – cantar para que um Ladino caminhe mais furtivamente, por exemplo, é contraproducente. O efeito permanece ativo enquanto o Bardo continuar concentrado, limitado a 2 minutos. Um Bardo é incapaz de usar essa habilidade sobre si mesmo. Inspirar competência é um efeito de ação mental.

**Sugestão (SM):** Um Bardo de 6º nível ou superior, com 9 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para realizar uma Sugestão (similar a magia) em qualquer criatura fascinada anteriormente (veja acima). Ativar essa habilidade não atrapalha a concentração de fascinar e nem permite um segundo teste de resistência. A Sugestão não é considerada no limite diário de utilizações da Música de Bardo do personagem. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bardo + modificador de Carisma) anula o efeito. Esse efeito afeta somente uma criatura (consulte Sugestão em Massa, a seguir). A Sugestão é um Encantamento (Compulsão) e um efeito de ação mental dependente de idioma.

**Inspirar Grandeza (Sob):** Um Bardo de 9º nível ou superior, com 12 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para inspirar grandeza sobre si mesmo ou um único aliado num raio de 9m, aprimorando sua capacidade de combate. A cada três níveis depois do 9º, o Bardo conseguirá afetar uma criatura adicional com uma única ativação da habilidade (duas no 12º nível, três no 15º nível e quatro no 18º nível). Para inspirar grandeza, o Bardo deve cantar e a criatura precisa ouvir a canção. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do Bardo continuar e 5 rodadas depois que ela terminar. Uma criatura sob os efeitos de inspirar grandeza adquire 2 Dados de Vida adicionais (d10) e os pontos de vida temporários proporcionais (aplique o modificador de Constituição da criatura, se houver, aos DV), +2 de bônus de competência nas jogadas de ataque e +1 de bônus de competência nos testes de resistência de Fortitude. Os Dados de Vida adicionais são considerados Dados de Vida comuns para determinar efeitos de magias como sono. Inspirar grandeza é um efeito de ação mental.

**Melodia da Libertação (SM):** Um Bardo de 12º nível ou superior, com 15 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para criar um efeito similar a magia Cancelar Encantamento (nível do conjurador equivalente ao nível de Bardo). Ativar essa habilidade exige 1 minuto de concentração ininterrupta e música. Ela afeta um único alvo num raio de 9m do Bardo. Um Bardo é incapaz de usar essa habilidade sobre si mesmo.

**Inspirar Heroísmo (Sob):** Um Bardo de 15º nível ou superior, com 18 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para inspirar um enorme heroísmo sobre si mesmo ou um único aliado num raio de 9m, permitindo que a criatura lute bravamente até mesmo um inimigo superior. A cada três níveis depois do 15º, conseguirá afetar uma criatura adicional com uma única ativação da habilidade. Para inspirar heroísmo, o Bardo deve cantar e o aliado precisa ouvir a canção durante uma rodada completa. Uma criatura inspirada recebe +4 de bônus de moral nos testes de resistência e +4 de bônus de esquiva na CA. O efeito permanece ativo enquanto a atuação do Bardo continuar e 5 rodadas depois que ela terminar. Inspirar heroísmo é um efeito de ação mental.

**Sugestão em Massa (SM):** Essa habilidade é semelhante a Sugestão, descrita acima. Um Bardo de 18º nível ou superior, com 21 graduações em Atuação, é capaz de usar sua música ou poesia para realizar uma sugestão simultânea sobre qualquer quantidade de criaturas fascinadas anteriormente (veja acima). Sugestão em Massa é um Encantamento (Compulsão) e um efeito de ação mental dependente de idioma.

**Reanimar Performance (Ext):** No 2º nível, um Bardo afia sua habilidade como um músico público e pode rolar novamente um teste de Atuação uma vez por dia, mas apenas quando estiver tentando impressionar audiências. Um Bardo precisa usar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Tabela 1-6: Magias Conhecidas do Bardo

Nível	Magias Conhecidas						
	0	1	2	3	4	5	6
1º	4						
2º	5	3					
3º	6	3					
4º	6	3	3				
5º	6	4	3				
6º	6	4	3	3			
7º	6	4	4	3			
8º	6	4	4	3	3		
9º	6	4	4	4	3		
10º	6	4	4	4	3		
11º	6	4	4	4	4	3	
12º	6	4	4	4	4	3	
13º	6	4	4	4	4	4	
14º	6	4	4	4	4	4	3
15º	6	4	4	4	4	4	3
16º	6	5	4	4	4	4	3
17º	6	5	5	4	4	4	3
18º	6	5	5	5	4	4	4
19º	6	5	5	5	5	4	4
20º	6	5	5	5	5	5	4



# BATEDOR

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Os Batedores, sabem usar todas as armas simples, e a machadinha, o machado de arremesso, a espada curta, o arco curto e o carco longo. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

**Escaramuça (Ext):** Um Batedor confia em sua mobilidade para infligir dano adicional e aprimorar suas defesas. Ele inflige +1d6 pontos de dano adicional em quaisquer ataques desferidos nas rodadas em que se deslocar pelo menos 3m de sua localização no início do turno. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o turno do personagem, sempre após o deslocamento. Essa habilidade não pode ser usada se o personagem estiver montado. O dano adicional aumenta em +1d6 a cada quatro níveis acima do 1º (2d6 no 5º, 3d6 no 9º, 4d6 no 13º e 5d6 no 17º nível).

O dano adicional afeta somente criaturas vivas com anatomia discernível. Os mortos-vivos, construtos, limos, plantas, criaturas incorpóreas e seres imunes ao dano de sucessos decisivos não são afetados por essa habilidade. O Batedor deve ser capaz de enxergar o alvo com clareza suficiente para escolher um ponto vital, e precisa conseguir alcançá-lo. Ele consegue aplicar esse dano adicional aos ataques à distância, mas apenas se o adversário estiver num raio de 12m. Além disso, sempre que utilizar a Escaramuça, o personagem ganha um bônus na CA que permanece inalterável até o início do próximo turno do Batedor. Esse bônus começa como +1 e aumenta a cada 2 níveis (+2 no 3º, +3 no 5º, +4 no 7º, +5 no 9º, +6 no 11º, +7 no 13º, +8 no 15º, +9 no 17º e 10 no 19º).

**Encontrar Armadilhas (Ext):** Os Batedores podem usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Encontrar uma armadilha mundana terá CD 20 ou superior se estiver bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica terá CD 25 + nível da magia utilizada na sua criação.

Os Batedores podem usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica terá CD 25 + 0 nível da magia utilizada na criação.

**Iniciativa Apurada (Ext):** No 2º nível, o Batedor se torna mais responsivo à combates. Sempre que rolar a iniciativa, ele pode escolher rolar novamente, mas deve ficar com o segundo resultado mesmo se for menor.

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

**Movimento Rápido (Ext):** A partir do 3º nível, o Batedor

recebe 3m de bônus de melhoria no seu deslocamento. Esse bônus aumenta para +4,5m no 7º nível e para 6m no 11º. O Batedor perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

**Talento de Batedor:** No 4º nível e a cada quatro níveis subsequentes (8º, 12º, 16º e 20º nível), o Batedor recebe um talento adicional, que precisa ser selecionado da lista a seguir: Acrobático, Ágil, Ataque em Movimento, Atlético, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Perícia, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às cegas, Mobilidade, Natação Aprimorada, Ouvir o Invisível, Prontidão, Rapidez de Recarga, Rastrear, Reconhecimento Rápido, Reflexos Rápidos, Salto Símio, Saque Rápido, Senso do Perigo, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tolerância, Vontade de Ferro. Ele deve atender a todos os pré-requisitos do talento escolhido.

**Evasão (Ext):** Um Batedor de 5º nível ou superior é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o Batedor se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir dano à metade (como um sopro de dragão ou uma Bola de Fogo), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o Batedor estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um Batedor indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

**Passo Impecável (Ext):** A partir do 6º nível, o Batedor consegue se deslocar através de qualquer tipo de terreno que retarde o movimento (como vegetação rasteira, detritos e terrenos similares) com seu deslocamento normal, sem sofrer dano nem qualquer outro inconveniente.

Essa habilidade não permite que ele se desloque com mais rapidez em terrenos que exijam um teste de Escalar ou Natação, ou através de um terreno ou de vegetação manipulados magicamente para impedir o movimento.

**Camuflagem (Ext):** Um Batedor de 8º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno, mesmo se não houver cobertura ou esconderijo disponíveis. Ele perde esse benefício se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada.

**Mimetismo (Ext):** Um Batedor de 14º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se, mesmo se estiver sendo observado e em qualquer tipo de terreno.

**Movimento Livre (Ext):** Um Batedor de 18º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se, mesmo se estiver sendo observado e em qualquer tipo de terreno. Essa habilidade duplica os efeitos da magia Movimentação Livre, mas estará sempre ativa.

Tabela 1-7: O Batedor

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Escaramuça (+1d6, +1 CA), Encontrar Armadilhas
2º	+1	+3	+3	+0	Iniciativa Apurada, Esquiva Sobrenatural
3º	+2	+3	+3	+1	Movimento Rápido +3m, Escaramuça (+1d6, +2 CA)
4º	+3	+4	+4	+1	Talento de Batedor
5º	+3	+4	+4	+1	Evasão, Escaramuça (+2d6, +3 CA)
6º	+4	+5	+5	+2	Passo Impecável
7º	+5	+5	+5	+2	Movimento Rápido +4,5m, Escaramuça (+2d6, +4 CA)
8º	+6/+1	+6	+6	+2	Camuflagem, Talento de Batedor
9º	+6/+1	+6	+6	+3	Escaramuça (+3d6, +5 CA)
10º	+7/+2	+7	+7	+3	
11º	+8/+3	+7	+7	+3	Movimento Rápido +6m, Escaramuça (+3d6, +6 CA)
12º	+9/+4	+8	+8	+4	Talento de Batedor
13º	+9/+4	+8	+8	+4	Escaramuça (+4d6, +7 CA)
14º	+10/+5	+9	+9	+4	Mimetismo
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Escaramuça (+4d6, +8 CA)
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Talento de Batedor
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Escaramuça (+5d6, +9 CA)
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Movimento Livre
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Escaramuça (+5d6, +10 CA)
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Talento de Batedor

**Perícias de Classe (8 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Acrobacia, Arte da Fuga, Cavalgar, Conhecimento (Geografia), Conhecimento (Masmorras), Conhecimento (Natureza), Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Furtividade, Natação, Observar, Ofícios, Operar Mecanismo, Ouvir, Procurar, Saltar, Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Cordas



# BRUXA

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** As Bruxas sabem usar todas as armas simples. Elas sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

**Invocações:** Uma Bruxa não prepara nem conjura magias como outros arcanistas. Em vez disso, ela possui um repertório de ataques, defesas e habilidades conhecidos como invocações que exigem que ela concentre a energia selvagem que permeia sua alma. Uma Bruxa pode usar as invocações que conhece livremente, com as seguintes qualificações:

As invocações são habilidades similares a magia; portanto, utilizá-las é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Uma invocação pode ser dissipada, da mesma forma que uma magia pode ser interrompida durante a conjuração. A Bruxa pode realizar um teste de Concentração para manter a invocação se for alvo de um ataque, da mesma forma que qualquer conjurador. A Bruxa pode optar por usar uma conjuração na defensiva, mediante um teste de Concentração, para evitar que isso provoque ataques de oportunidade. As invocações das Bruxas estão sujeitas à Resistência à Magia, a menos que sua descrição indique o contrário. O nível de conjurador de uma Bruxa é equivalente ao seu nível de classe.

A CD para o teste de resistência contra uma invocação (caso exista) é 10 + nível da magia equivalente + o modificador de Carisma da Bruxa. Como as habilidades similares a magia não são magias verdadeiras, a Bruxa não se beneficia do talento Foco em Magia. No entanto, pode utilizar o talento Foco em Habilidade (consulte o Livro dos Monstros), assim como outros que emulam efeitos metamágicos para habilidades similares a magia, como Acelerar Habilidade Similar a magia e Potencializar Habilidade Similar a magia (consulte o Livro dos Monstros).

Os quatro graus de invocações, na ordem de seu poder relativo, são mínimas, menores, maiores e sombrias. Uma Bruxa começa conhecendo duas invocações, necessariamente do grau mais baixo (mínima). Conforme adquire níveis na classe, a personagem aprende novas invocações, como indicado na Tabela 1-8. Uma lista das invocações disponíveis pode ser encontrada na página 9 do Completo do Arcano.

Em qualquer nível em que aprenda um novo grau de invocação, a Bruxa também é capaz de substituir uma que já conhecia por outra do mesmo grau ou inferior. No 6º nível, a Bruxa pode substituir uma invocação mínima que conheça por outra diferente (além de aprender uma nova, que pode ser mínima ou menor). No 11º nível, ela pode substituir uma invocação mínima ou menor que conheça por outra do mesmo grau ou inferior (além de aprender uma nova, que pode ser mínima, menor ou maior). No 16º nível, ela pode substituir uma invocação mínima, menor ou maior que conheça

por outra do mesmo grau ou inferior (além de aprender uma nova, que pode ser mínima, menor, maior ou sombria).

**Rajada Mística (SM):** A primeira habilidade que uma Bruxa aprende é a rajada mística. Ela ataca seus inimigos com poder sobrenatural, usando energias mágicas letais para infligir dano e, ocasionalmente, outros efeitos debilitantes.

Uma rajada mística é um raio com 18m de alcance. Trata-se de um ataque de toque à distância que afeta um só alvo, sem direito a teste de resistência. A rajada mística inflige 1d6 pontos de dano no 1º nível e seu poder cresce conforme o nível da personagem aumenta. A rajada mística é equivalente a uma magia de 1º nível. Se a Bruxa aplicar as invocações de forma de emissão ou de essência mística à rajada (Completo do Arcano, página 130), ela terá o nível equivalente à invocação utilizada.

**Detectar Magia (SM):** A partir do 2º nível, a Bruxa é capaz de utilizar Detectar Magia sem limite diário. Seu nível de conjuradora equivale ao seu nível de classe.

**Redução de Dano (SM):** Fortificada pelo poder sobrenatural que flui por seu corpo, a Bruxa torna-se resistente a ataques físicos, começando no 3º nível, quando adquire Redução de Dano 1/Ferro Frio. No 7º nível e a cada quatro níveis subsequentes, esse valor aumenta conforme indicado na Tabela 1-8.

**Preparar Poção:** No 3º nível, a Bruxa ganha o talento Criar Poção como talento adicional (e recebe os pontos de ofício adicionais provenientes). Além disso, graças aos poderes concedidos por seu pacto, a Bruxa ganha uma quantidade de Anima por nível que pode ser utilizado apenas para criar poções. Essas quantidades de Anima nunca poderão ser usados para criar outros itens mágicos, embora a personagem ainda possa obter Anima de outras maneiras para outros tipos de itens. Esse Anima é armazenado na gema do seu colar.

**Afinidade com Varinha (Ext):** No 4º nível e acima, a Bruxa obtém a capacidade de utilizar com mais facilidade varinhas, instrumentos muito apreciados por elas. Ao realizar um teste de Usar Instrumento Mágico, a Bruxa pode escolher 10 mesmo se estiver distraída ou ameaçada.

**Regeneração Maligna (Sob):** A partir do 8º nível, a Bruxa descobre o segredo da regeneração maligna. Uma vez por dia, como uma ação livre, ela pode ingressar num estado que dura dois minutos, durante o qual adquire cura acelerada 1. No 13º nível, essa habilidade cresce. Ao entrar nesse estado, ela passa a adquirir cura acelerada 2. No 18º nível, ela obtém cura acelerada 5.

**Resistência à Energia (Sob):** No 10º nível e superiores, a Bruxa adquire resistência 5 contra dois dos seguintes tipos de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica. Após escolher o tipo de energia, é impossível mudá-lo. No 20º nível, a personagem obtém resistência 10 contra os dois tipos de energia escolhidos.

Tabela 1-8: A Bruxa

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Anima Para Poção (em lm)	Invocações Conhecidas
1º	+0	+0	+0	+2	Rajada Mística 1d6, Invocações Mínimas	-	2
2º	+1	+0	+0	+3	Detectar Magia	-	2
3º	+2	+1	+1	+3	Redução de Dano 1/Ferro Frio, Rajada Mística 2d6, Preparar Poção	300	3
4º	+3	+1	+1	+4	Varinha do Pacto	400	3
5º	+3	+1	+1	+4	Rajada Mística 3d6	750	4
6º	+4	+2	+2	+5	Invocações Menores	900	5
7º	+5	+2	+2	+5	Redução de Dano 2/Ferro Frio, Rajada Mística 4d6	1400	6
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Regeneração Maligna 1, Varinha do Pacto	1600	6
9º	+6/+1	+3	+3	+6	Rajada Mística 5d6	2250	7
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Resistência à Energia 5	2500	8
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Redução de Dano 3/Ferro Frio, Rajada Mística 6d6, Invocações Maiores	3300	9
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Varinha do Pacto	3600	9
13º	+9/+4	+4	+4	+8	Regeneração Maligna 2	4550	10
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Rajada Mística 7d6	4900	11
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Redução de Dano 4/Ferro Frio	6000	12
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Invocações Sombrias, Varinha do Pacto	6400	12
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Rajada Mística 8d6	7650	13
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Regeneração Maligna 5	8100	14
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Redução de Dano 5/Ferro Frio	8550	15
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Rajada Mística 9d6, Resistência à Energia 10	9000	16

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Blear, Concentração, Ofícios, Diplomacia, Disfarces, Falar Idioma, Intimidar, Saltar, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Natureza), Conhecimento (Planos), Conhecimento (Religião), Profissão, Sentir Motivação, Identificar Magia, Usar Instrumento Mágico



# BUFANTE

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Bufante sabe usar todas as armas simples, além da espada longa, sabre, bastão, espada curta, arco curto e chicote. Os Bobos da Corte sabem usar armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo). O Bufante é capaz de conjurar suas magias usando armaduras leves sem sofrer a chance de falha de magia arcana, pois os componentes gestuais necessários para suas magias são relativamente simples. No entanto, similar a qualquer conjurador, um Bufante que utilize armaduras médias e pesadas sofrerá a chance de falha de magia arcana quando o efeito possuir componentes gestuais (a maioria). Um Bufante multiclasse sofre normalmente a chance de falha de magia arcana para os efeitos arcanos provenientes das outras classes.

**Magias:** Um Bufante conjura magias arcanas (o mesmo tipo das magias disponíveis para os Feiticeiros e Magos) da lista de magias do Bufante (Dragon Compendium, página 39). Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferente de um Mago ou um Clérigo.

Para aprender ou conjurar uma magia, um Bufante deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do Bufante.

Semelhante aos demais conjuradores, um Bufante somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-9. As magias adicionais do Bufante são baseadas em um valor elevado de Carisma.

A lista de magias do Bufante é estritamente limitada. Um Bufante começa conhecendo 4 magias de círculo 0 à sua escolha. Quando ganha novos níveis de classe, ele ganha novas magias, como indicado na Tabela 1-10.

Quando alcançar o 5º nível, e a cada três níveis subsequentes (8º, 11º, 14º, 17º e 20º), um Bufante será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o Bufante “perde” a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o Bufante somente conseguirá substituir uma magia um nível inferior ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 5º nível, um Bufante poderia substituir uma magia de nível 1 (um nível de magia inferior ao nível máximo disponível ao Bufante, que são as magias de 2º nível) por outra magia de nível 1. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquirir novas magias conhecidas naquele nível.

Conforme descrito acima, um Bufante não precisa pre-

parar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível. Por exemplo, um Bufante de 1º nível, consegue conjurar três magias de nível 0 a cada dia. Entretanto, ele conhece quatro magias de nível 0. Portanto, em um mesmo dia, ele pode conjurar três vezes qualquer combinação dessas quatro magias. Ele não precisa decidir anteriormente as magias que irá conjurar.

Ao conjurar magias com efeitos metamágicos, é preciso lembrar que o Bufante não as preparou com antecedência, e está fazendo isso naquele momento. Portanto, ele precisa de mais tempo para conjurar os efeitos metamágicos que as magias comuns. Se o tempo de execução normal é 1 ação padrão, conjurar uma metamagia será uma ação de rodada completa para um Bufante. Para conjurar magias com tempo de execução maior, é preciso uma rodada completa adicional.

**Audácia:** Os talentos naturais do Bufante para apresentações, suas vestes ultrajantes e sua atitude indolente levam seus oponentes a diminuírem a guarda em combate. Até sua arma de aparência depravada revela uma figura tão cômica que o mais disciplinado dos Guerreiros tem dificuldade em levar a sério.

No 1º nível, um Bufante ganha +1 de bônus de esquiva na CA. Esse bônus aumenta para +2 no 5º, +3 no 10º, +4 no 15º e +5 no 20º. Entretanto, esse bônus nunca pode ser maior que o valor de Carisma do Bufante.

**Performance do Bufante:** O Bufante é o mestre em oprimir verbalmente, em criar uma piada hilariante ou um fazer comentários ácidos. Suas palavras podem inspirar temor e ultraje nos inimigos ou confiança e conforto nos amigos. Uma vez por dia por nível de Bufante, ele pode usar sua sagacidade para produzir efeitos mágicos ao seu redor. O Bufante precisa ter pelo menos uma graduação em Atuação (Comédia) para usar essas habilidades, e muitas delas contam com o uso dessa perícia para estabelecer suas CDs e outros efeitos. O Bufante precisa compartilhar a mesma linguagem e estar apto a falar como o alvo (ou os alvos) de sua performance a menos que a habilidade especifique outra coisa.

Começar uma performance do Bufante é uma ação padrão, e ela pode ser mantida com uma ação de movimento ou livre, dependendo da descrição de cada uma. O Bufante não pode usar magias, ativar itens mágicos por complementação de magia ou ativar itens mágicos por palavras enquanto utilizar esta habilidade. O Bufante precisa manter uma corrente constante de trocadilhos, insultos ou piadas para manter o efeito da performance ativo.

Tabela 1-9: O Bufante

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia									
						0	1	2	3	4	5	6			
1º	+0	+0	+2	+2	Audácia +1, Performance do Bufante, Fascínio, Gracejo Inspirador	3									
2º	+1	+0	+3	+3	Talento de Bufante	4	1								
3º	+2	+1	+3	+3	Provocação	4	2								
4º	+3	+1	+4	+4	Audácia +3	4	3	1							
5º	+3	+1	+4	+4	Talento de Bufante	4	4	2							
6º	+4	+2	+5	+5	Performance Calmante	4	4	3	1						
7º	+5	+2	+5	+5	Audácia +4	4	4	3	2						
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Talento de Bufante	4	4	4	3	1					
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Bufonaria	4	4	4	4	2					
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Audácia +5	4	4	4	4	3					
11º	+8/+3	+3	+7	+7	Talento de Bufante	4	4	4	4	3	1				
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Sátira Viciosa	4	4	4	4	3	2				
13º	+9/+4	+4	+8	+8	Audácia +6	5	4	4	4	4	2				
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Diálogo Vexatório	5	5	4	4	4	2	1			
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9		5	5	5	4	4	2	1			
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Audácia +7	5	5	5	5	4	2	1			
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	5	5	3	1			
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Humor Mordaz	5	5	5	5	5	3	2			
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Audácia +8	5	5	5	5	5	3	2			
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Chacota Encantadora, Entidade do Caos	5	5	5	5	5	3	2			

**Perícias de Classe (6 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Atuação, Blear, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Local), Conhecimento (Nobreza e Realeza), Diplomacia, Disfarces, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Furtividade, Intimidar, Obter Informação, Operar Mecanismo, Prestidigitação, Procurar, Saltar, Sentir Motivação, Usar Cordas, Usar Instrumento Mágico



Um Bufante surdo tem 20% de chance de falhar de usar esta habilidade. Mesmo se falhar, ele ainda utilizar um dos usos diários das suas performances.

**Fascínio (Sob):** Um Bufante com 3 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode criar uma torrente de brincadeiras, piadas e acrobacias para deixar uma ou mais criaturas fascinadas com ele. Cada criatura afetada precisa ver, ouvir e prestar atenção no Bufante. Além disto, ele também precisa vê-las. A distração de um combate próximo ou outros perigos impedem a habilidade de funcionar. A cada três níveis além do 1º, o Bufante pode alvejar uma criatura adicional por uso desta habilidade.

Uma criatura afetada precisa fazer um teste de Vontade (CD 10 + ½ do nível do Bufante + Modificador de Carisma). Se a criatura passar no teste, o Bobo não pode fasciná-la de novo por um dia inteiro. Criaturas que falham neste teste sentam e começam a ouvir a performance, não fazendo nenhuma ação enquanto o Bufante se mantiver atuando (o que pode durar até 1 turno por nível de Bufante). Enquanto fascinados, os alvos recebem -4 de penalidade em testes de perícias feitas como reações, como Ouvir ou Observar. Qualquer outra ameaça potencial contra o alvo permite que ele faça um novo teste de resistência contra a CD de um novo teste de Atuação.

Uma ameaça óbvia, como alguém pegando uma arma, conjurando uma magia ou tensionando a corda de um arco automaticamente quebra o efeito. Fascínio é um Encantamento (Compulsão), Dependente de Idioma e Habilidade de Ação Mental.

**Gracejo Inspirador (Sob):** Um Bufante com 3 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode impulsionar a moral dos seus aliados com uma piada que quebra sua tensão e revigora seus espíritos. Como uma ação imediata quando um oponente erra um ataque, o Bufante pode insultar a habilidade de luta do inimigo. Todos os aliados a até 9m do Bufante ganham +2 de bônus de moral em todos os ataques contra o alvo até o final do encontro. O Bufante pode usar esta habilidade mais de uma vez por encontro, mas deve sempre afetar alvos diferentes.

**Provocação (Sob):** Um Bufante com 3 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode lançar xingamentos contra um alvo, fazendo com que perca o controle. O Bufante alveja uma criatura a até 18m que compartilha um idioma com ele. O Alvo precisa estar apto a ouvir o Bufante para esta habilidade ter efeito. O alvo faz um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bufante + modificador de Carisma). Se falhar, ele garante +1 de bônus de moral para os ataques do Bufante e seus aliados e -2 de penalidade na sua CA. No próximo turno, a criatura provocada escolhe a rota mais direta possível, investindo, se apto, até o Bufante – evitando qualquer terreno perigoso, como um abismo ou um poço de lava. Ela pode parar se um oponente bloquear seu caminho e pode mover-se em tornos deles para evitar ataques de oportunidade (a menos que possa investir). Se o alvo provocar um ataque de oportunidade através do seu deslocamento, ele imediatamente pode fazer outro teste de Vontade, desta vez com +2 de bônus. Um Bufante precisa usar uma ação livre para conti-

nuar a provocar seus oponentes a cada turno, e se não puder o efeito de provocação termina imediatamente. Provocação é Dependente de Idioma e Habilidade de Ação Mental.

**Bufonaria (Sob):** No 9º nível, um Bufante com 12 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode dar cambalhotas ou dançar para distrair seus oponentes em batalha. As ações ultrajantes do Bufante distraem o oponente, deixando-o incapaz de se defender efetivamente. O Bufante pode escolher um alvo a até 9m que possua linha de visão. O alvo precisa ver e ouvir o Bufante, então faz um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bufante + modificador de Carisma). Se o alvo falhar, ele perde o bônus de Destreza na CA. O alvo faz um novo teste a cada turno que o Bufante mantiver a Bufonaria (que exige apenas uma ação livre). Se o alvo passar no teste, ele se torna imune a esta habilidade por um dia inteiro.

**Sátira Viciosa (Sob):** No 12º nível, um Bufante com 15 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode zombar de seus oponentes com depravações e piadas ácidas que fazem com que eles percam sua confiança em lutar. Cada oponente a até 18m que possam ouvir e entender o Bufante faz um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bufante + modificador de Carisma). Criaturas que falharem no teste sofrem -2 de penalidade nas rolagens de ataque, perícia, testes de habilidade e testes de resistência enquanto o Bufante continuar a performance (que exige uma ação de movimento), até um máximo de turnos igual ao seu nível de Bufante. Sátira Viciosa é Dependente de Idioma e Habilidade de Ação Mental.

**Diálogo Vexatório (Sob):** No 15º nível, um Bufante com 18 ou mais graduações em Atuação (Comédia), pode criar uma série de piadas e observações insultantes que quebram a concentração de seus inimigos. Quando um Bufante usa esta habilidade, o alvo precisa fazer um teste de Concentração contra o teste de Atuação para conjurar uma magia, utilizar uma habilidade sobrenatural ou utilizar qualquer outra habilidade que requira o uso de um teste de Concentração como se o alvo tivesse sofrido dano enquanto tenta realizá-la. Este efeito dura por 1 turno. O Bufante pode utilizar esta habilidade uma vez por encontro. Diálogo Vexatório é Dependente de Idioma e Habilidade de Ação Mental.

**Humor Mordaz (Sob):** No 18º nível, um Bufante com 21 ou mais graduações em Atuação (Comédia) pode levar seus alvos a ficarem desanimados, desmoralizados ou achando que tem poucas chances. O Alvo faz um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bufante + modificador de Carisma). Se falhar no teste, sofre uma penalidade igual o modificador de Carisma nas rolagens de ataque e testes de resistências. Essa penalidade dura enquanto a performance durar (o que exige uma ação de movimento para manter), a um máximo de turnos igual a metade do nível do Bufante. O alvo precisa ver e ouvir o Bufante. Humor Mordaz é Dependente de Idioma e Habilidade de Ação Mental.

**Talento de Bufante:** O Bufante é um mestre no lançamento de adagas. Seja utilizando para combate ou para entreter uma realeza durante suas apresentações, ele raramente erra seus alvos. Por isso, quando atinge o 2º nível, o Bufante recebe como talento adicional Tiro Certo, no 5º recebe

Tiro Rápido, no 8º recebe Tiro Longo e no 11º recebe Tiro Múltiplo. Entretanto, estes talentos só podem ser utilizados para arremessos de adagas, mas é possível obtê-los de forma normal caso deseje utilizá-los para outras armas a distância. O Bufante ainda precisa bater os pré-requisitos para se beneficiar destes talentos.

**Chacota Encantadora (Sob):** No 20º nível, a habilidade do Bufante em zombar dos inimigos atinge um novo patamar com a Chacota Encantadora. Com 24 ou mais graduações em Atuação (Comédia), o Bufante pode direcionar seus comentários cômicos para envolver seus oponentes em risos encantados. Como uma ação padrão, o Bufante escolhe um alvo a até 18 metros que possa ouvir e entender. O alvo deve realizar um teste de Vontade (CD 10 + ½ nível do Bufante + modificador de Carisma). Em caso de falha, o alvo fica sob o efeito de “risos encantados” por 1d4 rodadas.

Durante esse período, o alvo é incapaz de realizar ações ofensivas e está tão absorto em risadas incontrolláveis que concede uma penalidade de -4 em sua CA. Além disso, o alvo não pode se mover ou se posicionar estrategicamente durante esse tempo, tornando-se vulnerável a ataques subsequentes. Um alvo bem-sucedido em seu teste de Vontade ainda sofrerá uma penalidade de -2 em sua CA e ficará levemente distraído, mas não estará incapacitado pelos risos.

**Enzidade do Caos:** No 20º nível, o Bufante se torna a personificação mortal do caos. Sua irreverência e volubidade constantes o tornam extremamente imprevisível – e também muito mais perigoso. Ele ganha o modelo Criatura Anárquica (Planar Handbook, página 108).

Tabela 1-10: Magias Conhecidas do Bufante

Magias Conhecidas

Nível	0	1	2	3	4	5	6
1º	4						
2º	5	3					
3º	6	3					
4º	6	3	3				
5º	6	4	3				
6º	6	4	3	3			
7º	6	4	4	3			
8º	6	4	4	3	3		
9º	6	4	4	4	3		
10º	6	4	4	4	3		
11º	6	4	4	4	4	3	
12º	6	4	4	4	4	3	
13º	6	4	4	4	4	4	
14º	6	4	4	4	4	4	3
15º	6	4	4	4	4	4	3
16º	6	5	4	4	4	4	3
17º	6	5	5	4	4	4	3
18º	6	5	5	5	4	4	4
19º	6	5	5	5	5	4	4
20º	6	5	5	5	5	5	4



# CAVALEIRO DE DRAGÃO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** O Cavaleiro de Dragão sabe usar todas as armas simples, além da espada curta, espada longa e arco curto. Ele também sabe usar armaduras leves e médias, mas não sabe usar escudos. Por tradição da ordem, os Cavaleiros de Dragão são treinados a utilizar espadas menores até estarem aptos a receber a espada bastarda (veja abaixo).

**Magias:** Um Cavaleiro de Dragão conjura magias arcanas (o mesmo tipo das magias disponíveis para os Feiticeiros e Magos) da lista de magias do Cavaleiro de Dragão. Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência, diferentemente de um Mago ou um Clérigo. Ao adquirir acesso a um novo nível de magia, o personagem conhece automaticamente todas as magias desse nível indicadas na lista. Essencialmente, a lista de magias da classe é idêntica à lista de magias conhecidas.

**Companheiro Dragão (Ext):** Um Cavaleiro de Dragão de 1º nível começa o jogo com um companheiro dragão. Ele recebe um ovo que deverá cuidar até que o dragão nasça. Comumente, o ovo entregue é de um dos cinco tipos principais de dragões metálicos (de Ouro, de Prata, de Bronze, de Cobre ou de Latão), embora alguns outros tipos de dragões neutros ou bondosos também possam ser escolhidos. O dragão é um companheiro fiel, embora diferentemente de um companheiro animal qualquer, ele conserva uma mente tão aguçada – ou até mais – que qualquer outra espécie inteligente. Inclusive, para não haver conflitos entre Cavaleiro e dragão, os mestres escolhem cuidadosamente ovos de dragão com personalidade compatível a quem se vinculará para o resto da vida. Um Cavaleiro de Dragão e seu companheiro dragão só podem ter tendências a um passo de diferença.

Quando o dragão nasce, ele marca o seu Cavaleiro de Dragão no primeiro toque, fazendo com que surja alguma marca que simboliza esse vínculo no Cavaleiro. A partir de então, um elo é formado de forma perpétua, e quebrá-lo possui consequências gravíssimas (veja adiante).

**Cavaleiro em Treinamento:** Embora tenha passado por certo treinamento na ordem Rithtar, aprendendo os fundamentos e a disciplina obrigatória para receber um ovo, o Cavaleiro de Dragão ainda não é oficializado como Cavaleiro completo. Ele deve partir em uma jornada para se fortalecer e mostrar-se digno de receber o título de Cavaleiro de Dragão Rithtar. Enquanto não atinge isso (até o 7º nível), o companheiro dragão não pode ser montado pelo Cavaleiro de Dragão. Se fizer isso intencionalmente, o personagem perde 1 nível de personagem.

**Mago de Armadura (Ext):** Normalmente, armadura

de qualquer tipo interfere nos gestos arcanos do conjurador, causando falha nas magias que exigem componentes somáticos. O foco limitado e o treinado especializado do Cavaleiro de Dragão, entretanto, permitem-no evitar essas chances de falha enquanto estiver em armaduras leves. No 4º nível, após mais treinamentos, essa habilidade se estende a armaduras médias.

**Canalização Arcana (Sob):** A partir do 3º nível, o Cavaleiro de Dragão pode usar uma ação padrão para conjurar qualquer magia de toque ou raio que conheça através de um ataque corpo a corpo com uma arma. Conjurando a magia desta maneira não provoca ataques de oportunidade. A magia deve possuir tempo de conjuração de 1 ação padrão ou menos. Se o ataque corpo a corpo for bem sucedido, ele dá dano normalmente; então o efeito da magia é resolvido (aplicando qualquer resistência necessária).

No 14º nível, essa habilidade pode ser utilizada como parte de uma ação de ataque total, e a magia afeta cada alvo acertado naquele turno (mas somente um efeito por alvo). Fazer isso descarrega a magia no fim do ataque, mesmo que ela dure mais de 1 turno.

**Conjuração Montada:** No 6º nível, o Cavaleiro de Dragão ganha Conjuração Montada como talento adicional.

**Usar Arma Exótica (Espada Bastarda):** No 6º nível, o Cavaleiro de Dragão ganha Usar Arma Exótica (Espada Bastarda) como talento adicional.

**Cavaleiro Completo:** No 7º nível, Cavaleiro de Dragão e seu companheiro dragão são tratados definitivamente como membros da ordem Rithtar, após terem se desenvolvido o suficiente para ter seu treinamento considerado completo. A partir desse nível, eles podem lutar juntos.

**Defesa em Grupo (Ext):** No 8º nível, Cavaleiro e dragão se tornam especialistas em defender um ao outro em combate. Cada um ganha +2 de bônus de intuição na CA.

**Sangue do Meu Sangue (Sob):** No 10º nível, o vínculo do Cavaleiro de Dragão com seu companheiro dracônico se torna tão profundo que modifica sua constituição física. Ele ganha o subtipo Sangue de Dragão em adição a seus outros tipos.

**Resistência à energia (Ext):** No 12º nível, após diversas experiências próximo ao sopro de seu companheiro dragão, o Cavaleiro de Dragão adquire certa resistência ao seu tipo de dano. Ele ganha resistência 5 contra o mesmo tipo de dano causado pelo sopro de seu dragão.

**Imunidade ao Medo (Sob):** No 18º nível, o Cavaleiro de Dragão e sua montaria se tornam tão confiantes de si para cumprirem seus deveres que nada pode impedi-los de tentar. Os dois se tornam imunes ao medo (seja mágico ou não).

Tabela 1-11: O Cavaleiro de Dragão

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia					
						0	1	2	3	4	5
1º	+1	+2	+0	+0	Companheiro Dragão (Ovo), Cavaleiro em Treinamento, Mago de Armadura (Leve)	3	2				
2º	+2	+3	+0	+0	Companheiro Dragão (Miúdo)	4	3				
3º	+3	+3	+1	+1	Companheiro Dragão (Pequeno), Canalização Arcana	5	4				
4º	+4	+4	+1	+1	Mago de Armadura (Média)	6	5				
5º	+5	+4	+1	+1	Companheiro Dragão (Médio)	6	5	2			
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Conjuração Montada, Usar Arma Exótica (Espada Bastarda)	6	6	3			
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Companheiro Dragão (Grande), Cavaleiro Completo	6	6	4			
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Defesa em Grupo	6	7	5			
9º	+9/+4	+6	+3	+3		6	7	6	2		
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Sangue do Meu Sangue	6	8	7	3		
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3		6	8	7	4		
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Resistência à energia 5	6	8	8	5		
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4		6	8	8	6	2	
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Canalização Arcana (Ataque Total)	6	9	8	7	3	
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5		6	9	8	7	4	
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Resistência à energia 10	6	9	9	8	5	
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		6	10	9	8	6	2
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Imunidade a Medo	6	10	9	8	7	3
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		6	10	10	9	7	4
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Companheiro Dragão (Enorme)	6	10	10	10	8	5

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Adestrar Animais, Avaliação, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Diplomacia, Falar Idioma, Identificar Magia, Observar, Obter Informação, Procurar, Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Instrumento Mágico



# CLÉRIGO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Clérigo sabe usar todas as armas simples, todos os tipos de armadura (leves, médias e pesadas) e escudos (exceto escudo de corpo).

Todos os deuses possuem um grupo de armas predileto e os Clérigos consideram uma honra empunhá-la. Um Clérigo que escolha o domínio Guerra adquire Foco em Arma para todas as armas prediletas da divindade como um talento adicional. Ele também recebe o talento Usar Arma Comum apropriado para o grupo de armas da divindade, caso ela não seja uma arma simples.

**Aura (Ext):** Um Clérigo de uma divindade Caótica, Maligna, Boa ou Leal tem uma aura particularmente poderosa correspondente à tendência de sua divindade (consulte a magia Detectar o Mal para obter detalhes). Esta aura é somente centrada no Clérigo (0,75m de raio para um Clérigo Médio ou Pequeno, 1,5m para um Grande etc.).

**Magias:** Um Clérigo conjura magias divinas, selecionadas da lista de magias do Clérigo (Livro do Jogador, página 186). Entretanto, a tendência do personagem é capaz de impedi-lo de conjurar determinadas magias, geralmente contrárias às suas crenças morais e éticas; consulte Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem, a seguir. Um Clérigo precisa escolher e preparar suas magias com antecedência (veja abaixo).

Para preparar e conjurar uma magia, um Clérigo deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do Clérigo.

Semelhante aos demais conjuradores, um Clérigo somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-12. As magias adicionais do Clérigo são baseadas em um valor elevado de Sabedoria. Um Clérigo também recebe uma magia adicional de domínio a cada nível, a partir do 1°. Quando um Clérigo seleciona e prepara um efeito como uma magia de domínio, ela deve constar na lista de magias de seus domínios.

**Domínio:** É necessário escolher uma divindade patrona para o Clérigo. O deus de um Clérigo deverá ser o mesmo de sua tendência, e influenciará as magias que ele será capaz de preparar, os poderes especiais concedidos, os talentos adicionais recebidos, seus valores morais e sua relação com o mundo. Embora possa cultuar mais de uma divindade, apenas uma será escolhida como principal, e a partir dela que o Clérigo adquirirá seus benefícios.

**Magia de Domínio:** Sempre que adquire um novo domínio (no 1°, 8° e 15° nível), o Clérigo recebe nove magias de domínio (uma para cada círculo) para preparar diariamen-

te. Essas magias devem ser preparadas apenas no espaço de magia de domínio, como indicado pelo “+1”, na Tabela 1-12. Embora possa ter até três magias diferentes de cada nível de diferentes domínios, o Clérigo poderá preparar apenas uma delas por cada espaço.

**Poder de Domínio:** No 3° nível, o Clérigo recebe os benefícios de um poder relacionado ao 1° domínio escolhido. No 10°, ele recebe um poder relacionado ao 2° domínio. No 17°, ele recebe um poder relacionado ao 3° domínio.

**Talento de Domínio:** No 5° nível, o Clérigo recebe um talento de domínio relacionado ao 1° domínio escolhido como talento adicional. No 12°, ele recebe um talento de domínio relacionado ao 2° escolhido. No 19°, ele recebe um talento de domínio relacionado ao 3° escolhido.

**Conversão Espontânea:** Um Clérigo Bom (ou um Clérigo Neutro de uma divindade Boa) pode converter a energia de uma magia preparada em um efeito da subescola Cura, mesmo que não a tenha preparado anteriormente. O Clérigo é capaz de “eliminar” qualquer magia preparada, exceto uma magia de domínio, para conjurar qualquer magia de cura do mesmo nível ou inferior. Por exemplo, um Clérigo Bom que tenha preparado a magia Comando (uma magia de 1° nível) poderia “eliminá-la” para conjurar Curar Ferimentos Leves (também de 1° nível). Os Clérigos das divindades Boas são capazes de converter suas magias desse modo porque são muito eficientes para manipular a energia positiva.

Por outro lado, um Clérigo Mau (ou um Clérigo Neutro de uma divindade Má) não consegue converter suas magias preparadas em efeitos de cura, mas pode transformá-las em magias de infligir dano (uma magia infligir sempre tem a palavra “infligir” em seu nome). Esses Clérigos são especialmente eficazes para manipular a energia negativa.

**Intervenção Divina (Sob):** No 20° nível, o Clérigo já se provou um servo fervoroso e um verdadeiro campeão de seu deus. Graças a isso, ele pode fazer uma prece à sua divindade patrona suplicando por algo que ajude na sua causa. Os efeitos do pedido se assemelham à magia Milagre, mas com as seguintes alterações: não há custo de experiência ou materiais na utilização; as limitações do pedido devem ser adequadas à moral e aos objetivos da divindade, não podendo ser utilizado para fins individuais do Clérigo; o efeito deve estar dentro dos domínios possuídos pelo deus (por exemplo, apenas um deus com o domínio da Vida, Restauração ou afins poderia ressuscitar alguém como efeito da Intervenção Divina). Utilizar esta habilidade contrariando algumas de suas limitações resulta na sua falha e em uma possível punição da divindade patrona. Intervenção Divina funciona uma vez a cada 1d6 meses.

Tabela 1-12: O Clérigo

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia														
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1°	+0	+2	+0	+2	1° Domínio (Magias)	3	2+1													
2°	+1	+3	+0	+3		4	3+1													
3°	+2	+3	+1	+3	1° Domínio (Poder)	4	3+1	2+1												
4°	+3	+4	+1	+4		4	4+1	3+1												
5°	+3	+4	+1	+4	1° Domínio (Talento)	4	4+1	3+1	2+1											
6°	+4	+5	+2	+5		4	4+1	4+1	3+1											
7°	+5	+5	+2	+5		4	5+1	4+1	3+1	2+1										
8°	+6/+1	+6	+2	+6	2° Domínio (Magias)	4	5+1	4+1	4+1	3+1										
9°	+6/+1	+6	+3	+6		4	5+1	5+1	4+1	3+1	1+1									
10°	+7/+2	+7	+3	+7	2° Domínio (Poder)	4	5+1	5+1	4+1	4+1	1+1									
11°	+8/+3	+7	+3	+7		4	5+1	5+1	5+1	4+1	1+1	1+1								
12°	+9/+4	+8	+4	+8	2° Domínio (Talento)	4	5+1	5+1	5+1	4+1	2+1	1+1								
13°	+9/+4	+8	+4	+8		4	5+1	5+1	5+1	5+1	2+1	1+1	1+1							
14°	+10/+5	+9	+4	+9		4	5+1	5+1	5+1	5+1	2+1	1+1	1+1							
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	3° Domínio (Magias)	4	5+1	5+1	5+1	5+1	2+1	1+1	1+1	1+1						
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	5+1	5+1	5+1	5+1	2+1	1+1	1+1	1+1						
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	3° Domínio (Poder)	4	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	1+1	1+1	1+1	1+1					
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	2+1	1+1	1+1	1+1					
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	3° Domínio (Talento)	4	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	2+1	2+1	1+1	1+1					
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Intervenção Divina	4	5+1	5+1	5+1	5+1	3+1	2+1	2+1	2+1	1+1					

**Perícias de Classe (2 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Concentração, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (História), Conhecimento (Planos), Conhecimento (Religião), Cura, Decifrar Escrita, Diplomacia, Falar Idioma, Identificar Magia, Ofícios, Profissão, Sentir Motivação



# DRUIDA

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Druida sabe usar a adaga, o bordão, a cimitarra, a clava, o dardo, a foice, a funda, a lança e a lança curta.

**Magias:** Um Druida conjura magias divinas, selecionadas da lista de magias do Druida (Livro do Jogador, página 189). Entretanto, a tendência do personagem é capaz de impedi-lo de conjurar determinadas magias, geralmente contrárias às suas crenças morais e éticas; consulte Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem, a seguir. Um Druida precisa escolher e preparar suas magias com antecedência (veja abaixo).

Para preparar e conjurar uma magia, um Druida deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do Druida.

Semelhante aos demais conjuradores, um Druida somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-13.

**Conversão Espontânea:** Um Druida pode converter a energia de uma magia preparada em um efeito de invocação, mesmo que não o tenha preparado anteriormente. O Druida é capaz de “eliminar” qualquer magia preparada para conjurar qualquer magia Invocar Aliado da Natureza do mesmo nível ou inferior. Por exemplo, um Druida que tenha preparado a magia Repelir Insetos (uma magia de 4º nível) pode “eliminá-la” para conjurar Invocar Aliado da Natureza IV (também de 4º nível).

**Magias do Caos, do Mal, do Bem e da Ordem:** Um Druida não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou da sua divindade (caso venere um deus). Por exemplo, um Druida Neutro e Bom não é capaz de preparar e conjurar magias do Mal. As magias associadas com as tendências Caos, Mal, Bem e Ordem são identificadas em suas descrições.

**Companheiro Animal (Ext):** Um Druida de 1º nível começa o jogo com um companheiro animal, selecionado da seguinte lista: águia, cachorro, cachorro de montaria, camelo, cavalo (leve ou pesado), coruja, falcão, lobo, pônei, rato atroz, texugo ou víbora (pequena ou média). Caso a campanha seja ambientada total ou parcialmente em uma região aquática, adicione as seguintes criaturas à lista de opções: crocodilo, golfinho, lula e tubarão médio. Esse animal será um companheiro fiel, que acompanhará o Druida em suas aventuras conforme apropriado à sua espécie. Um companheiro de um Druida de 1º nível será um animal completamente comum da sua espécie, com exceção

das alterações indicadas a seguir. O poder do companheiro animal do Druida aumenta à medida que o personagem adquire níveis na classe.

**Senso da Natureza (Ext):** Um Druida recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (Natureza) e Sobrevivência.

Um Druida também pode usar essa habilidade para influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2 (como um basilisco ou um girallon), mas sofre -4 de penalidade no teste.

**Caminho da Floresta (Ext):** A partir do 2º nível, o Druida consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

**Rastro Invisível:** A partir do 3º nível, o Druida não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Ele precisa declarar que pretende deixar rastros, se desejar.

**Resistir à Tentação da Natureza (Ext):** A partir do 4º nível, o Druida recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares à magia das criaturas feéricas.

**Forma Selvagem (Sob):** A partir do 5º nível, o Druida adquire a habilidade de se transformar em um animal de tamanho Pequeno ou Médio e retornar à sua forma natural, uma vez por dia. Suas opções para as novas formas incluem todas as criaturas do tipo animal. Essa habilidade é semelhante à magia Metamorfose, com as alterações a seguir. A duração do efeito equivale a 1 hora por nível do Druida; o personagem é capaz de reverter a mudança de forma a qualquer momento. Assumir a forma animal ou retornar à forma normal exige uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

A forma animal escolhida deve ser familiar ao Druida. Por exemplo, um Druida que nunca esteve longe das florestas temperadas não poderia se transformar em um urso polar. Entretanto, mesmo que nunca tenha tido contato direto com a criatura, o Druida pode fazer um teste de conhecimento apropriado (CD 10 + dado de vida da criatura), demonstrando que já obteve conhecimento dela. Se obtiver sucesso, poderá se transformar como se tivesse tido contato direto.

**Imunidade a Veneno (Ext):** A partir do 9º nível, o Druida adquire imunidade contra todos os venenos.

**Mil Faces (Sob):** A partir do 13º nível, o Druida adquire a habilidade sobrenatural de mudar sua aparência conforme desejar, como a magia Alterar-se sem limite diário, mas somente para sua forma original.

Tabela 1-13: O Druida

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia														
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1º	+0	+2	+0	+2	Companheiro Animal, Senso da Natureza	4	3													
2º	+1	+3	+0	+3	Caminho da Floresta	5	3													
3º	+2	+3	+1	+3	Rastro Invisível	5	4	2												
4º	+3	+4	+1	+4	Resistir à Tentação da Natureza	5	4	3												
5º	+3	+4	+1	+4	Forma Selvagem 1/dia	5	4	3	2											
6º	+4	+5	+2	+5	Forma Selvagem 2/dia	5	4	4	3											
7º	+5	+5	+2	+5	Forma Selvagem 3/dia	5	5	4	3	2										
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Forma Selvagem (Grande)	5	5	4	4	3										
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a Venenos	5	5	5	4	3	1									
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Forma Selvagem 4/dia	5	5	5	4	4	1									
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Forma Selvagem (Miúda)	5	5	5	5	4	1	1								
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Forma Selvagem (Plantas)	5	5	5	5	4	2	1								
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Mil Faces	5	5	5	5	5	2	1	1							
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Forma Selvagem 5/dia	5	5	5	5	5	2	1	1							
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma Selvagem (Enorme)	5	5	5	5	5	2	1	1	1						
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma Selvagem (Elemental 1/dia)	5	5	5	5	5	2	1	1	1						
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma Selvagem 6/dia	5	5	5	5	5	3	1	1	1	1					
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma Selvagem (Elemental 2/dia)	5	5	5	5	5	3	2	1	1	1					
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Forma Selvagem (Elemental 3/dia)	5	5	5	5	5	3	2	2	1	1					
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma Selvagem (Elemental Enorme)	5	5	5	5	5	3	2	2	2	1					

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Adestrar Animais, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (Natureza), Cura, Diplomacia, Identificar Magia, Natação, Observar, Ofícios, Ouvir, Profissão, Sobrevivência



# FALAZ

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Falaz sabe usar todas as armas simples, a besta de mão, o sabre, o arco curto e a espada curta. Ele também sabe usar armaduras leves, mas não escudos.

**Magia:** Um Falaz conjura magias arcanas, que são escolhidas da lista de magias do Falaz (Player's Handbook II, página 11). Quando ganha acesso a um novo círculo de magias, ele automaticamente conhece todas as magias daquele círculo que constam na sua lista de magias. O Falaz pode conjurar qualquer magia que conheça sem prepará-las. Essencialmente, a lista de magias é a mesma da lista de magias conhecidas. O Falaz também tem a opção de adicionar magias existentes à sua lista através do aprendizado avançado (veja abaixo) quando aumenta de nível.

Para conjurar uma magia, o Falaz precisa ter um valor de Inteligência igual a 10 + nível da magia. A classe de dificuldade para os testes de resistência contra suas magias é 10 + nível da magia + modificado de Inteligência do Falaz. Como outros conjuradores, o Falaz só pode conjurar um número limitado de magias por dia. Esse valor diário se encontra na Tabela 1-14.

**Ataque Furtivo (Ext):** Se um Falaz puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo Falaz. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional no 5º, 10º, 15º e 20º nível. Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

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

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

**Mago de Armadura (Ext):** Normalmente, armadura de qualquer tipo interfere nos gestos arcanos do conjurador, causando falha nas magias que exigem componentes somáticos. O foco limitado e o treinado especializado do Falaz, entretanto, permitem-no evitar essas chances de falha enquanto estiver em armaduras leves. Esse treinamento não se estende à outras armaduras, tampouco essa habilidade serve para magias conjuradas de outras classes.

**Encontrar Armadilhas (Ext):** O Falaz pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Encontrar uma armadilha mundana terá CD 20 ou superior se estiver bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica terá CD 25 + nível da magia utilizada na sua criação.

O Falaz pode usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica terá CD 25 + 0 nível da magia utilizada na criação.

Um Falaz que obtenha um sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la (junto com seus companheiros) sem desarmá-la.

**Encobrir Conjuração (Ext):** A partir do 2º nível, as magias do Falaz se tornam mais efetivas quando conjuradas sobre um alvo desatento. O Falaz ganha +1 de bônus na CD dos testes de resistência quando conjurar uma magia que tenha como alvo qualquer criatura que tenha sua Destreza ignorada na CA (como um inimigo surpresa).

No 8º nível, o Falaz ganha +2 de bônus nas rolagens para superar a resistência mágica de qualquer alvo afetado.

No 14º nível, o bônus para superar as CDs das suas magias aumenta para +2.

No 20º nível, o Falaz se supera automaticamente qualquer resistência mágica dos alvos das suas magias.

**Conjuração Surpresa (Ext):** A partir do 2º nível, quando o Falaz usa com sucesso Blefar na manobra fingir em combate, o alvo perde o bônus de Destreza (se tiver algum) na CA para o próximo ataque corpo a corpo ou magia do Falaz. É preciso continuar engajado com o alvo, e o ataque ou magia precisam ser feitos no máximo até o final do seu próximo turno. O alvo não é considerado surpresa, e, portanto, ainda está apto a dar ataques de oportunidade se não for utilizada a conjuração na defensiva.

**Aprendizado Avançado (Ext):** No 3º, 7º, 11º, 15º e 19º níveis, o Falaz pode acrescentar uma nova magia à sua lista, representando o resultado de estudos e experiências pessoais. A magia deve pertencer à lista de Feiticeiro/Mago (Livro do Jogador, página 192) e à escola Encantamento ou Ilusão, e deve ser um nível igual ou inferior à magia de mais alto nível conhecida pelo personagem. Assim que uma nova magia é escolhida, torna-se parte da lista de magias daquele indivíduo e pode ser conjurada como qualquer outra.

**Magia Silenciosa:** No 5º nível, o Falaz ganha Magia Silenciosa como talento adicional.

**Magia Sem Gestos:** No 10º nível, o Falaz ganha Magia Sem Gestos como talento adicional.

Tabela 1-14: O Falaz

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia														
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1º	+0	+0	+2	+2	Ataque Furtivo +1d6, Mago de Armadura, Encontrar Armadilhas	5	4													
2º	+1	+0	+3	+3	Encobrir Conjuração (+1 CD), Conjuração Surpresa	6	5													
3º	+2	+1	+3	+3	Aprendizado Avançado	6	5													
4º	+3	+1	+4	+4		6	6	3												
5º	+3	+1	+4	+4	Ataque Furtivo +2d6, Magia Silenciosa	6	6	4												
6º	+4	+2	+5	+5	Conjuração Surpresa (Ação de Movimento)	6	6	5	3											
7º	+5	+2	+5	+5	Aprendizado Avançado	6	6	6	3											
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Encobrir Conjuração (+2 para superar RM)	6	6	6	5	3										
9º	+6/+1	+3	+6	+6		6	6	6	6	4										
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Ataque Furtivo +3d6, Magia Sem Gestos	6	6	6	6	5	2									
11º	+8/+3	+3	+7	+7	Aprendizado Avançado	6	6	6	6	6	2									
12º	+9/+4	+4	+8	+8		6	6	6	6	6	2	2								
13º	+9/+4	+4	+8	+8		6	6	6	6	6	3	2								
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Encobrir Conjuração (+2 CD)	6	6	6	6	6	3	2	2							
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Ataque Furtivo +4d6, Aprendizado Avançado	6	6	6	6	6	3	2	2							
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		6	6	6	6	6	3	2	2	2						
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10		6	6	6	6	6	4	2	2	2						
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11		6	6	6	6	6	4	3	2	2	2					
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Aprendizado Avançado	6	6	6	6	6	4	3	3	2	2					
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Ataque Furtivo +5d6, Encobrir Conjuração (Supera RM)	6	6	6	6	6	4	3	3	3	2					

**Perícias de Classe (6 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Avaliação, Blefe, Concentração, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Local), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarces, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Falsificação, Furtividade, Identificar Magia, Natação, Observar, Obter Informação, Operar Mecanismo, Ouvir, Prestidigitação, Procurar, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico



# FEITICEIRO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** O Feiticeiro sabe usar todas as armas simples. Ele não sabe usar nenhum tipo de armadura ou escudos. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos de um Feiticeiro, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem.

**Magia:** Um Feiticeiro conjura magias arcanas da lista de magias de Feiticeiro/Mago (Livro do Jogador, página 192). Ele é capaz de conjurar suas magias sem prepará-las com antecedência.

Para aprender ou conjurar uma magia, um Feiticeiro deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do Feiticeiro. semelhante aos demais conjuradores, um Feiticeiro somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-15.

A seleção de magias do Feiticeiro é extremamente limitada. Um Feiticeiro de 1º nível conhece seis magias de nível 0 (também chamadas de truques) e seis magias de 1º nível, a escolha do jogador. A cada nível de Feiticeiro, ele recebe uma ou mais magias, conforme indicado na Tabela 1-15.

Quando alcançar o 4º nível, e a cada dois níveis subsequentes (6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º), um Feiticeiro será capaz de aprender uma magia nova em substituição a um efeito antigo do seu repertório. Em resumo, o Feiticeiro “perde” a magia antiga e aprende a nova. O nível das magias que estão sendo trocadas deve ser idêntico; o Feiticeiro somente conseguirá substituir uma magia dois níveis inferiores ao seu nível máximo disponível. Por exemplo, no 4º nível, um Feiticeiro poderia substituir uma magia de nível 0 (dois níveis de magia inferiores ao nível máximo disponível ao Feiticeiro, que são as magias de 2º nível) por outra magia de nível 0. No 6º nível, ele poderia trocar uma única magia de nível 0 ou de 1º nível (pois terá acesso a magias de Feiticeiro de 3º nível) por um efeito diferente do mesmo nível. O personagem somente poderá substituir uma única magia nos níveis indicados, e precisa escolher se realizará a troca no momento em que adquire novas magias conhecidas naquele nível.

Diferentemente dos Magos e Clérigos, um Feiticeiro não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele é capaz de conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, assumindo que não tenha exaurido seu limite diário de magias daquele nível.

**Invocar Familiar:** Um Feiticeiro pode invocar um familiar. O processo exige 1 dia e o gasto de materiais mágicos no valor de 10 PO. Um familiar é uma besta mágica semelhante a um pequeno animal, mas é extraordinariamente resistente e inte-

ligente. A criatura será um companheiro e servo do Feiticeiro.

O Feiticeiro pode escolher o tipo de animal que deseje. O poder do familiar aumenta conforme seu mestre adquire níveis de classe.

Se o familiar morrer, ou se o Feiticeiro decidir dispensá-lo, o personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse, o Feiticeiro recebe a condição abalado por uma semana (embora possa refazer o teste a cada dia); um sucesso deixa o Feiticeiro abalado apenas por um dia. Um familiar morto ou dispensado não poderá ser substituído durante um período de um mês e um dia. Um familiar morto pode ser ressuscitado, da mesma forma que os personagens, mas não perde um nível ou um ponto de Constituição quando isso acontece.

**Ignorar Componentes Materiais:** O Feiticeiro ganha Ignorar Componentes Materiais como talento adicional.

Tabela 1-15: O Feiticeiro

Dado de Vida: d4

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia														
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1º	+0	+0	+0	+2	Invocar Familiar, Ignorar Componentes Materiais	5	4													
2º	+1	+0	+0	+3		6	5													
3º	+1	+1	+1	+3		6	5													
4º	+2	+1	+1	+4		6	6	3												
5º	+2	+1	+1	+4		6	6	4												
6º	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3											
7º	+3	+2	+2	+5		6	6	6	3											
8º	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3										
9º	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4										
10º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	2									
11º	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	2									
12º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	2	2								
13º	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	3	2								
14º	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	3	2	2							
15º	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	3	2	2							
16º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	3	2	2	2						
17º	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	3	2	2	2						
18º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	4	2	2	2	2					
19º	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	4	3	2	2	2	2				
20º	+10/+6	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	4	3	3	2	2	2				

Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1): Blear, Concentração, Conhecimento (Arcano), Identificar Magia, Ofícios, Profissão, Usar Instrumento Mágico

Tabela 1-16: Magias Conhecidas de Feiticeiro

Nível	Magias Conhecidas									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	6	6								
2º	6	7								
3º	6	7								
4º	7	7	2							
5º	7	8	3							
6º	8	8	3	2						
7º	8	8	3	3						
8º	9	8	3	3	2					
9º	9	8	4	3	3					
10º	10	9	4	3	3	2				
11º	10	9	5	4	3	2				
12º	10	9	5	4	3	3	1			
13º	10	9	5	5	4	3	2			
14º	10	9	5	5	4	4	2	1		
15º	10	9	5	5	5	4	3	2		
16º	10	9	5	5	5	4	3	2	1	
17º	10	9	5	5	5	4	3	3	2	
18º	10	9	5	5	5	5	3	3	2	1
19º	10	9	5	5	5	5	3	3	3	2
20º	10	9	5	5	5	5	3	3	3	3



# GUERREIRO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Guerreiro sabe usar todas as armas simples e comuns, todas as armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos (incluindo escudos de corpo).

**Talento de Guerreiro:** No 1º nível, um Guerreiro recebe um talento adicional relacionado ao combate, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível. O Guerreiro recebe um talento adicional no 2º nível e a cada dois níveis subsequentes (4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º, 18º e 20º). Esses talentos adicionais precisam ser selecionados da lista de talentos adicionais do Guerreiro (Tabela 5-1, página 90 do Livro do Jogador). Um Guerreiro ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo.

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe receberá a cada três níveis.

**Treinamento Adaptável (Ext):** No 2º nível, o Guerreiro pode utilizar seu Bônus Base de Ataque no lugar de suas graduações em uma das perícias a seguir: Acrobacia, Arte da Fuga, Cavalgar, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia), Conhecimento (Marcial), Escalar, Intimidar, Natação, Ofícios (Armeiro), Profissão (Soldado) ou Saltar. Quando utilizar o treinamento adaptável, o Guerreiro utiliza seu Bônus Base de Ataque total, mesmo os conferidos por níveis em outra Classe, no lugar da graduação da perícia escolhida, mas ainda adiciona o modificador de habilidade, penalidades e bônus usuais perícia escolhida. Uma vez que a perícia tenha sido escolhida, não pode mais ser alterada. Ele pode escolher uma perícia adicional para o treinamento adaptável a cada 6 níveis subsequentes, no 8º, 14º e 20º.

**Treinamento com Armaduras (Ext):** A partir de 3º nível um Guerreiro aprende a ser mais ágil enquanto veste sua armadura. Sempre que ele veste uma armadura, reduz a penalidade por usar armadura em testes em 1 (mínimo 0) e aumenta o bônus máximo de Destreza permitido pela armadura em 1.

A cada quatro níveis subsequentes (7º, 11º e 15º), estes bônus aumentam em +1, chegando a uma redução máxima de -4 na penalidade da armadura e um aumento de +4 ao bônus de Destreza máximo permitido.

**Treinamento com Armas (Ext):** A partir do 5º nível um Guerreiro pode selecionar um grupo de armas dentro os indicados abaixo. Sempre que ele ataca com uma arma deste grupo, ganha um bônus de intuição de +1 nas jogadas de ataque e dano. Além disso, ele se torna apto a utilizar todas as armas do grupo, incluindo as armas exóticas.

A cada quatro níveis subsequentes (9º, 13º e 17º), um Guerreiro se torna ainda mais treinado, com acesso a outro grupo de armas. Ele ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano quando se utiliza uma arma deste grupo tam-

bém. Além disso, cada vez que treina um novo grupo de armas, todos os grupos anteriormente treinados recebem um adicional de +1. Bônus concedidos a armas que fazem parte de mais de um grupo não se acumulam.

**Arcos:** Arco curto, arco curto composto, arco longo, arco longo composto.

**Armas de Arremesso:** Adaga, azagaia, boleadeira, clava, dardo, funda, lança, lança curta, machado de arremesso, martelo leve, rede, sai, shuriken, tridente, zarabatana.

**Armas de Curta Distância:** Adaga de soco, armadura com cravos, ataque desarmado, escudo grande, escudo grande com cravos, escudo pequeno, escudo pequeno com cravos, manopla, manopla com cravos, manopla de batalha.

**Armas de Fogo:** Mosquete, pistola.

**Armas de Haste:** Alabarda, glaive, guisarme, lança longa, lança montada, ranseur.

**Armas Duplas:** Bordão, espada de duas lâminas, machado orc duplo, mangual atroz, martelo gnomo com gancho, ugrosh anão.

**Armas Flexíveis:** Chicote, corrente com cravos, kusari-gama, mangual atroz, mangual, mangual pesado, nunchaku.

**Bestas:** Besta de mão, besta leve, besta leve de repetição, besta pesada, besta pesada de repetição.

**Espadas Leves e Afins:** Adaga, espada curta, foice curta, kama, kukri, rapieira, sabre, siangham, wakizashi.

**Espadas Pesadas e Afins:** Cimitarra, espada bastarda, espada de duas lâminas, espada larga, espada longa, falcione, foice longa, katana.

**Lanças e Afins:** Alabarda, azagaia, lança, lança curta, lança longa, tridente.

**Machados e Afins:** Machadinha, machado de arremesso, machado de batalha, machado de guerra anão, machado grande, machado orc duplo, picareta leve, picareta pesada, ugrosh anão.

**Martelos e Afins:** Clava, clava grande, maça leve, maça pesada, maça-estrela, martelo de guerra, martelo gnomo com gancho, martelo leve.

**Maestria com Armaduras (Ext):** A partir do 19º nível, o Guerreiro ganha RD 5/- sempre que estiver vestindo uma armadura ou usando um escudo.

**Maestria com Arma (Ext):** No 20º nível, o Guerreiro deve escolher uma arma específica (arco curto composto, espada longa ou ugrosh anão, por exemplo). Quaisquer ataques feitos com essa arma confirmam automaticamente todos os sucessos decisivos e tem o seu multiplicador de dano aumentado em 1 (x2 torna-se x3, por exemplo). Além disso, ele não pode ser desarmado enquanto empunhar uma arma deste tipo.

Tabela 1-17: O Guerreiro

Dado de Vida: d10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Talento de Guerreiro
2º	+2	+3	+3	+0	Talento de Guerreiro, Treinamento Adaptável
3º	+3	+3	+3	+1	Treinamento com Armaduras 1
4º	+4	+4	+4	+1	Talento de Guerreiro
5º	+5	+4	+4	+1	Treinamento com Armas 1
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Talento de Guerreiro
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Treinamento com Armaduras 2
8º	+8/+3	+6	+6	+2	Talento de Guerreiro, Treinamento Adaptável
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Treinamento com Armas 2
10º	+10/+5	+7	+7	+3	Talento de Guerreiro
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Treinamento em Armaduras 3
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Talento de Guerreiro
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Treinamento com Armas 3
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Talento de Guerreiro, Treinamento Adaptável
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Treinamento em Armaduras 4
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Talento de Guerreiro
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Treinamento com Armas 4
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Talento de Guerreiro
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Maestria com Armaduras
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Talento de Guerreiro, Maestria com Arma, Treinamento Adaptável

**Perícias de Classe (2 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Acrobacia, Adestrar Animais, Arte da Fuga, Cavalgar, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia), Conhecimento (Marcial), Escalar, Intimidar, Natação, Ofícios, Profissão, Saltar



# LADINO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Os Ladinos sabem usar todas as armas simples, além da besta de mão, sabre, arco curto e espada curta. Eles também sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

**Ataque Furtivo (Ext):** Se um Ladino puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo Ladino. O dano adicional será 1d6 no 1º nível e 1d6 adicional a cada 2 níveis (2º, 4º, 6º, 8º, 10º, 12º, 14º, 16º e 18º nível). Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

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

**Encontrar Armadilhas (Ext):** O Ladino pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Encontrar uma armadilha mundana terá CD 20 ou superior se estiver bem escondida. Encontrar uma armadilha mágica terá CD 25 + nível da magia utilizada na sua criação.

**Evasão (Ext):** Um Ladino de 2º nível ou superior é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o Ladino se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir dano à metade (como um sopro de dragão ou uma Bola de Fogo), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o Ladino estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um Ladino indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

**Talento de Ladino:** No 2º nível e a cada quatro níveis subsequentes (5º, 8º, 11º, 14º, 17º e 20º nível), o Ladino recebe um talento adicional, que precisa ser selecionado da lista a seguir: Acuidade com Arma, Aleijar<sup>CW</sup>, Atacante Persistente<sup>CS</sup>, Ataque Concussivo<sup>CS</sup>, Ataque em Movimento, Ataque Iminente<sup>CS</sup>, Combater com Duas Armas, Covarde<sup>CoR</sup>, Erosão Mística<sup>CS</sup>, Esquiva, Flanqueador Adaptado<sup>PH2</sup>, Flanqueador Irritante<sup>PH2</sup>, Foco em Perícia, Golpe Ensurdecedor<sup>CS</sup>, Golpe Arterial<sup>CW</sup>, Golpe Estripante<sup>CS</sup>, Golpe Misericordioso<sup>CS</sup>, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Precisão Mortal<sup>XPH</sup>, Reflexos em Combate, Tiro Certo, Tiro em Movimento, Tiro na Cabeça<sup>CS</sup>, Tiro Preciso. Ele deve atender a todos os pré-requisitos do talento escolhido.

**Sentir Armadilhas (Ext):** A partir do 3º nível, o Ladino

adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis subsequentes (6º, 9º, 12º, 15º e 18º nível). A habilidade sentir armadilhas de diversas classes se acumula.

**Esquiva Sobrenatural (Ext):** A partir do 4º nível, o Ladino adquire a habilidade intuitiva de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando estiver imobilizado.

**Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext):** A partir do 8º nível, o Ladino não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a somente um atacante. Essa defesa impede que outro Ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o personagem, a menos que o atacante tenha (no mínimo) 4 níveis de Ladino acima do nível de classe atual do personagem.

**Habilidades Especiais:** A partir do 10º nível e a cada três níveis subsequentes (13º, 16º e 19º), o Ladino adquire uma habilidade especial, a escolha do jogador, dentre as seguintes:

**Ataque Incapacitante (Ext):** Um Ladino com essa habilidade especial é capaz de realizar um ataque furtivo com tamanha precisão que o golpe enfraquece e debilita a vítima. Um oponente atingido por um desses ataques furtivos também sofre 2 pontos de dano em Força. Os pontos de habilidades perdidos serão recuperados naturalmente, à razão de 1 ponto por dia para cada habilidade.

**Oportunismo (Ext):** Uma vez por rodada, o Ladino poderá desferir um ataque de oportunidade contra um inimigo que tenha sido atingido em combate por outro personagem. Esse ataque é considerado no limite de ataques de oportunidade do Ladino naquela rodada. Mesmo que o Ladino tenha o talento Reflexos de Combate, não será possível utilizar essa habilidade mais de uma vez na mesma rodada.

**Golpe de Sorte (Ext):** No 20º nível, depois de tantas adversidades na sua carreira, o Ladino aprendeu a tirar a sorte até nos momentos mais azarados. Três vezes ao dia, ele pode utilizar golpe da sorte para causar um dos seguintes efeitos durante o ataque: transformar um fracasso de um acerto automático; transformar um sucesso em um sucesso decisivo; ou transformar um sucesso decisivo em um sucesso decisivo confirmado. Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez por turno.

Tabela 1-18: O Ladino

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Ataque Furtivo +1d6, Encontrar Armadilhas
2º	+1	+0	+3	+0	Evasão, Talento de Ladino
3º	+2	+1	+3	+1	Ataque Furtivo +2d6, Sentir Armadilhas +1
4º	+3	+1	+4	+1	Esquiva Sobrenatural
5º	+3	+1	+4	+1	Ataque Furtivo +3d6, Talento de Ladino
6º	+4	+2	+5	+2	Sentir Armadilhas +2
7º	+5	+2	+5	+2	Ataque Furtivo +4d6
8º	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Talento de Ladino
9º	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque Furtivo +5d6, Sentir Armadilhas +3
10º	+7/+2	+3	+7	+3	Habilidade Especial
11º	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque Furtivo +6d6, Talento de Ladino
12º	+9/+4	+4	+8	+4	Sentir Armadilhas +4
13º	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque Furtivo +7d6, Habilidade Especial
14º	+10/+5	+4	+9	+4	Talento de Ladino
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque Furtivo +8d6, Sentir Armadilhas +5
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Habilidade Especial
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque Furtivo +9d6, Talento de Ladino
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sentir Armadilhas +6
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque Furtivo +10d6, Habilidade Especial
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Talento de Ladino, Golpe de Sorte

**Perícias de Classe (8 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Abrir Fechaduras, Blefar, Conhecimento (Local), Conhecimento (Masmorras), Decifrar Escrita, Diplomacia, Disfarces, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Falsificação, Furtividade, Intimidar, Natação, Observar, Obter Informação, Ofícios, Operar Mecanismo, Ouvir, Prestidigitação, Procurar, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Usar Cordas, Usar Instrumento Mágico





# MAGO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** O Mago sabe usar as seguintes armas: clava, adaga, besta pesada, besta leve e bordão, mas não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. As armaduras de qualquer tipo prejudicam os gestos arcanos de qualquer Mago, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais falharem.

**Magias:** Um Mago conjura magias arcanas da lista de magias de Feiticeiro/Mago (Livro do Jogador, página 192). Ele deve escolher e preparar suas magias com antecedência (veja a seguir).

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, um Mago deve ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Inteligência do Mago.

Semelhante aos demais conjuradores, um Mago somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-19. As magias adicionais do Mago são baseadas em um valor elevado de Inteligência.

Diferentemente de um Bardo ou Feiticeiro, um Mago é capaz de aprender uma quantidade ilimitada de magias (consulte Grimório, abaixo). Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência, depois de um período de sono completo, e gastar 1 hora estudando seu Grimório. Enquanto estuda, o Mago decide quais magias irá preparar.

**Invocar Familiar:** Um Mago pode invocar um familiar. O processo exige 1 dia e o gasto de materiais mágicos no valor de 10 PO. Um familiar é uma besta mágica semelhante a um pequeno animal, mas é extraordinariamente resistente e inteligente. A criatura será um companheiro e servo do Mago.

O Mago pode escolher o tipo de animal que deseja. O poder do familiar aumenta conforme seu mestre adquire níveis de classe.

Se o familiar morrer, ou se o Mago decidir dispensá-lo, o personagem deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso fracasse, o Mago recebe a condição abalado por uma semana (embora possa refazer o teste a cada dia); um sucesso deixa o Mago abalado apenas por um dia. Um familiar morto ou dispensado não poderá ser substituído durante um período de um mês e um dia. Um familiar morto pode ser ressuscitado, da mesma forma que os personagens, mas não perde um nível ou um ponto de Constituição quando isso acontece.

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

**Idioma Adicional:** A lista de idiomas adicionais de um Mago inclui o Dracônico. Inclua essa opção nos idiomas disponíveis ao personagem em função da raça.

**Escrever Pergaminho:** No 2º nível, o Mago recebe Escrever Pergaminhos como talento adicional.

**Talento de Mago:** No 3º nível e a cada 4 níveis subsequentes (7º, 11º, 15º e 19º nível), um Mago recebe um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metamágico, um talento de criação de item ou Dominar Magia. O Mago ainda precisa atender aos pré-requisitos para selecionar esse talento adicional, inclusive o nível de conjurador mínimo.

**Grimório:** Um Mago precisa estudar seu grimório diariamente para preparar suas magias. Ele não é capaz de preparar nenhuma magia que não esteja registrada em seu grimório, com exceção de Ler Magias, que qualquer Mago consegue preparar de memória.

Um Mago de 1º nível terá um grimório contendo todas as magias de nível 0 (exceto as de magias de sua(s) escola(s) proibida(s), para os especialistas; consulte Especialização em Escola), mais 3 magias de 1º nível à escolha do jogador. Para cada ponto de bônus no modificador de Inteligência do Mago, o grimório terá uma magia de 1º nível adicional, à escolha do jogador. A cada nível de Mago, o personagem inclui 2 novas magias de qualquer nível a que tenha acesso (baseado em seu novo nível na classe) em seu grimório. Por exemplo, quando um Mago atinge o 5º nível, ele pode escolher duas magias novas de 3º nível, uma de 1º nível e uma de 3º nível ou qualquer combinação de duas magias entre o 1º e 3º níveis e adicioná-las ao seu grimório. O Mago também pode, a qualquer momento, adicionar as magias encontradas no grimório de outros Magos ou em pergaminhos.

**Prestidigitação:** O Mago pode utilizar Prestidigitação sem consumir seus espaços de magia de nível 0, sem limite diário.

**Famíliares:** Um familiar está vinculado magicamente ao seu mestre. Em certo sentido, o familiar e seu mestre são praticamente a mesma criatura. É por isso, por exemplo, que o mestre é capaz de conjurar uma magia de alcance pessoal sobre seu familiar, mesmo que somente pudesse conjurar essa magia sobre si mesmo. Um familiar é um animal comum, que adquire novos poderes e torna-se uma besta mágica quando é invocado para servir um Feiticeiro ou Mago. Ele conserva a aparência, dados de vida, bônus base de ataque, bônus base de resistência, perícias e talentos do animal, mas é considerado uma besta mágica para os efeitos que dependem do tipo de criatura. Somente um animal comum pode se tornar um familiar. Assim, um Druida/Mago não poderia usar seu companheiro animal como familiar (a menos que alguma outra habilidade permita isso).

Tabela 1-19: O Mago

Dado de Vida: d4

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia													
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1º	+0	+0	+0	+2	Invocar Familiar, Idioma Adicional, Grimório, Prestidigitação	4	3												
2º	+1	+0	+0	+3	Escrever Pergaminho	5	3												
3º	+1	+1	+1	+3	Talento de Mago	5	4	2											
4º	+2	+1	+1	+4		5	4	3											
5º	+2	+1	+1	+4		5	4	3	2										
6º	+3	+2	+2	+5		5	4	4	3										
7º	+3	+2	+2	+5	Talento de Mago	5	5	4	3	2									
8º	+4	+2	+2	+6		5	5	4	4	3									
9º	+4	+3	+3	+6		5	5	5	4	3	1								
10º	+5	+3	+3	+7		5	5	5	4	4	1								
11º	+5	+3	+3	+7	Talento de Mago	5	5	5	5	4	1	1							
12º	+6/+1	+4	+4	+8		5	5	5	5	4	2	1							
13º	+6/+1	+4	+4	+8		5	5	5	5	5	2	1	1						
14º	+7/+2	+4	+4	+9		5	5	5	5	5	2	1	1						
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Talento de Mago	5	5	5	5	5	2	1	1	1					
16º	+8/+3	+5	+5	+10		5	5	5	5	5	2	1	1	1					
17º	+8/+3	+5	+5	+10		5	5	5	5	5	3	1	1	1	1				
18º	+9/+4	+6	+6	+11		5	5	5	5	5	3	2	1	1	1				
19º	+9/+4	+6	+6	+11	Talento de Mago	5	5	5	5	5	3	2	2	1	1				
20º	+10/+6	+6	+6	+12		5	5	5	5	5	3	2	2	2	1				

**Perícias de Classe (2 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Falar Idioma, Identificar Magia, Ofícios, Profissão, Usar Instrumento Mágico



# MARINHEIRO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Os Marinheiros sabem usar todas as armas simples, a cimitarra, o florete, a espada longa, a rede e o chicote. Eles também sabem usar todas as armaduras leves.

**Rebate (Ext):** Um Marinheiro confia em sua mobilidade para infligir dano adicional e aprimorar seus ataques. Ele inflige +1d6 pontos de dano adicional em quaisquer ataques desferidos nas rodadas em que se deslocar pelo menos 3m de sua localização no início do turno. O dano adicional se aplica somente aos ataques realizados durante o turno do personagem, sempre após o deslocamento. Essa habilidade não pode ser usada se o personagem estiver montado. O dano adicional aumenta em +1d6 a cada dois níveis acima do 1º.

O dano adicional afeta somente criaturas vivas com anatomia discernível. Os mortos-vivos, construtos, limos, plantas, criaturas incorpóreas e seres imunes ao dano de sucessos decisivos não são afetados por essa habilidade. O Marinheiro deve ser capaz de enxergar o alvo com clareza suficiente para escolher um ponto vital, e precisa conseguir alcançá-lo. Além disso, sempre que utilizar o Rebate, o personagem ganha um bônus no ataque que permanece inalterável até o início do próximo turno do Marinheiro. Esse bônus começa como +1, aumentando em +1 a cada 4 níveis. Esses benefícios só funcionam para ataques corpo-a-corpo.

O Marinheiro perde essa habilidade se estiver usando uma armadura média ou superior ou portando uma carga média ou pesada. Caso possua essa habilidade proveniente de outra classe, os bônus serão cumulativos.

O dano adicional do rebate se acumula com o dano do ataque furtivo e afins sempre que for possível aplicar as duas habilidades contra o mesmo alvo.

**Homem do Mar (Ext):** O Marinheiro ganha um bônus de intuição igual ao seu nível de classe em todos os testes de Profissão (Marinheiro).

**Lorota:** Por visitar muitos lugares e conhecer muitas pessoas, o Marinheiro já ouviu muitas histórias – algumas verdadeiras, mas outras nem tanto. Sempre que o Marinheiro falhar num teste de Conhecimento, ele obtém uma informação errada que ele acredita de forma veemente ser verdade – como uma “história de pescador”.

**Esgrima Audaz (Ext):** A partir do 2º nível, o Marinheiro recebe um bônus de +2 de esquiva na CA sempre que estiver lutando com uma mão livre. Este bônus aumenta em +2 a cada 4 níveis subsequentes.

**Pernas de Marinheiro (Ext):** A partir do 2º nível, o Marinheiro recebe um bônus de +2 em todos os testes de Acrobacia, Equilíbrio e Natação.

**Postura Firme (Ext):** A partir do 4º nível, o Marinheiro

permanece firme enquanto estiver sobre superfície instável. Ele não é considerado surpreso enquanto estiver fazendo testes de Equilíbrio ou Escalar.

**Talento de Marinheiro:** No 4º nível, um Marinheiro recebe um talento adicional relacionado ao combate. Esses talentos adicionais precisam ser selecionados da lista de talentos adicionais do Guerreiro (na Tabela 5-1, página 90 do Livro do Jogador). Um Marinheiro ainda precisa atender aos pré-requisitos para escolher um talento adicional, inclusive valores de habilidade ou bônus base de ataque mínimo. O Marinheiro recebe um talento adicional no 9º, 13º e 18º nível.

Esses talentos são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe receberá a cada três níveis.

**Compelir a Tripulação (Ext):** A partir do 5º nível, o Marinheiro pode compelir seus aliados a lutarem mais bravamente. Um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma (mínimo +1), com uma ação padrão, o Marinheiro concede +1 no ataque e dano e 5 PVs temporários por 1d6 turnos. Esta habilidade aumenta em +1 e concede 5 PVs a mais no 8º, 11º, 14º e 17º nível.

**Ofensiva Oscilante (Ext):** A partir do 6º nível, o Marinheiro incorpora os mastros, cordas, velas e outras estruturas do navio no seu estilo de combate. Desde que esteja utilizando uma armadura leve ou nenhuma armadura, quando lutar em ambientes que tenham estruturas semelhantes a estas, o Marinheiro pode adaptá-las ao seu movimento e não precisa se mover em linha reta quando estiver investindo ou atropelando. Assim que ele completa a manobra, ele pode se reposicionar 1,5m como uma ação livre (mas ainda dentro do seu turno), e esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

**Sorte dos Ventos (Ext):** A sorte sempre sorriu para o Marinheiro. A partir do 8º nível, ele se provou um sortudo nato, saindo de situações que outros tantos morreriam no seu lugar. Uma vez ao dia, ele pode rolar novamente qualquer teste de ataque (seja dele próprio ou de um inimigo que o alveje), teste de resistência ou perícia. A rolagem deve ser feita antes do resultado ter sido declarado, e o segundo dado deve ser utilizado mesmo que seja menor. O Marinheiro recebe uma utilização adicional de sorte dos ventos no 12º e 16º nível.

**Capitão dos Sete Mares (Ext):** Renome é algo que a maioria dos Marinheiros busca. No 20º nível, ele alcançou o que poucos antes dele jamais almejavam alcançar. Graças a isso, sempre que passar por um lugar em que as lendas e as histórias sobre o personagem foram contadas, o Marinheiro poderá tirar vantagem do seu status. Quando rolar um teste de perícia de Diplomacia, o Marinheiro rola o dado duas vezes e escolhe o maior resultado.

Tabela 1-20: O Marinheiro

Dado de Vida: d8

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Rebate (+1, +1d6), Homem do Mar, Lorota
2º	+1	+3	+3	+0	Esgrima Audaz +2, Pernas de Marinheiro
3º	+2	+3	+3	+1	Rebate (+1, +2d6)
4º	+3	+4	+4	+1	Postura Firme, Talento de Marinheiro
5º	+3	+4	+4	+1	Rebate (+2, +3d6), Compelir a Tripulação (+1, 5 PVs)
6º	+4	+5	+5	+2	Ofensiva Oscilante, Esgrima Audaz +4
7º	+5	+5	+5	+2	Rebate (+2, +4d6)
8º	+6/+1	+6	+6	+2	Compelir a Tripulação (+2, 10 PVs), Sorte dos Ventos 1/dia
9º	+6/+1	+6	+6	+3	Rebate (+3, +5d6), Talento de Marinheiro
10º	+7/+2	+7	+7	+3	Esgrima Audaz +6
11º	+8/+3	+7	+7	+3	Rebate (+3, +6d6), Compelir a Tripulação (+3, 15 PVs)
12º	+9/+4	+8	+8	+4	Sorte dos Ventos 2/dia
13º	+9/+4	+8	+8	+4	Rebate (+4, +7d6), Talento de Marinheiro
14º	+10/+5	+9	+9	+4	Compelir a Tripulação +8, Esgrima Audaz (+4, 20 PVs)
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Rebate (+4, +8d6)
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Sorte dos Ventos 3/dia
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Rebate (+5, +9d6), Compelir a Tripulação (+10, 25 PVs)
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Esgrima Audaz +10, Talento de Marinheiro
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Rebate (+5, +10d6)
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Capitão dos Sete Mares

**Perícias de Classe (6 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Acrobacia, Arte da Fuga, Avaliação, Blefar, Conhecimento (Geografia), Conhecimento (História), Conhecimento (Nobreza e Realeza), Diplomacia, Disfarces, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Falar Idioma, Falsificação, Furtividade, Intimidar, Natação, Observar, Ofícios, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Cordas



# PALADINO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Paladino sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos (incluindo escudo de corpo).

**Princípio Moral:** Todo Paladino é um fervoroso defensor de um princípio moral. No 1º nível, por representar de forma obstinada um valor moral próprio, ele se torna um campeão de um dos quatro alinhamentos. Existem quatro tipos de Paladinos: da benevolência (Bom), da perversão (Mau), da ordem (Leal) e da anarquia (Caos). A maioria das suas habilidades de classe se relacionam com a sua tendência, bem como sua conduta – desviar-se dela ocasiona na perda momentânea ou permanente de todas as suas habilidades.

**Detectar Tendência (SM):** O Paladino pode usar a magia de Detectar (Bem, Mal, Ordem ou Caos), de acordo com o alinhamento oposto ao seu princípio moral. Essa habilidade não tem limite de uso diário.

**Poço Moral (Sob):** O Paladino possui um reservatório de energia divina correspondente ao seu princípio moral. Ele acumula pontos de moral por dia nesse poço igual ao dobro do nível de classe de Paladino + modificador de Carisma. A maioria de seus poderes gasta esses pontos para serem utilizados. Eles são recuperados após uma boa noite de sono.

O Paladino pode utilizar 1 ponto de moral por turno no 1º nível. A cada 2 níveis subsequentes, ele poderá gastar 1 ponto extra, de acordo com a Tabela 1-12.

Se o total de pontos de moral do Paladino for esgotado, ele perderá acesso a todas as suas habilidades sobrenaturais (incluindo as que não gastam pontos de moral, como campeão inabalável). Os poderes que gastam pontos de moral do Paladino são: destruir tendência, cura pelas mãos, barreira irruptiva, proteção sublime e oprimir a legião.

**Destruir Tendência (Sob):** No 1º nível, o Paladino pode usar destruir tendência usando um ataque físico regular. Utilizando uma ação rápida, ele adiciona seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque, causando 1d8 pontos de dano adicional por ponto gasto. Por exemplo, um Paladino de 9º nível pode gastar até 5 pontos de moral, concedendo então 5d8 pontos ao seu dano. Esta habilidade deve ser utilizada antes da rolagem de ataque. Caso o ataque não seja bem sucedido, a habilidade é perdida junto com os pontos de moral gastos.

Além disso, quando utilizar destruir tendência, todo o ataque é considerado como da tendência do princípio moral para efeitos de Redução de Dano. Por exemplo, um Paladino da perversão utilizando destruir o bem ganharia o descritor Mal no seu ataque.

**Campeão Inabalável (Sob):** A partir do 2º nível, o Pala-

dino adquire um bônus de moral equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) em todos seus testes de resistência e na Classe de Armadura.

**Magias:** A partir do 4º nível, um Paladino adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas que estão relacionadas na lista de magias do Paladino (Livro do Jogador, página 191). Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar e conjurar uma magia, um Paladino deve ter uma pontuação em Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Carisma do Paladino.

Semelhante aos demais conjuradores, um Paladino somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-21. As magias adicionais do Paladino são baseadas em um valor elevado de Carisma

**Domínio:** O Paladino recebe um domínio de acordo com a tendência escolhida no seu princípio moral. Este domínio concede magias novas que são adicionadas na lista do Paladino, além de um poder e um talento adicional.

**Magia de Domínio:** No 4º nível, o Paladino recebe quatro magias de domínio para preparar diariamente. Embora os domínios normalmente concedam magias até o 9º nível, o Paladino somente pode conjurar magias até o 4º (como indicado na Tabela 1-21).

**Poder de Domínio:** No 8º nível, o Paladino recebe os benefícios de um poder relacionado ao domínio escolhido.

**Talento de Domínio:** No 12º nível, o Paladino recebe um talento de domínio relacionado ao domínio escolhido como talento adicional.

**Visão da Verdade (SM):** A partir do 16º nível, o Paladino poderá utilizar a magia Visão da Verdade por um número de turnos igual ao seu modificador de Carisma por dia. Estes turnos não precisam ser consecutivos. O Paladino recupera suas utilizações diárias após uma boa noite de sono. Visão da verdade tem sua ativação através de uma ação rápida (dissipar é uma ação livre).

**Personificação da Tendência:** No 20º nível, o Paladino se torna o ideal vivo do alinhamento ao qual segue. Ele ganha o modelo de criatura de acordo com seu princípio moral: Bom – modelo Meio-Celestial (Livro dos Monstros, página 195); Mau – modelo Meio-Abissal (Livro dos Monstros, página 194); Leal – modelo Criatura Axiomática (Planar Handbook, página 111); Caos – modelo Criatura Anárquica (Planar Handbook, página 108).

Tabela 1-21: O Paladino

Dado de Vida: d10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia			
						1	2	3	4
1º	+1	+2	+0	+2	Princípio Moral, Detectar Tendência, Poço Moral 1/turno, Destruir Tendência				
2º	+2	+3	+0	+3	Campeão Inabalável				
3º	+3	+3	+1	+3	Poço Moral 2/turno				
4º	+4	+4	+1	+4	Domínio de Tendência (Magia)	1			
5º	+5	+4	+1	+4	Poço Moral 3/turno	1			
6º	+6/+1	+5	+2	+5		1			
7º	+7/+2	+5	+2	+5	Poço Moral 4/turno	1			
8º	+8/+3	+6	+2	+6	Domínio de Tendência (Poder)	1	1		
9º	+9/+4	+6	+3	+6	Poço Moral 5/turno	1	1		
10º	+10/+5	+7	+3	+7		2	1		
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Poço Moral 6/turno	2	1	1	
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Domínio de Tendência (Talento)	2	1	1	
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Poço Moral 7/turno	2	1	1	
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+9		3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Poço Moral 8/turno,	3	2	1	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Visão da Verdade	3	2	1	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Poço Moral 9/turno	3	2	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11		3	3	2	3
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Poço Moral 10/turno	3	3	3	3
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Personificação da Tendência	3	3	3	3

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Adestrar Animais, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (Marcial), Conhecimento (Nobreza e Realeza), Cura, Diplomacia, Escalar, Falar Idioma, Intimidar, Natação, Ofícios, Profissão, Saltar, Sentir Motivação



# PATRULHEIRO

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Um Patrolheiro sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos (exceto escudo de corpo).

**Trilha:** Existem dois tipos de Patrolheiro: o selvagem e o urbano. O primeiro vive em ambientes onde a natureza predomina – como as florestas, as montanhas ou os desertos – e busca essa maior proximidade com a terra. O segundo tipo vive em grandes centros cosmopolitas, onde procura aprimorar suas habilidades se adaptando à vida civilizada. No 1º nível, uma das trilhas deve ser escolhida, cada uma concedendo benefícios diferentes.

**Empatia com a Natureza (Ext):** Um Patrolheiro é capaz de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (como um urso ou lagarto). Essa habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa. O Patrolheiro faz um teste especial com 1d20 + nível de Patrolheiro + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos. Um Patrolheiro urbano adiciona somente metade do seu nível para esta habilidade.

**Caminho da Floresta (Ext):** O Patrolheiro consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

**Caminho Entre Multidões (Ext):** O Patrolheiro consegue se mover através de uma grande massa de pessoas com seu deslocamento básico sem sofrer impedimentos. Além disso pequenos detritos como pedras derrubadas de construções também são ignorados, embora blocos de pedras maiores ainda são consideradas.

**Inimigo Predileto:** No 1º nível, um Patrolheiro selvagem escolhe um tipo de criatura, enquanto o Patrolheiro urbano escolhe um tipo de organização. Devido ao seu minucioso estudo daquele tipo de inimigo e seu treinamento nas técnicas corretas para combatê-lo, o Patrolheiro recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar, Obter Informação e Sobrevivência relacionados à essas criaturas, +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano e +2 na Classe de Armadura para resistir aos seus ataques.

O Patrolheiro selvagem pode escolher um tipo como seu inimigo predileto, como animal, dragão ou gigante, e ele recebe os bônus para todas as criaturas incluídas nesse

tipo. Entretanto, os tipos humanoide e extra-planar devem ser especificados. O Patrolheiro selvagem poderia escolher, por exemplo, humanoide (anão), humanoide (goblinóide), extra-planar (água) ou extra-planar (mal), ganhando os benefícios apenas contra o subtipo especificado.

O Patrolheiro urbano não escolhe um tipo de criatura, mas uma organização especial, como uma guilda de ladrões de uma cidade ou uma seita macabra. O Patrolheiro deve especificar exatamente qual organização é a escolha do seu inimigo predileto. Desta forma, escolher uma guilda de ladrões de uma cidade não o concede bônus no restante das cidades do mundo.

No 4º nível, e a cada quatro níveis subsequentes (4º, 8º, 12º, 16º e 20º nível), o Patrolheiro poderá escolher um novo inimigo predileto. Além disso, nesse mesmo intervalo, o bônus contra qualquer inimigo predileto (incluindo o tipo recém-adquirido, se o personagem desejar) aumenta em 2 pontos. Por exemplo, um Patrolheiro do 4º nível teria dois inimigos prediletos. Contra um deles, o Patrolheiro recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar, Obter Informação e Sobrevivência, nas jogadas de ataque e dano e na Classe de Armadura; contra a segunda espécie, ele recebe +2 de bônus nos mesmos testes. No 8º nível, ele terá 3 inimigos prediletos e receberá +2 de bônus adicional, que poderá ser designado para qualquer um dos seus inimigos prediletos. Portanto, seus bônus podem ser +4, +4, +2 ou +6, +2, +2.

**Companheiro Animal (Ext):** Um Patrolheiro de 1º nível começa o jogo com um companheiro animal, selecionado da seguinte lista: águia, cachorro, cachorro de montaria, camelo, cavalo (leve ou pesado), coruja, falcão, lobo, pônei, rato atroz, texugo ou víbora (pequena ou média). Caso a campanha seja ambientada total ou parcialmente em uma região aquática, adicione as seguintes criaturas à lista de opções: crocodilo, golfinho, lula e tubarão médio. Esse animal será um companheiro fiel, que acompanhará o Patrolheiro em suas aventuras conforme apropriado à sua espécie. Um companheiro de um Patrolheiro de 1º nível será um animal completamente comum da sua espécie, com exceção das alterações indicadas a seguir. O poder do companheiro animal do Patrolheiro aumenta à medida que o personagem adquire níveis na classe.

Caso um Patrolheiro liberte seu companheiro, ele poderá obter outro realizando uma cerimônia que exige 1 dia ininterrupto de oração. Essa cerimônia também serve para substituir um companheiro animal falecido.

Um Patrolheiro de 4º nível ou superior terá acesso a uma lista alternativa de companheiros animais (veja a seguir). Quando seleciona um animal dessa lista alternativa, a criatura

Tabela 1-22: O Patrolheiro

Dado de Vida: d10

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias Por Dia			
						1	2	3	4
1º	+1	+2	+2	+0	Trilha, 1º Inimigo Predileto, Companheiro Animal				
2º	+2	+3	+3	+0	Estilo de Combate				
3º	+3	+3	+3	+1	Evasão, Tolerância				
4º	+4	+4	+4	+1	2º Inimigo Predileto	1			
5º	+5	+4	+4	+1	Iniciativa Aprimorada	1			
6º	+6/+1	+5	+5	+2	Estilo de Combate Aprimorado	1			
7º	+7/+2	+5	+5	+2	Rastreador Eficaz	1			
8º	+8/+3	+6	+6	+2	3º Inimigo Predileto	1	1		
9º	+9/+4	+6	+6	+3	Presas	1	1		
10º	+10/+5	+7	+7	+3	Evasão Aprimorada	2	1		
11º	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Maestria do Estilo de Combate	2	1	1	
12º	+12/+7/+2	+8	+8	+4	4º Inimigo Predileto,	2	1	1	
13º	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camuflagem	2	1	1	
14º	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Presas Aprimoradas	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Sentidos Aguçados	3	2	1	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	5º Inimigo Predileto	3	2	1	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Mimetismo	3	2	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Deslocamento Lépidos	3	3	2	3
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Presas Maiores	3	3	3	3
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	6º Inimigo Predileto	3	3	3	3

**Perícias de Classe (6 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Acrobacia, Adestrar Animais, Cavalgar, Concentração, Conhecimento (Geografia), Conhecimento (Marcial), Conhecimento (Masmorras), Cura, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Observar, Ofícios, Ouvir, Procurar, Profissão, Saltar, Sentir Motivação, Usar Cordas.

adquire habilidades como se o Patrulheiro fosse de um nível inferior ao seu nível de classe atual. Subtraia o valor indicado no cabeçalho da lista pertinente do nível do personagem e compare o resultado com o nível do Patrulheiro para determinar as habilidades do novo companheiro animal. Caso o ajuste reduza o nível efetivo do Patrulheiro para 0 ou menos, ele não poderá selecionar a criatura como companheiro animal. Por exemplo, um Patrulheiro de 6º nível poderia escolher um leopardo como companheiro. O leopardo teria as características e habilidades especiais fornecidas por um Patrulheiro de 3º nível (considerando o ajuste de -3) em vez de 6º nível.

**Estilo de Combate (Ext):** No 2º nível, um Patrulheiro deve selecionar um estilo de combate que definirá sua carreira: arquearia ou combate com duas armas. Essa escolha afetará as características de classe do personagem, mas não restringirá de nenhuma maneira sua escolha de talentos ou habilidades especiais.

Se o Patrulheiro escolher arquearia, considere que ele adquire o talento Tiro Certo, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Se o Patrulheiro escolher combate com duas armas, considere que ele adquire o talento Combater com Duas Armas, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Os benefícios do estilo escolhido pelo Patrulheiro são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura pesada.

**Evasão (Ext):** Um Patrulheiro de 3º nível ou superior é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o Patrulheiro se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir dano à metade (como um sopro de dragão ou uma Bola de Fogo), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o Patrulheiro estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média. Um Patrulheiro indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

**Tolerância:** No 3º nível, um Patrulheiro recebe Tolerância como um talento adicional.

**Magias:** A partir do 4º nível, o Patrulheiro adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas que estão relacionadas na lista de magias do Patrulheiro (Livro do Jogador, página 192). Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar e conjurar uma magia, um Patrulheiro deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do Patrulheiro.

Semelhante aos demais conjuradores, um Patrulheiro somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-22.

Um Patrulheiro prepara e conjura magias da mesma forma que um Clérigo, embora não consiga eliminar uma

magia preparada e convertê-la em um efeito de curar. Ele consegue preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do Patrulheiro, limitado pelos níveis de magia que o personagem é capaz de conjurar, mas deve escolher suas magias com antecedência, durante a sua meditação diária.

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

**Iniciativa Aprimorada:** No 5º nível, o Patrulheiro recebe Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.

**Estilo de Combate Aprimorado (Ext):** No 6º nível, a aptidão do Patrulheiro em seu estilo de combate (arquearia ou combate com duas armas) se aprimora. Caso tenha selecionado arquearia no 2º nível, considere que ele adquire o talento Tiro Múltiplo, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Caso tenha selecionado combate com duas armas no 2º nível, considere que ele adquire o talento Combater com Duas Armas Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Conforme indicado anteriormente, os benefícios do estilo escolhido pelo Patrulheiro são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura pesada.

**Rastreador Eficaz (Ext):** A partir do 8º nível, um Patrulheiro consegue percorrer seu deslocamento normal quando estiver rastreando, sem sofrer a penalidade padrão de -5. Ele sofre -10 de penalidade no teste (em vez de -20) quando percorrer o dobro de seu deslocamento normal enquanto rastreia.

**Presa (Ext):** A partir do 9º nível, o Patrulheiro pode, com uma ação de movimento, marcar um alvo dentro de seu campo de visão como sua presa. Sempre que ele está seguindo as pistas da sua presa, um Patrulheiro pode escolher 10 em seus testes de Sobrevivência ou Obter Informação enquanto se move a uma velocidade normal, sem penalidade. Além disso, ele recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque feitas contra sua presa e todas as ameaças de sucesso decisivo são confirmadas automaticamente.

O Patrulheiro não pode ter mais de uma presa em um determinado momento e o tipo da criatura deve corresponder a um de seus tipos de inimigos prediletos. Ele pode descartar este efeito a qualquer momento como uma ação livre, mas não pode selecionar uma nova presa por 24 horas. Se o Patrulheiro tiver a prova de que sua presa está morta, ele pode selecionar uma nova presa no seu próximo turno.

No 14º nível, a habilidade do Patrulheiro para caçar sua presa melhora. Ele pode escolher a presa como ação rápida, escolher 20 em seus testes de Sobrevivência ou Obter Informação e seu bônus de ataque aumenta para +4.

No 18º nível, a habilidade do Patrulheiro para caçar sua presa se torna mortal. Ele também adiciona seu modificador de Sabedoria no dano para cada ataque que acertar na criatura.

**Evasão Aprimorada (Ext):** Essa habilidade é semelhante a evasão. A partir do 10º nível, sempre que o personagem se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro

de dragão ou uma Bola de Fogo), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar. A evasão aprimorada somente poderá ser utilizada quando o Patrulheiro estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média. Um Patrulheiro indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

**Maestria do Estilo de Combate (Ext):** A partir do 11º nível, a aptidão do Patrulheiro em seu estilo de combate (arquearia ou combate com duas armas) se aprimora novamente. Caso tenha selecionado arquearia no 2º nível, considere que ele adquire o talento Tiro Rápido, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Caso tenha selecionado combate com duas armas no 2º nível, considere que ele adquire o talento Combater com Duas Armas Maior, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Conforme indicado anteriormente, os benefícios do estilo escolhido pelo Patrulheiro são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura pesada.

**Camuflagem (Ext):** Um Patrulheiro de 13º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno, mesmo se não houver cobertura ou esconderijo disponíveis.

**Sentidos Aguçados (Ext):** A partir do 15º nível, o Patrulheiro não sofre qualquer desvantagem para atacar uma criatura que não pode ver. A criatura precisa estar a no máximo 9m de distância do Patrulheiro, e ele precisa saber o exato espaço que ela se encontra. Esta habilidade funciona mesmo que o personagem esteja cego ou surdo.

**Mimetismo (Ext):** Um Patrulheiro de 17º nível ou superior é capaz de utilizar a perícia Esconder-se, mesmo se estiver sendo observado e em qualquer tipo de terreno.

**Deslocamento Lépidio (Ext):** No 18º nível, a movimentação terrestre do Patrulheiro é aumentada. Seu deslocamento base é dobrado e seu deslocamento de corrida é multiplicado por 5. Esses benefícios só são aplicados quando o Patrulheiro estiver sem armadura ou usando uma armadura leve ou média.

Tabela 1-23: Progressão do Companheiro Animal

Nível de Classe	DV Adicional	Armadura Natural	For/Des	Especial
1º - 2º	+0	+0	+0	Vínculo com o Companheiro Animal
3º - 5º	+2	+2	+1	Evasão
6º - 8º	+4	+4	+2	
9º - 11º	+6	+6	+3	Ataques Múltiplos
12º - 14º	+8	+8	+4	
15º - 17º	+10	+10	+5	Evasão Aprimorada
18º - 20º	+12	+12	+6	

**Companheiro Animal do Patrulheiro:** O companheiro animal de um Patrulheiro é diferente de um animal comum de sua espécie em vários aspectos. O companheiro animal é considerado uma besta mágica, não um animal, em relação a todos os efeitos que dependam de seu tipo (mas conserva os dados de vida, bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos do animal). Suas diferenças com um animal comum e seus poderes especiais são descritos na Tabela 1-23, alterando as estatísticas normais da criatura do Livro dos Monstros.

**Nível de Classe:** O nível de Patrulheiro do personagem. O nível da classe Patrulheiro se acumula com qualquer outro nível de classe que tenha um companheiro animal (como Druida) para determinar as habilidades da criatura e a lista alternativa disponível para o personagem.

**DV Adicional:** Dados de Vida (d8) adicionais, que recebem os modificadores de Constituição normalmente. Os Dados de Vida adicionais elevam o bônus base de ataque e os testes de resistência do companheiro animal. O bônus base de ataque de um companheiro animal é idêntico ao BBA de um Patrulheiro com a mesma quantidade de Dados de Vida (ou seja, níveis) da criatura. Os testes de resistência de Fortitude e Reflexos do animal são Bons. Um companheiro animal recebe perícias e talentos adicionais conforme o total de Dados de Vida da criatura, semelhante a um monstro que recebeu uma progressão (veja Livro dos Monstros).

**Armadura Natural:** O valor indicado é adicionado à armadura natural existente da criatura.

**For/Des:** Adicione o bônus indicado aos valores de Força e Destreza do companheiro animal.

**Vínculo com Companheiro Animal (Ext):** O Patrulheiro pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre ou “forçá-lo” como uma ação padrão, mesmo se não possuir graduações na perícia Adestrar Animais. Ele recebe +4 de bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu companheiro animal.

**Evasão (Ext):** Sempre que o companheiro do Patrulheiro animal se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

**Ataques Múltiplos:** Um companheiro animal recebe o talento Ataques Múltiplos como um talento adicional caso possua três ataques naturais ou mais (consulte o Livro dos Monstros para obter mais detalhes sobre esse talento). Se não atender ao pré-requisito – três ataques naturais ou mais – o animal adquire um segundo ataque com sua arma natural primária, embora sofra -5 de penalidade.

**Evasão Aprimorada (Ext):** Sempre que o companheiro animal do Patrulheiro se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.



# VODUÍSTA

## CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

**Usar Armas e Armaduras:** Os Voduístas sabem usar todas as armas simples. Eles sabem usar armaduras leves, mas não escudos.

Como os componentes gestuais necessários para as invocações do Voduísta são relativamente simples, ele consegue realizar qualquer uma delas vestindo uma armadura leve sem incorrer na chance de falha de magia arcana normal. Entretanto, como os conjuradores arcanos, um Voduísta vestindo uma armadura média ou pesada ou usando um escudo tem uma chance de falha de magia (todas as invocações possuem componentes gestuais). Um Voduísta multiclasse ainda sofrerá normalmente a chance de falha de magia arcana sofrida pelos níveis em outras classes.

**Invocações:** Um Voduísta não prepara nem conjura magias como outros arcanistas. Em vez disso, ela possui um repertório de ataques, defesas e habilidades conhecidos como invocações que exigem que ele concentre a energia espiritual que permeia sua alma. Um Voduísta pode usar as invocações que conhece livremente, com as seguintes qualificações:

As invocações são habilidades similares a magia; portanto, utilizá-las é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Uma invocação pode ser dissipada, da mesma forma que uma magia pode ser interrompida durante a conjuração. O Voduísta pode realizar um teste de Concentração para manter a invocação se for alvo de um ataque, da mesma forma que qualquer conjurador. O Voduísta pode optar por usar uma conjuração na defensiva, mediante um teste de Concentração, para evitar que isso provoque ataques de oportunidade. As invocações dos Voduístas estão sujeitas à Resistência à Magia, a menos que sua descrição indique o contrário. O nível de conjurador de um Voduísta é equivalente ao seu nível de classe.

**Magias:** O Voduísta conjura magias divinas, selecionadas da lista de magias do Voduísta.

Para preparar e conjurar uma magia, um Voduísta deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do Voduísta.

Semelhante aos demais conjuradores, o Voduísta somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 1-24.

Os Voduístas não obtêm suas magias a partir de livros ou pergaminhos, nem devem prepará-las através do estudo. Em vez disso, eles meditam ou oram para recebê-las, canalizando-as por meio de sua fé ou da inspiração divina, sempre a

noite. O tempo dedicado ao descanso não afeta a capacidade de um Voduísta para escolher e preparar suas magias. Ele consegue preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do Voduísta, limitado pelos níveis de magia que o personagem é capaz de conjurar, mas deve escolher suas magias com antecedência, durante a sua meditação e preces diárias.

**Boneco de Vodou (Sob):** Utilizando seus conhecimentos medicinais macabros, o Voduísta pode utilizar uma ação de rodada completa para criar um boneco de vodou de algum de seus inimigos. Ele deverá possuir alguma parte física da criatura para criar a conexão do boneco ao alvo, e essa habilidade somente afeta criaturas vivas e de anatomia compreensível – mortos-vivos, construtos, limos, plantas e criaturas incorpóreas são imunes.

Caso complete o boneco de vodou, sempre que estiver a 30m da criatura escolhida, o Voduísta pode utilizar suas ferramentas – normalmente agulhas – para causar 1d6 pontos de dano no alvo, sujeito a um teste de resistência de Fortitude. Caso o alvo seja bem sucedido no teste, ele ainda sofrerá metade dos pontos. Apenas um alvo pode ser vítima de boneco de vodou por vez, e caso uma nova conexão seja feita, a antiga é perdida totalmente. Essa habilidade pode ser usada um número de vezes por encontro igual ao 3 + modificador de Sabedoria do Voduísta.

**Roubar Memórias (Sob):** A partir do 4º nível, sempre que uma criatura morrer pela habilidade boneco de vodou, o Voduísta receberá uma memória aleatória dela, canalizando seu poder sobre o objeto (uma ação padrão). Alternativamente, o personagem poderá escolher uma memória específica que tenha conhecimento fazendo um ritual que demora 1 hora com o boneco de vodou da criatura morta, caso seja bem sucedido num teste de Conhecimento (Religião), CD 10 + DVs do alvo. Essa memória específica deverá ser a resposta de uma pergunta feita pelo Voduísta aos espíritos.

**Maldição da Carne (Sob):** A partir do 10º nível, sempre que o Voduísta causar dano a um oponente pela habilidade boneco de vodou, o alvo sofrerá -2 em todos os testes de resistência feitos para resistir a qualquer habilidade, invocação ou magia do personagem. Maldição da carne dura 1 dia inteiro, e pode ser removida pela magia Remover Maldição.

**Agulha Negra (Sob):** A partir do 20º nível, com uma ação de rodada completa, o Voduísta poderá gastar uma de suas utilizações por encontro de boneco de vodou para matar instantaneamente o alvo da habilidade. Caso falhe num teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ do nível + mod. de Sabedoria do Voduísta), a criatura morre ao invés de sofrer uma quantidade de dano específica. Essa habilidade pode ser usada uma vez ao dia.

Tabela 1-24 O Voduísta

Dado de Vida: d6

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Invocações Conhecidas	Magias Por Dia									
							0	1	2	3	4	5	6			
1º	+0	+0	+0	+2	Invocações Mínimas, Boneco de Vodou +1d6	1	3									
2º	+1	+0	+0	+3		2	4	1								
3º	+1	+1	+1	+3	Boneco de Vodou +2d6	3	4	2								
4º	+2	+1	+1	+4	Roubar Memórias	3	4	3	1							
5º	+2	+1	+1	+4	Boneco de Vodou +3d6	4	4	4	2							
6º	+3	+2	+2	+5		4	4	4	3	1						
7º	+3	+2	+2	+5	Invocações Menores, Boneco de Vodou +4d6	5	4	4	3	2						
8º	+4	+2	+2	+6		5	4	4	4	3	1					
9º	+4	+3	+3	+6	Boneco de Vodou +5d6	6	4	4	4	4	2					
10º	+5	+3	+3	+7	Maldição da Carne	6	4	4	4	4	3					
11º	+5	+3	+3	+7	Boneco de Vodou +6d6	7	4	4	4	4	3	1				
12º	+6/+1	+4	+4	+8		7	4	4	4	4	3	2				
13º	+6/+1	+4	+4	+8	Boneco de Vodou +7d6	8	5	4	4	4	4	2				
14º	+7/+2	+4	+4	+9		8	5	5	4	4	4	2	1			
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Invocações Maiores, Boneco de Vodou +8d6	9	5	5	5	4	4	2	1			
16º	+8/+3	+5	+5	+10		9	5	5	5	5	4	2	1			
17º	+8/+3	+5	+5	+10	Boneco de Vodou +9d6	10	5	5	5	5	5	3	1			
18º	+9/+4	+6	+6	+11		10	5	5	5	5	5	3	2			
19º	+9/+4	+6	+6	+11	Boneco de Vodou +10d6	11	5	5	5	5	5	3	2			
20º	+10/+6	+6	+6	+12	Agulha Negra	11	5	5	5	5	5	3	2			

**Perícias de Classe (4 + mod. de Inteligência, x4 no nível 1):** Concentração, Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Religião), Cura, Diplomacia, Identificar Magia, Intimidação, Ofícios, Ouvir, Profissão, Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico

