Pathfinder®

Roleplaying Game

Guia Avançado do Jogador

Prestidigitadores

Pathfinder®
Roleplaying Game

Guia Avançado do Jogador

Prestidigitadores

Pathfinder Roleplaying Game

Guia Avançado do Jogador

Créditos

Designer Principal: Jason Bulmahn
Designers: James Jacobs, Steve Kenson, Hal Maclean, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Owen Stephens e Russ Taylor

Arte de Capa: Wayne Reynolds
Arte Interna: Alex Aparin, Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Gonzalo Flores, Chuck Lukacs, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Fransisco Rico Torres, Craig J Spearing, Tyler Walpole, Svetlin Velinov e Kevin Yan

Diretor de Criação: James Jacobs
Diretora de Arte Sênior: Sarah E. Robinson
Gerente de Edição: F. Wesley Schneider
Edição e Desenvolvimento: Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter e Vic Wertz
Estagiários Editoriais: Tyler Clark, Matthew Lund e Patrick Renie
Assistente de Produção: Crystal Frasier

Editor: Erik Mona
CEO da Paizo: Lisa Stevens
Vice-Presidente de Operações: Jeffrey Alvarez
Contabilidade Corporativa: Dave Erickson
Diretor de Vendas: Pierce Watters
Analista Financeiro: Christopher Self
Diretor Técnico: Vic Wertz
Gerente de Eventos: Joshua J. Frost

Agradecimentos Especiais: Às equipes de Serviço de Atendimento ao Cliente, do Armazém e do Website da Paizo, a Ryan Dancey, Clark Peterson e aos orgulhosos participantes do Movimento de Jogo Aberto.

Este jogo é dedicado a Gary Gygax e Dave Arneson.

Baseado nas regras originais do roleplaying game desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson e inspirado pela terceira edição do jogo desenvolvido por Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este jogo não seria possível sem a paixão e dedicação de milhares de jogadores que ajudaram a testá-lo e desenvolvê-lo. Obrigado por todo seu tempo e esforço.

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

PrestiDigitadores
PRESTIDIGITADORESRPG@PROTONMAIL.COM

Identidade de Produto (Product Identity): Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, nomes próprios (personagens, divindades, etc.), diálogos, tramas, linhas de argumentação, localidades, personagens, ilustrações e identificações comerciais (trade dress). Elementos que foram previamente designados como Conteúdo Aberto ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.

Conteúdo Aberto (Open Content): Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo Publishing são Conteúdo Aberto de Jogo, conforme definido na Open Gaming License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo Aberto de Jogo, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Roleplaying Game Guia Avançado do Jogador é publicado pela Paizo Publishing, LLC sob a Open Game License versão 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, o logo do golem da Paizo, Pathfinder e Maestria de Jogo são marcas registradas da Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Caminho de Aventuras Pathfinder, Cenário de Campanha Pathfinder, Companheiro do Jogador Pathfinder, Módulo Pathfinder e Sociedade Pathfinder são marcas da Paizo Publishing, LLC. © 2010 Paizo Publishing, LLC.

Atenção: Este arquivo PDF foi elaborado por fãs, sem nenhuma intenção comercial, e é destinado exclusivamente para o uso de fãs.

Esta versão só foi produzida porque nenhuma editora nacional se manifestou a traduzir e publicar este livro oficialmente. Nosso maior e principal desejo seria vê-lo traduzido, editado e publicado por alguma editora para podermos comprá-lo e fortalecer o mercado de RPG em nosso país. Como isso não ocorreu e infelizmente somos incapazes de mudar essa realidade, decidimos única e exclusivamente colaborar com a grande parcela da comunidade que não domina o idioma inglês no qual o livro foi publicado originalmente e proporcioná-los novas opções de jogo em sua língua materna.

Se tiver acesso a este arquivo, saiba que ele não é uma tradução oficial e, portanto, deve ser removido de seu computador em até 24 horas, exceto no caso de você possuir o material original (PDF registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Ainda, estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Esta versão contempla a tradução da segunda impressão do Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide, de Dezembro de 2010.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 4

CAPÍTULO 1: RAÇAS 6
Regras de Personalização de Raça 8
Anões 10
Elfos 12
Gnomos 14
Halflings 16
Humanos 18
Meio-Elfos 20
Meio-Orcs 22

CAPÍTULO 2: CLASSES 24
Classes Base 26
Riqueza Inicial 26

Alquimista 26
Fórmulas de Alquimista 32

Bruxo 32
Familiar de Bruxo 37
Novos Familiares 37
Magias de Patrono 38
Magias de Bruxo 38

Cavaleiro 40
Ordens de Cavaleiro 42

Convocador 46
Eidolon 50
Evoluções 52
Magias do Convocador 57

Inquisidor 57
Magias de Inquisidor 61

Oráculo 62
Mistérios 64

Classes Básicas 74
Bárbaro 76
Bardo 82
Clérigo 88
Druida 100
Feiticeiro 106
Guerreiro 112
Ladino 118
Mago 124
Monge 130
Paladino 136
Antipaladino 138
Patrulheiro 144

CAPÍTULO 3: TALENTOS 150
Tipos de Talentos 152
Descrição dos Talentos 152

CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS 178
Armas 180
Armaduras 183
Bens e Serviços 185

CAPÍTULO 5: MAGIAS 192
Listas de Magias 194
Descrições de Magias 207

CAPÍTULO 6: CLASSES DE PRESTÍGIO 268
Andarilho do Horizonte 270
Arauto de Batalha 273
Defensor Resoluto 275
Guardião da Natureza 278
Mestre Espião 281
Mestre Quimista 283
Profeta da Fúria 286
Vindicador Sagrado 288

CAPÍTULO 7: ITENS MÁGICOS 290
Armas 293
Armaduras 298
Anéis 302
Bastões 304
Cajados 307
Itens Maravilhosos 310
Itens Amaldiçoados 321
Artefatos Menores 325
Artefatos Maiores 327

CAPÍTULO 8: NOVAS REGRAS 330
Manobras de Combate 332
Pontos Heroicos 334
Traços 338

ÍNDICE REMISSIVO 346
Licença de Jogo Aberto 347

Introdução

A maior beleza da interpretação de personagens é a completa falta de limitações. Se você pode imaginar – ou se qualquer um de seus amigos pode fazê-lo – você pode fazer, e magia, mundos estranhos, monstros sobrenaturais e heróis lendários são itens de troca. No Pathfinder Roleplaying Game, todos estes elementos se combinam para tecer uma tapeçaria de jogo de fantasia que é ao mesmo tempo clássico e novo.

Assim, esta falta de limitações também significa que nenhum livro é capaz de atender a todas as possibilidades de variação. Em 575 páginas, o *Pathfinder RPG Livro Básico* é um guia especialmente refinado para jogar com personagens clássicos de fantasia que têm prosperado por décadas em mesas de jogo em todos os lugares. Ainda assim, existem novas ideias esperando por novos personagens para libertá-las e tomarem a cena.

Cheias de novas classes, talentos, magias, itens mágicos, classes de prestígio e muito mais, cada página deste livro irrompe com novos subsistemas inventivos e técnicas de customização para adicionar ao jogo e ajudá-lo a utilizar ainda melhor as regras já apresentadas no *Livro Básico*. Para os jogadores, este livro é tanto uma plataforma de lançamento para centenas de personagens novos em folha, bem como uma chance para aprimorar e customizar personagens já existentes, com novas regras para realizar de forma mais próxima suas visões criativas. Já os Mestres podem ganhar o mesmo tanto, e não somente criando PdMs inovativos e interessantes – aqui também há inúmeras formas de desafiar e incomodar seus jogadores, ou, se você está se sentindo generoso, recompense-os com novos itens mágicos e magias nunca antes vistas, ou talvez valiosos pontos heroicos que eles podem usar para virar a maré a seu favor.

Não deixe o nome o enganar: mesmo que este livro seja intitulado *Guia Avançado do Jogador*, as regras contidas aqui foram rigorosamente desenvolvidas e testadas para serem divertidas e simples de usar, um conjunto de ferramentas que pode ser utilizado por completo ou casualmente nas mesas de jogo para inspiração. Mesmo jogadores novatos vão encontrar coisas aqui para customizar seus personagens ou ideias brilhantes para um herói totalmente novo, seja através de talentos para ajuda-lo a jogar com um arqueiro letal ou um arquétipo de classe alternativo para efetivamente modelar um monge de seu filme de artes

marciais favorito. Jogadores experientes devem apreciar tanto as seis novas classes quanto as ricas opções que possibilitam uma revigorada nos 11 papéis clássicos de aventura.

Navegando por este livro

Este livro é organizado de forma muito semelhante ao *Livro Básico*, com cada capítulo contendo regras agrupadas por tema para fácil referência. Abaixo são apresentados pequenos resumos de cada capítulo e um pouco das novas regras e opções que você pode esperar encontrar. Adicionalmente, o índice localizado na página 346 deve ajudá-lo a localizar tópicos específicos de forma rápida e fácil.

Capítulo 1 – Raças: Este capítulo traz um olhar aprofundado or sobre todas as 7 raças do *Livro Básico*: anões, elfos, gnomos, halflings, humanos, meio-elfos e meio-orcs. Cada seção de raça inclui traços raciais alternativos, permitindo a você customizar as habilidades de seus personagens para refletir sua herança individual, assim como novos bônus de classe favorecida e ideias específicas para ajuda-lo a começar a jogar com qualquer combinação de raça e classe.

Capítulo 2 – Classes: Este capítulo apresenta seis novas classes base. Estas classes base são tão poderosas quanto as classes básicas encontradas no *Livro Básico*, embora sejam geralmente menos comuns no mundo (a não ser que o Mestre decida o contrário). Cada uma destas novas classes é completamente compatível com o sistema de classes existente, e possuem novas habilidades e abordagens ao sistema de jogo e dinâmicas do grupo. O alquimista utiliza poções especiais chamadas de extratos para conjurar magias e uma variedade de outras misturas que lhe garantem poderes especiais. O bruxo é um barganhador ousado que adquire uma vasta gama de magias e feitiços de um patrono misterioso. O cavaleiro é um guerreiro montado, utilizando sua habilidade com a espada, compreensão perspicaz de táticas, e presença de comando para alcançar seus objetivos, enquanto o convocador se une a um extraplanar poderoso chamado eidolon, trazido da dimensão de outros mundos. O inquisidor é um engenhoso soldado da fé, erradicando os inimigos de sua religião, tanto externos quanto internos. Finalmente, o oráculo é um peão relutante de poderes estranhos, utilizando suas dádivas divinas para fins que ele pode não entender.

Em adição a estas novas classes, este capítulo também inclui um monte de novas características e regras alternativas para as 11 classes básicas do *Livro Básico*, ajudando jogadores e Mestres a utilizar estas classes em novas e excitantes maneiras, desde o patrulheiro urbano e o paladino cavaleiro radiante até o ladino acrobata e o mago elementalista. Muitas destas opções podem ser facilmente incorporadas a personagens existentes ou utilizadas como base para heróis completamente novos.

Capítulo 3 – Talentos: Este capítulo contém novos talentos que podem ser selecionados por qualquer personagem, incluindo novos talentos de combate, talentos metamágicos que concedem a conjuradores formas inusitadas e excitantes de conjurar suas magias, e talentos de trabalho em equipe, que oferecem aos personagens novos efeitos poderosos – desde que eles sejam capazes de trabalhar em conjunto. Muitas das novas classes e expansões das classes básicas apresentadas no Capítulo 2 fazem uso extensivo dos talentos apresentados neste capítulo.

Capítulo 4 – Equipamento: Magias são caras, e às vezes tudo o que você precisa é de uma ferramenta bem feita. Aqui é apresentada uma vasta gama de equipamentos mundanos desenvolvidos para ajudar os personagens a sobreviver aos perigos do mundo, incluindo novas armas, armaduras e ferramentas especializadas. Este capítulo também inclui uma grande quantidade de novos itens alquímicos, como o gelo líquido e o brunidor de armas.

Capítulo 5 – Magias: Este capítulo massivo contém um grande tesouro com novas magias para cada aventureiro mágico no jogo – seja para as classes básicas, seja para as novas classes base apresentadas no Capítulo 2 –, assim como novas listas de magias para todas as classes e algumas das novas opções alternativas.

Capítulo 6 – Classes de Prestígio: Incluídas neste capítulo estão oito novas classes de prestígio para ajudar os personagens a focar sua evolução: o andarilho do horizonte, o arauto de batalha, o defensor resoluto, o guardião da natureza, o mestre espião, o mestre quimista, o profeta da fúria e o vindicador sagrado. Algumas destas classes de prestígio são desenvolvidas para funcionar especificamente com as novas classes do Capítulo 2, enquanto outras podem ser selecionadas por qualquer personagem que atenda a seus pré-requisitos.

Capítulo 7 – Itens Mágicos: Novos itens mágicos de todos os tipos preenchem este capítulo, desde armas, armaduras, anéis, bastões, cajados e itens maravilhosos a itens amaldiçoados e artefatos. Cada item vem completo com regras para utilizá-lo no jogo, tabelas para geração aleatória, informações sobre como construí-lo e muito mais.

Capítulo 8 – Novas Regras: Este capítulo irrompe com novas regras para utilizar em seu jogo, começando com quatro novas manobras de combate que qualquer personagem pode tentar. *Arrastar* lhe permite puxar um personagem para trás de você, enquanto *reposicionar* lhe permite mover inimigos pelo campo de batalha, *roubar* lhe permite tomar um pequeno item de seu inimigo no meio de um combate, e *truque sujo* permite que você imponha uma penalidade a seu adversário. Após estas manobras de combate estão regras sobre como usar *pontos heroicos*, um subsistema opcional que permite personagens ganharem vantagem quando mais precisarem. Finalmente, este capítulo inclui regras para *traços* – pequenos bônus que jogadores podem selecionar durante a criação do personagem para refletir seus antecedentes e história – assim como uma lista de exemplos de traços que personagens podem escolher.

Não importa quanta prática você tenha no jogo, seja você jogador ou Mestre, o *Guia Avançado do Jogador* possui algo para você. Desde equipamentos e magias a classes inteiramente novas, as páginas seguintes possuem uma riqueza em novas opções para explorar – e para utilizar como inspiração para seu jogo e continuar expandindo os horizontes de seu mundo.

Afinal de contas, as possibilidades são ilimitadas.

1 Raças

Pestinhas sujos," Harsk gruniu, afastando o golpe selvagem de um goblin vestido com uma saia de grama!"

"Olha quem fala," Merisiel retrucou. Em volta deles, grunhindo, terrores com bocas largas estavam saindo das cavernas dos lados ou se arrastando debaixo de caixas e mesas.

"Eu não acho que eles sejam tão ruins," Lini disse alegremente. "Apenas incompreendidos." Em uma mão sua foice brilhava com uma torrente de cores que mantinha mais três goblins fixados, arrebatados pelo show. Com sua mão livre, ela calmamente pegou uma das facas de arremesso de Merisiel e abriu a garganta de um goblin.

Raças

A escolha da raça é fundamental para desenvolver um personagem, queira você estruturá-lo na direção dos estereótipos desta raça ou intencionalmente ir de encontro a eles. Utilizar estereótipos raciais pode ser bem-sucedido com um pouco de interpretação – seja desenvolvendo uma personalidade e estilo únicos para cada personagem ou adotando um clichê, como um anão guerreiro ranzinza com um machado enorme e uma caneca de cerveja. As sete raças de personagem do Pathfinder RPG – anões, elfos, gnomos, halflings, humanos, meio-elfos e meio orcs – não são mais uniformes do que humanos do mundo real. Este capítulo pretende oferecer regras e opções de jogo sobre como refletir essa diversidade de atitude, herança e experiência e como isso afeta a maneira que as raças interagem com as várias carreiras de aventureiro apresentadas nas regras básicas do Pathfinder RPG.

Atitudes Raciais

As discussões a seguir sobre raças descrevem atitudes mantidas por cada raça de acordo com as 11 classes base no *Pathfinder RPG Livro Básico* e as seis novas classes base introduzidas aqui no *Guia Avançado do Jogador*. Humanos tendem a se ajustar bem em qualquer classe, enquanto outras raças favorecem algumas ocupações em detrimento de outras, com um punhado de classes gozando da preferência e suspeita de certas raças. Este olhar aprofundado por sobre as atitudes raciais pode ajudar a atribuir definição e profundidade a cada raça, além de proporcionar ideias sobre como e por que membros desta raça podem estar inclinados a escolher mais uma classe do que outra, ou, ainda, quais desafios eles podem encarar ao adotarem uma carreira que vai de encontro à maioria da sua sociedade.

Estas atitudes nunca devem ser consideradas restrições acerca de quais classes os jogadores podem escolher, independentemente da raça do personagem, tampouco são prescrições que demandam que os personagens dos jogadores pensem ou ajam de certa maneira, enquanto membros de uma classe descrita como altamente favorecida (ou altamente desfavorecida) pelos membros da sua raça. Como sempre, jogadores são os responsáveis diretos por seus próprios personagens. Estas atitudes, todavia, descrevem as atitudes comuns de PdMs típicos daquela raça e os valores e atitudes com as quais os personagens podem ter convivido, ao longo do seu desenvolvimento. Personagens podem apreender estas atitudes típicas sobre suas classes com um teste de Conhecimento (local) CD 10 (CD 5 para atitudes de sua própria raça).

Traços Raciais

As discussões sobre as raças a seguir também descrevem traços raciais alternativos para cada raça de personagem. É importante notar que estes traços raciais não correspondem às regras de traços encontradas no Capítulo 8 deste livro (e originadas em outros produtos Pathfinder). Aqueles traços são efetivamente meios-talentos, destinados a vincular personagens às nações, culturas, regiões e raças específicas do cenário de campanha de Golarion. Traços raciais, por outro lado, são estas habilidades raciais detalhadas ao final de cada página descritiva de raça no Capítulo 2 do *Pathfinder RPG Livro Básico*. Algumas raças possuem poucos traços raciais, como humanos e meios-orcs. Outros, como anões e gnomos, possuem muitos. Todos estes traços raciais representam membros típicos da raça e os tipos específicos de habilidades especiais que eles recebem por sua herança, seja biológica, por atitudes raciais, seja por outros motivos.

Este capítulo também contém uma lista de características de classe alternativas para cada raça. Algumas delas exprimem arquétipos raciais não correspondentes aos traços raciais padrão, como o amor por idiomas ou funilaria, dos gnomos, ou a maestria em arremessar itens ou deslizar pelo campo de batalha sob os pés de raças maiores, dos halflings. Para escolher um destes traços raciais, você deve trocá-los por um ou mais traços raciais disponíveis para seu personagem. Estes traços raciais substituem traços raciais normais; eles não são habilidades recebidas adicionalmente. Em muitos casos, habilidades raciais são substituídas uma pela outra: você abre mão de uma habilidade racial do *Livro Básico* por uma apresentada neste livro. Em outros casos, você deve trocar mais de um traço racial para selecionar um dos traços raciais alternativos aqui apresentados. Por exemplo, um gnomo pode ignorar o caminho militar e trocar *treinamento defensivo* e *ódio* por *dom das línguas*, enquanto outros gnomos que utilizam magia podem trocar a tradicional *especialização em magias de ilusão* dos gnomos para se tornar um linguista mágico ou mesmo um piromaníaco.

Você pode trocar um ou mais traços raciais normais de seu personagem, mas obviamente não pode trocar o mesmo traço racial mais de uma vez. Se um humano trocar o traço racial *habilidoso* pelo traço racial *criança dos campos* ou *criança das ruas*, ele não pode trocá-lo duas vezes para receber ambos os traços. Entretanto, ele pode selecionar um deles como um traço racial alternativo em troca do traço racial *talento adicional*, a fim de ganhar *olho para o talento*.

Assim como qualquer regra alternativa ou opcional, você primeiro deve receber permissão de seu Mestre para trocar qualquer um dos traços raciais normais do seu personagem por um deste capítulo.

Classes Favorecidas Raciais

A seção final de cada raça descreve benefícios alternativos para membros daquela raça, quando selecionam certas classes como sua classe favorecida. O benefício normal por possuir uma classe favorecida é simples e efetivo: seu personagem recebe um ponto de vida adicional ou uma graduação de perícia adicional toda vez que ele adquirir um nível nessa classe (ou em duas classes, caso seja um meio-elfo). As habilidades alternativas de classes favorecidas aqui listadas podem não possuir um apelo tão abrangente quanto as escolhas padrão. Elas foram desenvolvidas para refletir opções criativas que podem ser menos úteis no geral, mas que se provam úteis em situações específicas ou para um personagem com o foco correto. A maioria delas é condizente com os estereótipos raciais, como a vitalidade e

predileção por quebrar itens de um meio-orc ou a graça e sutileza de um elfo.

Na maioria dos casos, estes benefícios são recebidos nível a nível – seu personagem recebe o incremento específico todas as vezes que adquire um nível de personagem. Exceto se especificado o contrário, estes benefícios são sempre cumulativos. Por exemplo: um humano que tenha paladino como sua classe favorecida pode escolher ganhar 1 ponto de resistência a energia toda vez que adquirir um nível; escolher esse benefício duas vezes aumenta seu bônus de resistência para 2, 10 vezes aumenta ele para 10, e assim por diante.

Em alguns casos, estes benefícios podem ter um limite numérico fixo, sendo que após isso, continuar selecionando este benefício não produz efeito. Você, obviamente, ainda pode selecionar pontos de vida ou pontos de perícia adicionais como seu benefício de classe favorecida, sempre havendo, assim, uma recompensa por avançar um nível numa classe favorecida.

Finalmente, alguns destes benefícios de classe favorecida alternativos adicionam apenas +1/2, +1/3, +1/4, ou +1/6 a uma jogada (em vez de +1) cada vez que o benefício é selecionado; quando estiver aplicando este valor à jogada de dado, arredonde para baixo (mínimo 0). Por exemplo: um anão que possua ladino como sua classe favorecida adiciona +1/2 à sua habilidade pressentir armadilhas que envolvam armadilhas de pedra toda vez que ele selecionar o benefício alternativo de classe favorecida de ladino; embora isso signifique que o bônus que ele possui é +0 após selecionar o benefício uma única vez (porque +1/2 é arredondado para +0), após 20 níveis, este benefício garante ao anão +10 de bônus em sua habilidade pressentir armadilhas (em adição ao valor padrão por ser um ladino de 20º nível).

Como na seção prévia, o que é apresentado aqui é um conjunto de benefícios alternativos voltados aos personagens de cada raça, para que eles possam ter mais opções que apenas os benefícios normais para suas classes favorecidas. Portanto, ao invés de receber um ponto de vida adicional ou uma graduação de perícia adicional, jogadores podem escolher que seus personagens recebam um dos benefícios aqui listados. Esta não é uma escolha permanente ou irrevogável; assim como personagens podem alternar entre pontos de vida ou graduações de perícia quando adquirem níveis em suas classes favorecidas, estes benefícios proporcionam uma terceira opção, e personagens podem alternar entre elas livremente.

Assim como qualquer regra alternativa ou opcional, consulte seu Mestre para determinar quais benefícios de classe favorecida normais poderão ser trocados pelas opções deste capítulo.

Anões

Conhecidos como artesãos hábeis, combatentes ferozes e clérigos devotos, membros da raça dos anões se provam tão diversos como os povos humanos que habitam a superfície. Certamente muitos menos deles se voltam às artes arcanas, quando comparados aos elfos, mas um número de poderosos clãs de feiticeiros e magos são encontrados entre as fileiras dos anões. Da mesma forma, alguns anões se voltam à ladinagem e astúcia, assumindo o papel de ladino ou mesmo assassino.

Em adição a esta diversidade em profissões, os anões possuem origens ainda mais variadas do que pode parecer, à primeira vista. Nem todo anão vive tão próximo à superfície e recebe treinamento de combate contra gigantes. Similarmente, alguns anões não envelhecem lutando contra goblins e orcs, e em vez disso, combatem inimigos igualmente ameaçadores. Tais anões podem ter traços raciais diferentes daqueles que são criados em um estilo de vida mais tradicional.

Anões Aventureiros

Anões que se tornam aventureiros tendem a ser personagens marciais, desde bárbaros furiosos a clérigos empunhando martelos. Independentemente de suas opções de profissão, aventureiros anões estão sempre prontos para o combate.

Alquimista: Enquanto muitos anões respeitados praticam alquimia, poucos assumem o papel de alquimista – exceto quando voltam seu interesse para a criação de cervejas mágicas. Anões veem alquimistas como um povo estranho, achando melhor evitá-los, embora ainda os respeitem.

Bárbaro: Embora seu povo os chame de *furiosos*, anões bárbaros são parte importante de muitos exércitos anões. Aqueles que decidem seguir seus próprios caminhos e se tornam aventureiros o fazem em busca de desafios grandiosos.

Bardo: Anões valorizam sua longa e gloriosa história acima de tudo. Anões bardos frequentemente recebem treinamento intensivo em sua história, recitando contos e baladas que recontam seu passado. Por óbvio, todo anão bardo conhece ao menos uma dúzia de músicas obscenas de bebedeira.

Bruxo: Membros da sociedade anã que forjam um pacto com um familiar e assumem o título de bruxo o fazem em segredo. Seu povo é desconfiado desses acordos, preferindo confiar no poder de suas divindades.

Cavaleiro: Quase não se ouve nada sobre anões cavaleiros; os poucos anões cavaleiros são quase exclusivamente habitantes da superfície, cavalgando pôneis ou mesmo javalis gigantes. Não surpreendentemente, muitos anões veem esses cavaleiros como um tipo estranho, indignos de confiança.

Clérigo: Anões possuem uma conexão próxima com seus deuses e uma longa tradição em produzir clérigos poderosos e influentes. Anões escolhidos para uma vida de devoção são treinados desde novos, mas após completarem seu treinamento, são livres para explorar o mundo e espalhar a fé.

Convocador: A maioria dos anões não entende o forte elo entre um convocador e seu eidolon, fazendo com que essa seja uma profissão rara entre o povo robusto. Os eidolons de anões convocadores frequentemente se parecem com elementais da terra ou golens de ferro.

Druida: A natural falta de flora abaixo da superfície leva poucos anões a atender ao chamado do druida. Aqueles que encontram um elo com a natureza são atraídos pelas formas de vida subterrâneas ou se mudam para a superfície para adotar os ambientes que essas terras têm a oferecer.

Feiticeiro: Sociedades anãs prezam pelos poucos entre estes que extraem seus poderes de linhagens sanguíneas nobres e benevolentes, mas evitam aqueles maculados por influências sombrias.

Guerreiro: Anões guerreiros mantém uma posição de respeito e autoridade na maioria das culturas anãs. Eles são uma necessidade na vida levada nos cruéis ambientes subterrâneos, e muitos anões são treinados em combate marcial desde a tenra idade.

Inquisidor: Embora não sejam desconhecidos casos, anões raramente cometem traição contra seu próprio povo. Como resultado, os poucos anões que assumem o manto de inquisidor passam a maioria de seu tempo viajando o mundo para proteger seu povo de ameaças externas.

Ladino: Anões que se direcionam às artes do subterfúgio tendem a focar no trabalho com armadilhas e em surpreender seus inimigos ao invés de bater carteiras e transmitir mensagens secretas.

Mago: Anões nunca tiveram uma grande tradição no uso da magia arcana, e seu estudo é uma coisa rara, embora ainda seja mais comum do que a feitiçaria inata. A abdicação do treinamento anão tradicional em favor do estudo arcano marca a maioria de seus magos como estranhos entre seus pares, embora magos maduros e experientes sejam bem respeitados.

Monge: Embora muitos anões possuam a disciplina para assumir o papel de monge, a maioria prefere formas mais tradicionais de combate que envolvam armaduras pesadas e um machado confiável. A maioria dos anões monges se congregam em conclaves pequenos de indivíduos que partilham opiniões similares.

Oráculo: A maioria dos anões oráculos extraem seus poderes da terra que os cerca ou dos espíritos de seus ancestrais, o que os torna membros respeitados nas sociedades anãs. Embora eles não sejam venerados como o clero, oráculos anões são frequentemente consultados em tempos de crise e conclamados a ajudar em tempos de guerra.

Paladino: Poucos anões aspiram ao caminho de paladino. Combinando devoção e habilidades marciais, paladinos anões são tanto cruzados voltados aos interesses anões como defensores guarnecendo as fortalezas de sua raça.

Patrulheiro: Anões são reconhecidos por guardar rancor. Por isso, não é surpresa que muitos anões decidam se tornar patrulheiros focados em destruir os inimigos de seu povo.

Traços Raciais Alternativos

Os seguintes traços raciais alternativos podem ser selecionados em vez dos traços raciais padrão dos anões.

Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Artesão: Anões são conhecidos por suas habilidades artesanais superiores, quando se trata de trabalhos com metal e pedra. Anões com este traço racial recebem +2 de bônus racial em todos os testes de Ofícios e Profissão realizados para criar objetos de metal ou pedra. Este traço racial substitui o traço racial ganância.

Cantor das Rochas: A afinidade de alguns anões com a terra que lhes concedem grandes poderes. Anões com este traço racial são tratados como 1 nível acima quando conjuram magias com o descritor terra ou utilizando poderes do domínio da Terra, os poderes da linhagem de feiticeiro de elemental da terra, e revelações do mistério da rocha de oráculo. Esta habilidade não dá ao anão acesso antecipado a poderes baseados em nível; ela apena afeta poderes que o anão poderia usar sem esta habilidade. Este traço racial substitui o traço racial ligação com pedras.

Guerreiro das Profundezas: Anões com este traço racial cresceram enfrentando as abominações que vivem nas profundezas abaixo da superfície. Eles recebem +2 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo aberração e +2 de bônus racial no seu BMC nas tentativas de agarrar estas criaturas (ou para manter a manobra). Este traço racial substitui o traço racial treinamento defensivo.

Implacável: Anões são treinados em abrir caminho no campo de batalha, empurrando adversários menores com facilidade. Anões com este traço racial recebem +2 de bônus nos testes de Manobra de Combate de Encontrão ou Ultrapassar realizados contra um oponente. Este bônus só se aplica caso o anão e seu oponente estejam de pé no chão. Este traço racial substitui o traço racial estabilidade.

Inimizade Antiga: Anões estão, há muito tempo, em conflito com elfos, especialmente os odiados drow. Anões com este traço racial recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas humanóides do subtipo elfo. Este traço racial substitui o traço racial ódio.

Guardião de Conhecimento: Anões mantém extensos registros sobre sua história e o mundo que os cerca. Anões com este traço racial recebem +2 de bônus racial nos testes de perícia Conhecimento (história) relacionados aos anões ou a seus inimigos. Eles podem realizar testes desta perícia mesmo sem treinamento. Este traço racial substitui o traço racial ganância.

Resistência Mágica: Alguns dos antigos clãs anões são particularmente resistentes à magia. Anões com este traço racial possuem resistência à magia igual a 5 + seu nível de personagem. Esta resistência pode ser suprimida por 1 rodada como uma ação padrão. Anões com este traço racial sofrem -2 de penalidade em todos os testes de concentração relacionados a magias arcanas. Este traço racial substitui o traço racial robusto.

Obstinado: Anões são reconhecidos por serem obstinados. Anões com este traço racial recebem +2 de bônus racial nos testes de Vontade para resistir às magias e habilidades similares a magias de encantamento (feitiço) e encantamento (compulsão). Adicionalmente, caso falhem nestes testes, eles recebem outro teste 1 rodada depois, para prematuramente cessar o efeito (assumindo que o efeito tenha duração superior a 1 rodada). Este segundo teste é realizado contra a mesma CD do primeiro. Caso o anão possua uma habilidade similar de outra fonte (como a habilidade mente escorregadia, do ladino), ele pode usar somente uma destas habilidades por rodada, mas pode tentar utilizar uma delas na próxima rodada, caso a primeira jogada de dados falhe. Este traço racial substitui o traço racial robusto.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, o anão tem a opção de escolher outros bônus, a depender da sua classe favorecida. As seguintes opções estão disponíveis para todos os anões que possuem as classes favorecidas listadas a seguir e, exceto se especificado o contrário, este bônus se aplica toda vez que você escolher essa recompensa de classe favorecida.

Bárbaro: Adicione 1 ao número de rodadas diárias de fúria total do anão.

Clérigo: Selecione um poder de domínio adquirido no 1º nível que é normalmente usável por um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Sabedoria do clérigo. O clérigo adiciona +1/2 ao número de usos por dia desse poder de domínio.

Guerreiro: Adicione +1 à DMC do guerreiro quando estiver resistindo a uma tentativa de Encontrão ou Derrubar.

Ladino: Adicione +1/2 de bônus nos testes de Operar Mecanismo envolvendo armadilhas de pedra e +1/2 de bônus em pressentir armadilhas envolvendo armadilhas de pedra.

Oráculo: Reduza em 1 a penalidade por não possuir proficiência em uma arma. Quando a penalidade por não possuir proficiência com uma arma se tornar o através desta habilidade, o oráculo é tratado como se possuísse o talento apropriado de Proficiência com Armas (Exóticas ou Marciais) para esta arma.

Paladino: Adiciona +1 de bônus de concentração para conjurar magias de paladino.

Patrulheiro: Adicione +1/2 de bônus aos testes de empatia selvagem para influenciar animais e bestas mágicas que vivem no subterrâneo.

Elfos

Reconhecidos por sua graça, sabedoria e quase-imortalidade, elfos são altamente estimados pela maioria das outras raças, especialmente por sua maestria da magia e coleções enciclopédicas de conhecimento. Entretanto, membros desta raça frequentemente se encontram cercados e isolados por um vasto número de raças mais novas, mais numerosas e mais agressivas. Ainda assim, enquanto os conclaves de elfos tendem a incorporar a beleza e espírito do ambiente, aprendendo e crescendo com ele, elfos aventureiros carregam consigo a força e glória da cultura élfica pelo mundo, muitas vezes na ponta de uma espada ou de uma varinha.

A clássica visão dos elfos como guardiões da floresta é correta, mas incompleta, já que elfos se adaptam rapidamente a muitos ambientes, desde o deserto severo até as profundezas do oceano. Outros se envolvem em mistérios e magias que estão além dos reinos usualmente adotados pelo seu povo. Tais elfos possuem traços raciais diferentes daqueles que são criados em um estilo de vida mais tradicional à sua raça.

Elfos Aventureiros

Elfos que escolher se tornar aventureiros usualmente seguem um caminho marcial, buscam a maestria da magia arcana, ou procuram uma carreira que combine as duas. Elfos preferem vencer um conflito subitamente, mas gostam de exibir sua superioridade a outras raças, empregando a força se a sutileza e maestria não forem suficientes para a tarefa.

Alquimista: Elfos preferem disciplinas arcanas clássicas em vez da experimentação e pseudociência da alquimia, frequentemente a ridicularizando como uma imitação imperfeita da magia tradicional. Elfos alquimistas geralmente buscam a vida de aventureiros para escapar do escárnio de seus pares.

Bárbaro: Elfos bárbaros tipicamente vivem nas profundezas de desertos ou selvas, liderados por sábios e místicos anciões. Eles frequentemente se arriscam fora de suas terras natais a serviço de seu povo ou para ver o mundo além delas.

Bardo: Elfos amam todas as formas de arte. Suas canções extensas, poesias antigas e danças graciosas são a inveja de espectadores apreciadores de arte, da mesma forma que sua acuidade com armas atrai a inveja de combatentes comuns.

Bruxo: Lidando com poderes antigos e inescrutáveis da terra, elfos bruxos sintetizam seus entendimentos da natureza e maestria da magia em bruxarias potentes e arcanismos incomuns. Muitos desenvolvem laços com criaturas de suas terras natais, tomando-os como familiares para, adiante, reforçar seus laços com a terra.

Cavaleiro: Elfos cavaleiros possuem uma longa tradição em suas casas nobres e antigas, perseguindo e protegendo sua honra com elegância. Suas lustrosas montarias transmitem, concomitantemente, enorme resiliência e devoção.

Clérigo: Elfos seguem muitas fés, e por causa de suas longas vidas eles se veem como abençoados pelos deuses. Muitos se envolvem em filosofias naturalísticas ou com patronos divinos anciões que incorporam os traços de seu povo.

Convocador: Elfos possuem uma longa tradição de aliança com criaturas mágicas devido à sua afinidade com as artes místicas. Embora menos numerosos que feiticeiros ou magos, convocadores são bem representados nos exércitos élficos, e seus eidolons frequentemente sobrepujam criaturas de força e poder enganosos.

Druida: Elfos possuem um elo instintivo com a natureza e espíritos misteriosos inerentes a ela, e alguns até mesmo reverenciam estes poderes, reunindo suas forças sob seu jugo ou entregando-se, eles próprios, à natureza.

Feiticeiro: A magia sibila no sangue de todos os elfos, e todas as linhagens de sangue de feiticeiro podem ser encontradas entre eles, embora feiticeiros raramente gozem do mesmo respeito que os magos.

Guerreiro: Elfos guerreiros são respeitados pela leveza em seus pés, precisão delicada, porém mortal, e maestria em tradições marciais centenárias.

Inquisidor: Ainda que, enquanto raça, os elfos prezem pela liberdade e individualidade, eles também são grandes tradicionalistas e bastante desconfiados de forasteiros. Elfos inquisidores não são amados, mas seus julgamentos e autoridade são respeitados.

Ladino: Ainda que ladrões, bandidos e sua laia sejam raros nas sociedades élficas, elfos ladinos são comuns agindo como batedores, infiltradores ou mesmo assassinos.

Mago: Elfos cultivam uma antiga tradição de conhecimento pesquisas em todos os campos de especialização de magia. Para aqueles com talento para atingir a excelência, a magia é um dos caminhos certeiros para alcançar o prestígio na sociedade élfica.

Monge: Elfos são contemplativos por natureza e apreciam aqueles que se focam na paz interior e quietude da mente. Elfos monges frequentemente adotam mantras ancestrais e exemplos de equilíbrio e sutileza da natureza, como seus guias.

Oráculo: Elfos oráculos são muito comuns e respeitados como guardiões dos mistérios dos ancestrais de seu povos e segredos que antecedem as incontáveis raças mais jovens do mundo.

Paladino: Paladinos elfos adotam e defendem os dogmas anciões de suas divindades, defendendo seu povo e solo de todos que poderiam espoliar suas sagradas terras.

Patrulheiro: Elfos geram caçadores e batedores magistrais, em sintonia com o ambiente, argutamente atentos acerca do que ocorre ao seu redor, e sempre prontos para proteger suas terras natais ou punir aqueles que tentariam invadir seus domínios.

Traços Raciais Alternativos

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos elfos. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Caçador Silencioso: Elfos são reconhecidos por sua sutileza e perícia. Elfos com este traço racial reduzem a penalidade por utilizar Furtividade em movimento em 5, e podem realizar testes de Furtividade enquanto estiverem

correndo sofrendo -20 de penalidade (este número inclui a redução de penalidade deste traço racial). Este traço racial substitui o traço racial magia élfica.

Corredor do Deserto: Alguns elfos prosperam nos desertos mais profundos, sempre singrando as terras áridas. Elfos com este traço racial recebem +4 de bônus racial nos testes de Constituição e testes de Fortitude para evitar fadiga, exaustão ou efeitos debilitantes devido à corrida, marcha forçada, inanição, sede, ou ambientes quentes ou frios. Este traço racial substitui o traço racial magia élfica.

Cria da Floresta: Elfos conhecem os segredos ocultos da natureza como ninguém, especialmente aqueles sobre florestas. Elfos com este traço racial recebem +1 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência. Em terrenos de floresta, estes bônus aumentam para +2. Este traço racial substitui o traço racial magia élfica.

Espírito das Águas: Alguns elfos se adaptaram a viver em harmonia com o mar ou nas partes mais profundas de rios e lagos selvagens. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Natação, podem sempre escolher 10 enquanto estiverem nadando, e podem escolher Aquan como um idioma adicional. Eles são proficientes com lanças longas, tridentes e redes. Este traço racial substitui os traços raciais magia élfica e familiaridade com armas.

Arauto da Luz: Muitos elfos reverenciam o sol, a lua e as estrelas, mas alguns são literalmente infundidos com o poder radiante dos céus. Elfos com este traço racial são imunes à cegueira e ofuscação baseadas em luz, e são considerados como um nível acima quando determinando os efeitos de qualquer magia ou efeito baseadas em luz que eles conjuram (incluindo habilidades similares à magia e sobrenaturais). Elfos com Inteligência 10 ou superior podem usar *luz* à vontade como uma habilidade similar à magia. Este traço racial substitui os traços raciais imunidade élfica e magia élfica.

Rancor Eterno: Elfos com este traço racial cresceram em comunidades afastadas e isolacionista, onde antigas mágoas e rixas remanescem, há muitas gerações, sob a forma de disputas sangrentas. Eles recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque contra humanóides dos subtipos anão e orc devido a treinamento especial contra estes odiados adversários. Este traço racial substitui o traço racial magia élfica.

Trovador de Sonhos: Alguns elfos possuem a habilidade de manipular os poderes do sono, sonhos e devaneios prescientes. Elfos com este traço racial adicionam +1 à CD dos testes de resistência das magias da escola de adivinhação e efeitos de sono que conjurarem. Adicionalmente, elfos com Carisma 15 ou superior podem usar *sonho* como uma habilidade similar à magia (nível de conjurador igual ao nível de personagem do elfo). Este traço racial substitui o traço racial imunidade élfica.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, os elfos tem a opção de escolher outros bônus, a depender da sua classe favorecida. As seguintes opções estão disponíveis para todos os elfos que possuem as classes favorecidas listadas a seguir e, exceto se especificado o contrário, este bônus se aplica toda vez que você escolher essa recompensa de classe favorecida.

Bárbaro: Adicione 0,3 metro ao deslocamento básico do elfo. Em combate, isto não gera nenhum efeito exceto se o elfo tiver selecionado esta recompensa 5 vezes (ou outro incremento de 5); um deslocamento de 10,2 metros é efetivamente o mesmo que um deslocamento de 9 metros, por exemplo. Este bônus se acumular com a habilidade movimento rápido de uma classe e se aplica sob as mesmas condições que essa habilidade.

Bardo: Adicione +1 à DMC do elfo quando estiver resistindo a uma tentativa de desarme ou fender.

Cavaleiro: Adicione +1 ponto de vida à montaria do cavaleiro. Caso o elfo substitua sua montaria, a nova montaria recebe esses pontos de vida adicionais. Estes bônus se aplicam somente a uma única montaria adquirida como parte da classe cavaleiro.

Feiticeiro: Selecione um poder de linhagem de 1º nível que é normalmente usável um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Sabedoria do feiticeiro. O feiticeiro adiciona +1/2 ao número de usos por dia desse poder de linhagem.

Guerreiro: Adicione +1 à DMC do elfo quando estiver resistindo a uma tentativa de desarme ou fender.

Mago: Selecione um poder de escola arcana de 1º nível que é normalmente usável um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Inteligência do mago. O mago adiciona +1/2 ao número de usos por dia desse poder de escola arcana.

Patrulheiro: Escolha uma arma da seguinte lista: arco curto, arco longo, espada curta, espada longa, rapieira, ou qualquer arma com "elfo" no nome. Adicione +1/2 de bônus de circunstância nas jogadas de confirmação de acerto crítico com essa arma (bônus máximo de +4). Este bônus não se acumula com Foco em Crítico.

Gnomos

Gnomos são uma raça peculiar. Eles relevam erros, consideram escárnio como piadas e desorientam seus adversários, apenas para se divertir às suas custas. Gnomos amam magia e música, mas também possuem um amor por construções, engrenagens e trabalhos manuais. Qualquer que seja sua paixão, gnomos entram de cabeça em tudo. Uma vez obcecado e envolvido, um gnomo é capaz de esquecer qualquer coisa, independentemente de sua mente se voltar a novas aventuras em casa ou na vastidão do mundo.

Dada sua herança feérica, muitos gnomos amam locais selvagens onde congregam com suas primas fadas. Em grandes números, entretanto, eles abrem mão desses lugares por cidades, e sua curiosidade natural e amor pela criação lhes direciona ao comércio, troca e manufaturas, onde podem buscar e promover as mais novas descobertas. Tais gnomos frequentemente possuem traços raciais diferentes daqueles criados entre rochas e árvores.

Gnomos Aventureiros

Gnomos empregam sua inteligência e força de personalidade para superar desafios. Embora geralmente sejam bem-humorados e inteligentes, gnomos podem rapidamente se tornarem ferozes se forem acuados.

Alquimista: A alquimia é uma das mais respeitadas carreiras para um gnomo, misturando seu amor por magia com a aplicação prática da teoria, ambos envolvidos num campo de estudo onde cada descoberta é uma oportunidade diária.

Bárbaro: Gnomos bárbaros tipicamente surgem entre aqueles que viveram entre seus parentes feéricos selvagens ou entre as bestas das selvas, agindo como espíritos ferais encarnados.

Bardo: Muitos gnomos são coletores obsessivos de histórias, canções e piadas, o que faz os gnomos bardos conhecidos por seus vastos repertórios, apresentações enérgicas e uso de magia em suas apresentações.

Bruxo: Abraçando avidamente poderes antigos e estranhos, gnomos se tornam bruxos distintamente capacitados. Muitos adotam familiares estranhos ou exóticos bem adequados às suas personalidades.

Cavaleiro: Embora cavaleiros gnomos sejam raros, gnomos assumem juramentos honestos, e podem dominar uma ampla gama de táticas para defender o povo e as terras que amam.

Clérigo: Gnomos frequentemente se tornam servos dos deuses, especialmente divindades da arte, música, exploração, descobertas e diversão, misturando sua vivacidade pela criação com o verdadeiro zelo religioso.

Convocador: Gnomos são pensadores inveterados e incansavelmente criativos, deleitando-se no desenvolvimento e modelagem de eidolons. Os servos de gnomos convocadores frequentemente se assemelham a criaturas mecânicas ou feéricas.

Druida: Muitos gnomos debandam para a terra e florestas, assumindo o manto druídico e permanecendo em comunhão com animais e espíritos da natureza.

Feiticeiro: O poder arcano intrínseco da linhagem das fadas é comum em muitas famílias gnômicas, embora feiticeiros de outras linhagens também surjam. A maioria destas linhagens são aceitas como normais na sociedade gnômica, embora aqueles que extraem seus poderes de fontes sombrias sejam tratados com suspeita e escárnio.

Guerreiro: Gnomos guerreiros são tenazes, ansiosos para provar que mesmo o menor combatente pode ser um titã no campo de batalha.

Inquisidor: Alguns gnomos aprendem a aspereza do mundo, e especialmente aqueles de coração mais rígido, pessoalmente, vestem o manto do inquisidor para defender seu povo e protegem suas terras de almas insensíveis.

Ladino: Gnomos ladinos tipicamente dominam uma variedade de perícias, preferindo aquelas afetadas por suas personalidades carismáticas, adicionando até mesmo um toque de magia para aprimorar suas perícias na criação e superação de trancas e armadilhas.

Mago: Gnomos possuem uma extensa tradição mágica, especializando-se nos reinos da magia ilusória e elemental. Eles são muito respeitados como historiadores, pesquisadores e acadêmicos comprometidos a superar os limites das possibilidades mágicas, frequentemente alcançando descobertas sem precedentes.

Monge: Gnomos são coloridos, apaixonados e extravagantes por natureza, adotando certos caprichos em sua visão sobre a perfeição física e natural. Muitos estilos marciais gnômicos se provam imprevisíveis, mais parecidos com danças improvisadas e técnicas há muito praticadas.

Oráculo: Como herdeiros dos antigos espíritos feéricos, gnomos tomam quase naturalmente a devoção oracular, interpretando presságios de outros mundos e sussurros das forças da natureza.

Paladino: Gnomos que têm suas vidas mudadas pelo zelo religioso ou pela paixão de proteger aqueles à sua volta podem atender ao chamado do paladinismo. Muitos consideram sua habilidade de falar com animais como uma dádiva especial, tanto para se comunicarem com suas montarias como para caçar e subjugar seres malignos.

Patrulheiro: Gnomos militantes muito frequentemente se tornam patrulheiros, aproveitando-se de sua relação inata com a natureza e habilidade em comungar com suas criações.

Traços Raciais Alternativos

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos gnomos. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Acadêmico: Alguns gnomos são mais inclinados à academia do que outros de sua raça. Gnomos com este traço racial recebem +2 de bônus em qualquer teste de perícia de Conhecimento. Este traço racial substitui o traço racial obsessão.

Dom das Línguas: Gnomos amam idiomas e aprender sobre eles. Gnomos com este traço racial recebem +1 de bônus nos testes de Blefar e Diplomacia, e eles aprendem um idioma adicional sempre que colocarem um ponto de perícia em Linguística. Este traço racial substitui os traços treinamento defensivo e ódio.

Esperança Eterna: Gnomos raramente perdem a esperança e estão sempre confiantes, mesmo nas piores situações. Gnomos com este traço racial recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos de medo e desespero. Uma vez por dia, após rolar um 1 no d20, o gnomo pode jogar novamente e usar o segundo resultado. Este traço racial substitui os traços raciais treinamento defensivo e ódio.

Guardião da Natureza: Gnomos frequentemente precisam proteger suas casas contra infestações anormais e pestilentas. Gnomos com este traço racial recebem +2 de bônus de esquiva na CA contra aberrações, limos e vermes, e +1 de bônus nas jogadas de ataque contra elas por causa de seu treinamento especial. Este traço racial substitui os traços raciais treinamento defensivo e ódio.

Linguista Mágico: Gnomos estudam idiomas em suas manifestações mundanas e sobrenaturais. Gnomos com este traço racial adicionam +1 à CD das magias que conjurarem com o descritor dependente de idioma ou aquelas que criam glifos, símbolos ou outras escritas mágicas. Eles recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra tais magias. Gnomos com Carisma 11 ou superior também possuem as seguintes habilidades similares à magia: 1/dia – *marca arcana, compreender idioma, mensagem, ler magia*. O nível de conjurador para estes efeitos será igual ao nível do gnomo. Este traço racial substitui os traços raciais magia gnômica e resistência a ilusões.

Mestre Funileiro: Gnomos fazem experiências com todos os tipos de dispositivos mecânicos. Gnomos com este traço racial recebem +1 de bônus nos testes de Conhecimento (engenharia) e Operar Mecanismo. Eles são tratados como proficientes com qualquer arma que tiverem criado pessoalmente. Este traço racial substitui os traços raciais treinamento defensivo e ódio.

Piromaníaco: Gnomos com este traço racial são tratados como 1 nível acima quando conjuram magias com o descritor fogo, usando poderes concedidos do domínio do Fogo, usando poderes da linhagem do elemental do fogo ou as revelações dos mistérios das chamas de oráculo, e quando determinando o dano de bombas de alquimistas que causam dano de fogo (esta habilidade não dá ao gnomo acesso antecipado a poderes baseados em nível; ela apena afeta poderes que o gnomo poderia usar sem esta habilidade). Gnomos com Carisma 11 ou superior também possuem as seguintes habilidades similares à magia: 1/dia – *globos de luz, brilho, prestidigitação arcana, criar chamas*. O nível de conjurador para estes efeitos será igual ao nível do gnomo; as CDs são baseadas em Carisma. Este traço racial substitui os traços raciais magia gnômica e resistência a ilusões.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, gnomos possuem a opção de escolher outros bônus, dependendo de sua classe favorecida. As seguintes opções estão disponíveis para todos os gnomos que possuem as seguintes classes favorecidas e, exceto se especificado o contrário, este bônus se aplica toda vez que você escolher essa recompensa de classe favorecida.

Alquimista: Adiciona +1/2 ao número de bombas por dia que o alquimista pode criar.

Bardo: Adicione 1 ao número de rodadas diárias de apresentação de bardo total do gnomo.

Convocador: Adiciona +1 ponto de vida ao eidolon do convocador.

Druida: Adquire resistência de energia 1 contra ácido, eletricidade, fogo ou frio. Cada vez que o druida selecionar esta recompensa, aumente o valor da resistência a um tipo de energia em 1 (máximo 10 para cada tipo).

Ladino: Gnomos ladinos recebem +1 de bônus nos testes de Operar Mecanismo e Usar Instrumento Mágico relacionados a glifos, símbolos, pergaminhos e outras escritas mágicas cada vez que adquirir um nível de ladino.

Mago: Adicione +1/2 ao número de usos por dia dos poderes de escola arcana. Este aumento se aplica apenas a poderes de escola arcana disponíveis no 1º nível e normalmente utilizáveis um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Inteligência do mago.

Oráculo: Trate o gnomo como +1/2 nível acima para o propósito de determinar os efeitos da habilidade maldição do oráculo.

Patrulheiro: Adicione RD 1/mágico ao companheiro animal do patrulheiro. Cada vez que o patrulheiro selecionar este benefício, a RD/mágico aumenta em +1/2 (máximo RD 10/mágico). Caso o gnomo substitua seu companheiro animal, o novo companheiro recebe adquire essa RD.

Halflings

Frequentemente negligenciados devido a seu tamanho diminuto, halflings possuem uma habilidade incrível para se inserirem sem problemas na grande narrativa do mundo em torno deles. Rápidos, ágeis e de tremenda força de vontade, eles se misturam nas sociedades de outras raças e rapidamente se fazem indispensáveis. Embora algumas vezes estereotipados como furtivos e ladinos por outras raças – e com uma profusão de exemplos para reforçar as alegações -, como regra geral, os halflings não são nem um nem outro. Em vez disso, a maioria dos halflings é adaptável e maleável, e embora sua curiosidade muitas vezes os coloque em problemas, muitos halflings veem a adversidade com tenacidade e coragem que desmente sua pequenez.

Halflings raramente vivem em comunidades segregadas, mas sua afinidade cultural com outros halflings (e, em menor extensão, aos gnomos) vem de uma conexão não-dita entre aqueles que sabem o que é ser pequeno e ignorado em um mundo cheio de criaturas maiores.

Halflings Aventureiros

Halflings que escolhem se tornar aventureiros frequentemente preferem armaduras e armas leves para se utilizarem de sua destreza natural, enfatizando uma variedade de perícias para estarem sempre prontos para qualquer ocasião. Embora raramente busquem o combate, sua curiosidade insaciável frequentemente os leva a perambular para longe – e às vezes na exata direção do perigo.

Alquimista: A curiosidade natural dos halflings os leva à experimentação, e poucas classes reforçam esta tendência tão bem quanto a de alquimista, onde novas e cada vez mais incendiárias (às vezes literalmente) descobertas estão logo ali.

Bárbaro: Embora raças maiores possam rir da ideia de um halfling bárbaro, poucos o fazem à sua frente. Embora mais fracos que muitos outros bárbaros, a fúria de um halfling pode pegar muitos oponentes de guarda baixa.

Bardo: Halflings adoram cantar, dançar e celebrar, e seus bardos são mestres do entretenimento com um toque em comum. Embora às vezes empregados em grandes salões e teatros, halflings bardos são ainda mais comumente encontrados engajando o seu furor festivo na estrada, levando alegria e diversão a novos públicos todos os dias.

Bruxo: Embora halflings possuam a extensa reputação de ingenuidade, eles também tendem a colecionar segredos, e alguns seguem esta rota até a superstição do chamado do bruxo, se tornando sábias mulheres, herbalistas e loucos buscadores de conhecimento.

Cavaleiro: Halflings podem ser muito pequenos para efetivamente dominar a equitação, mas montados em pôneis, cães ou outras montarias mais exóticas, um halfling cavaleiro pode tornar um inferno a vida de rivais maiores, liderando soldados em batalha com um heroísmo destemido e inspirador através de suas habilidades e dedicação.

Clérigo: Halflings possuem uma grande fé um no outro, e esta devoção é levada aos deuses. Seu bom humor, curiosidade e habilidade de se misturar em novas sociedades os torna excelente missionários.

Convocador: Halflings são interminavelmente curiosos, e alguns buscam o caminho de convocador para explorar as inumeráveis formas que a vida mágica pode assumir. Seus eidolons são geralmente extravagantes em cor, com aparências tão variadas quanto a imaginação de seus convocadores, e às vezes utilizados como montaria.

Druida: Embora halflings tendam a apreciar os aspectos mais encantadores da civilização, alguns halflings druidas encontram conforto e esclarecimento nas terras selvagens, e outros se aliam aos animais presentes nas cidades.

Feiticeiro: Halflings feiticeiros frequentemente mantêm suas habilidades mágicas ocultas até que se faça necessário, de modo a pegarem seus oponentes desprevenidos, e frequentemente preferem talismãs que aprimorem sua persuasão natural ou evocações que façam seu tamanho pequeno parecer irrelevante.

Guerreiro: Halflings são frequentemente menos sanguinários que outras raças, mas ainda assim entendem e apreciam o valor de um combatente treinado e capaz de defender seu povo.

Inquisidor: Com a habilidade de se misturar na cena e espionar sem ser notado, halflings assumem a clandestinidade facilmente, e isto, combinado à sua curiosidade os torna perfeitos inquisidores, especialmente para investigar outras raças.

Ladino: Ladinos representam o estereótipo do aventureiro halfling, agindo como performistas jocosos, invasores ardilosos e salteadores audaciosos. Com seus passos leves e mãos ágeis, halflings se tornam ladrões e batedores de carteira naturais, um fato nunca negligenciado por seus oponentes.

Mago: Halflings magos frequentemente busca seus segredos arcanos por uma combinação de curiosidade e desejo de se elevarem para além do seu tamanho e força, para se fazerem notar pelas outras raças. Como resultado, eles tendem a preferir magias chamativas e mostras escandalosas de poder.

Monge: Muitos halflings buscam a simples vida de devoção e dedicação no caminho do monge. Com sua serenidade e aparência inofensiva e sua dedicação ao trabalho duro, monges se misturam perfeitamente nas comunidades halfling, embora muitos invasores tenham aprendido isto dolorosamente, após cometerem o erro de atacar um halfling desarmado.

Oráculo: Embora oráculos sejam raros entre a maioria das raças, em lugares onde halflings são oprimidos ou escravizados, oráculos se tornam mais comuns, agindo como líderes espirituais secretos de uma comunidade quando a idolatria ou organização aberta é proibida. Halflings oráculos frequentemente veneram os espíritos da terra ou natureza, ou ainda heróis do passado.

Paladino: Dado o alto valor que dão à comunidade, lar e moradia, muitos halflings aspiram a paladinos. Inimigos que não os levam a sério aprendem com seu erro quando estes cruzados intrépidos liberam a fúria celeste por sobre suas motivações malignas.

Patrulheiro: Halflings podem não ser reconhecidos por caçarem, mas apenas porque sua grande habilidade é negligenciada por aqueles incapazes de superar o preconceito. Halflings patrulheiros são especialistas em derrubar grandes e pequenos, misturando-se às terras selvagens assim como se misturam nas cidades, ou utilizando sua perspicácia tática em conjunto com seus confiáveis companheiros animais (que algumas vezes também agem como suas montarias).

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos halflings. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Cavalgador: Alguns halflings se especializam em combate montado. Halflings com este traço racial recebem +2 de bônus nos testes de Adestrar Animais e Cavalgar. Este traço racial substitui o traço racial passo firme.

Covarde: Enquanto a maioria dos halflings é destemida, alguns são medrosos, tornando-os particularmente alertas. Halflings com este traço racial recebem +1 de bônus nos testes de iniciativa e +1 de bônus nas jogadas de ataque quando estiverem flanqueando. Eles sofrem -2 de penalidade nos testes de medo e não recebem nenhum benefício de bônus de moral em testes de medo. Quando afetados por um efeito de medo, seu deslocamento aumenta em 3 metros e eles recebem +1 de bônus de esquiva em sua Classe de Armadura. Este traço racial substitui os traços raciais destemido e sorte dos halflings.

Fundeiro de Guerra: Halflings são especialistas no uso da funda. Halflings com este traço racial podem recarregar uma funda como uma ação livre. Recarregar uma funda ainda requer duas mãos e provoca ataques de oportunidade. Este traço racial substitui o traço racial passo firme.

Golpe Baixo: Alguns halflings treinam extensivamente em como atacar criaturas maiores. Halflings com este traço racial recebem +1 de bônus nas jogadas de confirmação de crítico contra oponentes maiores que eles. Este traço racial substitui o traço racial sentidos aguçados.

Praticidade: Halflings são criados no trabalho árduo e senso comum. Halflings com este traço racial recebem +2 de bônus em qualquer perícia de Ofícios ou Profissão, assim como em testes de Sentir Motivação e testes contra ilusões. Este traço racial substitui os traços raciais destemido e passo firme.

Rápido como Sombras: Halflings possuem uma furtividade incrível mesmo quando se movendo através de áreas obstruídas. Halflings com este traço racial reduzem a penalidade por utilizar Furtividade enquanto se estiverem se movendo em 5, e reduzem a penalidade em Furtividade por agir como um franco atirador em 10. Este traço racial substitui o traço racial passo firme.

Sede por Viagens: Halflings amam viajar e mapas. Halflings com este traço racial recebem +2 de bônus nos testes de Conhecimento (geografia) e Sobrevivência. Quando conjurando magias ou utilizando habilidades que concedem ou aprimoram deslocamento, halflings tratam seu nível de conjurador como 1 acima do normal. Este traço racial substitui os traços raciais destemido e sorte dos halflings.

Sob os Pés: Halflings devem treinar arduamente para efetivamente combater oponentes maiores. Halflings com este traço racial recebem +1 de bônus de esquiva na CA contra inimigos maiores que eles e +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos para evitar ataques de atropelar. Este traço racial substitui o traço racial sorte dos halflings.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, halflings possuem a opção de escolher outros bônus, dependendo de sua classe favorecida.

As seguintes opções estão disponíveis para todos os halflings que possuem as seguintes classes favorecidas.

Bardo: Adicione +1/2 nos testes de Blefar para enviar mensagens secretas, +1/2 nos testes de Diplomacia para obter informação, e +1/2 nos testes de Disfarce para se parecer com uma criança elfa, humana ou meio-elfa.

Clérigo: Selecione um poder de domínio adquirido no 1º nível que é normalmente usável por um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Sabedoria do clérigo. O clérigo adiciona +1/2 ao número de usos por dia desse poder de domínio.

Convocador: Adiciona +1 graduação de perícia ao eidolon do convocador.

Guerreiro: Adicione +1 à DMC do guerreiro quando estiver resistindo a uma tentativa de agarrar ou derrubar.

Ladino: Escolha uma arma da seguinte lista: adaga, funda, ou qualquer arma com "halfling" no nome. Adicione +1/2 de bônus de circunstância nas jogadas de confirmação de acerto crítico com essa arma (bônus máximo de +4). Este bônus não se acumula com Foco em Crítico.

Monge: Adicione +1 à DMC do monge quando estiver resistindo a uma tentativa agarrar e +1/2 ao número de ataques atordoantes que ele pode tentar por dia.

Paladino: Adicione +1/2 pv à habilidade cura pelas mãos do paladino (seja para curar ou ferir).

Patrulheiro: Adicione +1/3 de bônus de esquiva à Classe de Armadura contra inimigos prediletos do halfling.

Humanos

Humanos possuem uma adaptabilidade e entusiasmo expansionista, orientado por fontes infindáveis de ambição e imaginação. Estes traços têm lhes permitido se espalhar pelo mundo, aclimatando-se a uma variedade incontável de terras e conquistando novas fronteiras. Embora frequentemente percebidos como agressivos e destrutivos por raças de mentalidade mais aberta, a maioria dos humanos busca meramente usar o tempo que lhes é dado para viver a vida ao máximo. Hábeis negociadores e adaptadores, mesmo aquelas pessoas que caem sob a marcha incansável da humanidade são frequentemente assimiladas, tornando-se novos recursos para abastecer a infinita aventura cultural da raça.

Humanos demonstram imensa diversidade em sua aparência física, com peles variando desde tons escuros a uma palidez leitosa, e cabelos que vão de linho a ébano. Onde eles podem ser encontrados também varia bastante, pois estes ambiciosos exploradores humanos encontram seu caminho até mesmo no coração dos mais áridos desertos, nas costas frígidas de mares de gelo, e até mesmo nas profundezas abafadas da terra, todas aparentemente unidas em um questionamento impossível e interminável sobre o que há à frente no horizonte. A diversidade humana se estende igualmente em todos os campos de estudo, e sua curiosidade os leva a oportunidades ilimitadas, sempre buscando a maestria.

Humanos Aventureiros

Humanos aventureiros se especializam em todas as carreiras, pois seus talentos e ambição os direcionam não somente a obter sucesso, mas a alcançar a grandeza, deixando legados para durarem mais do que suas curtas vidas.

Alquimista: Às vezes dispensados como excêntricos e amadores em artes perigosas, as habilidades práticas dos humanos alquimistas sempre lhes rende uma ocupação, mesmo que frequentemente à uma distância segura de seus empregadores.

Bárbaro: Desde selvas fumegantes a estepes desoladas, bárbaros evitam sociedades "civilizadas", ganhando estima por sua tenacidade, confiança e valentia indomáveis. Mesmo em meio à selvageria a criatividade da raça brilha, levando humanos bárbaros a frequentemente criar e dominar uma variedade armas e estilos de combate rudes e letais.

Bardo: Humanos bardos demonstram pouca inibição e grande alcance artístico. Eles frequentemente se provam intensivamente curiosos, colecionando histórias e construindo suas próprias lendas enquanto recitam os contos de outros.

Bruxo: A luxúria humana pela maestria do mundo às vezes os leva a rotas misteriosas e potencialmente perigosas, como aquelas dos reclusos bruxos.

Cavaleiro: Humanos formam a espinha dorsal de muitas ordens de cavalaria, balanceando uma gentileza aristocrática com a dedicação de servir a seu soberano e ao ideal cavalheiresco, ganhando igual estima de nobres e plebeus.

Clérigo: Humanos facilmente acreditam em ideais maiores que eles mesmo e unem-se a religiões grandes e pequenas. Humanos frequentemente formam conexões pessoais com divindades, incorporando traços e forças que eles idealizam.

Convocador: Moldando vida e comandando terrores com suas próprias palavras, humanos convocadores adotam os poderes da criação. Eidolons sob seus comandos podem ter uma variedade de formas, tipicamente como manifestações das maiores esperanças ou pesadelos de seus mestres.

Druida: O druidismo é considerado por muitos humanos como a "fé antiga", eterna e abrangente como o mundo em si. Embora alguns os tomem por eremitas retrógrados ficando no caminho do progresso, druidas frequentemente gozam de uma mistura de respeito cauteloso e temor desconfiado.

Feiticeiro: Com um longo histórico de linhagens misturadas, humanos frequentemente exibem poder arcano latente. Às vezes condenados como aberrações ou exaltados como prodigiosos, feiticeiros devem confiar em suas forças interiores para sobreviver.

Guerreiro: Humanos guerreiros cumprem uma gama de profissões – de vagabundos e soldados a espadachins e rufiões – mas nunca são pessoas para se desafiar.

Inquisidor: Embora sejam capazes de confiar e ter fé, humanos são igualmente suscetíveis à paranoia e suspeição, e ordens inteiras de humanos inquisidores ganharam fama (ou infâmia) por suas purgações de criaturas perigosas e tenazes caças às bruxas.

Ladino: Ambiciosos, às vezes até demais, humanos ladinos desafiam todas as barreiras para conseguirem o que desejam. Seja como assassinos inescrupulosos ou ladrões ousados, poucos conseguem resistir aos subterfúgios e encantos destes vigaristas determinados.

Mago: Muitos humanos buscam poder, conhecimento e compreensão dos segredos da criação, levando magos humanos a procurar mistérios antigos do conhecimento arcano e inovações mágicas. Humanos se sobressaem tanto dominando escolas de magia específicas como em estudos mais universais.

Monge: Ansiando paz e a disciplina da perfeição, humanos monges frequentemente se mantêm afastados da sociedade. Enquanto muitos admiram os monges, apenas os mais dedicados possuem clareza e autocontrole para dominar suas artes.

Oráculo: Humanos oráculos empregam uma variedade de artes cultuais para revelar a essência e perspectiva do oráculo. Quais agentes estes videntes escolhem empregar em suas estranhas artes varia levemente, frequentemente revelando verdades misteriosas.

Paladino: Humanos aspirando a ideais heroicos, buscando caminhos nobres para defender seu povo, ou meramente aspirando a ideias grandiosas de honra e heroísmo, frequentemente gravitam para a classe dos paladinos. Embora seja uma estrada difícil e sacrificante, humanos paladinos integram a linha de frente de praticamente qualquer cruzada contra as forças do mal.

Patrulheiro: Humanos se desafiam a suplantar todo tipo de presa, levando muitos a se tornarem caçadores habilidosos e rastreadores de bestas e outras vítimas ainda mais mortais. Ao longo do tempo, muitos patrulheiros humanos passam a preferir a companhia de animais à de outras pessoas.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos humanos. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Olho para o Talento: Humanos possuem grande intuição para potenciais latentes. Eles recebem +2 de bônus nos testes de Sentir Motivação. Adicionalmente, quando adquirem um companheiro animal, familiar, montaria especial ou seguidor, a criatura recebe +2 de bônus em um valor de atributo à escolha do jogador. Este traço racial substitui o traço racial talento adicional.

Coração dos Campos: Humanos nascidos em áreas rurais são acostumados ao trabalho pesado. Eles recebem um bônus igual à metade de seu nível de personagem em qualquer perícia de Ofícios ou Profissão, e uma vez por dia podem ignorar um efeito que lhes deixaria fatigado ou exausto. Este traço racial substitui o traço racial habilidoso.

Coração das Ruas: Humanos de cidades movimentadas são habilidosos com multidões. Eles recebem +1 de bônus nos testes de Reflexos e +1 de bônus na Classe de Armadura quando adjacentes a pelo menos dois aliados. Multidões não são consideradas terreno difícil para eles. Este traço racial substitui o traço racial habilidoso.

Coração das Selvas: Humanos criados em terras selvagens aprendem o difícil caminho de que apenas o mais forte sobrevive. Eles recebem um bônus igual à metade de seu nível de personagem nos testes de Sobrevivência. Eles também recebem +5 de bônus nos testes de Constituição para estabilizar quando estiverem morrendo e adicionam metade do seu nível de personagem quando determinando os pontos de vida negativos necessários para morrer. Este traço racial substitui o traço racial habilidoso.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, humanos possuem a opção de escolher outros bônus, dependendo de sua classe favorecida. As seguintes opções estão disponíveis para todos os humanos que possuem as seguintes classes favorecidas.

Alquimista: Adicione uma fórmula de extrato da lista de alquimista ao livro de fórmulas do personagem. Esta fórmula deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de fórmula que o alquimista pode criar.

Bárbaro: Adicione +1/2 de bônus a pressentir armadilhas ou +1/3 de bônus ao poder de fúria supersticioso.

Bardo: Adicione uma magia conhecida da lista de magias do bardo. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que o bardo pode conjurar.

Bruxo: Adicione uma magia da lista de magias de bruxo ao familiar do bruxo. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que ele pode conjurar. Caso o bruxo substitua seu familiar, o novo familiar recebe essas magias adicionais.

Cavaleiro: Adicione +1/4 ao bônus de estandarte do cavaleiro.

Clérigo: Adicione +1 nos testes de nível de conjurador para superar resistência à magia de extraplanares.

Convocador: Adicione +1 ponto de vida ou +1 graduação de perícia ao eidolon do convocador.

Druida: Adicione +1/2 de bônus nos testes de Diplomacia e Intimidação para alterar a atitude de uma criatura.

Feiticeiro: Adicione uma magia conhecida da lista de magias do feiticeiro. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que o feiticeiro pode conjurar.

Guerreiro: Adicione +1 à DMC do guerreiro quando estiver resistindo a duas manobras de combate à sua escolha.

Inquisidor: Adicione uma magia conhecida da lista de magias do inquisidor. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que o inquisidor pode conjurar.

Ladino: O humano adquire +1/6 de uma nova proeza de ladino.

Mago: Adicione uma magia da lista de magias de mago ao grimório do personagem. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que ele pode conjurar.

Monge: Adicione +1/4 à reserva de *ki* do monge.

Oráculo: Adicione uma magia conhecida da lista de magias do oráculo. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que o oráculo pode conjurar.

Paladino: Adicione +1 à resistência a energia de qualquer tipo (máximo +10) do paladino.

Patrulheiro: Adicione +1 ponto de vida ou +1 graduação de perícia ao companheiro animal do patrulheiro. Caso o patrulheiro substitua seu companheiro animal, o novo companheiro recebe esses pontos de vida ou graduações de perícia adicionais.

Meio-Elfos

Meio-elfos são os órfãos idealizados da sociedade, ao mesmo tempo carismáticos a apaixonados, mas quase nunca se sentindo em casa, onde quer que estejam. Muitos meio-elfos seguem carreiras sociais muito facilmente, mesmo que frequentemente gastem tempo tentando encontrar um único caminho. Outros perseguem a realização através de buscas espirituais ou aprimorando talentos mágicos inatos, enquanto outros abrem mão de tudo e se retiram para vidas de isolamento na selva ou de misantropia, vivendo diariamente à custa dos outros.

Meio-elfos variam em aparência tanto quanto seus pais elfos e humanos, exibindo todo tom imaginável de cabelo, olhos e pele, possuindo também um charme inato e gracioso. Os talentos únicos dos meio-elfos também variam bastante dependendo de sua criação, a natureza de sua linhagem, a força de suas psiquês e sua relação com sua dupla natureza. Alguns meio-elfos possuem traços raciais diferentes dos comuns à sua raça.

Embora bem representados entre aventureiros e outros andarilhos, meio-elfos são raridade na maioria do mundo, já que a fraternização de elfos e humanos tipicamente conduz as duas raças a sentimentos de consternação, em vez de amor. Enquanto alguns meio-elfos são membros queridos de famílias incomuns, mas felizes, esta raramente é a regra. Mais frequentemente, eles são evitados ou considerados a encarnação de grandes vergonhas. Mesmo que muitos tenham um passado negro, estas dificuldades os preparam para vidas cheias de desafios e aventuras como poucos membros de raças mais unificadas jamais poderiam imaginar.

Meio-Elfos Aventureiros

Meio-elfos aventureiros frequentemente se especializam em classes sociais ou escolhem a multiclasse, se arriscando em diversas carreiras enquanto tentam encontrar o equilíbrio perfeito para suas personalidades multifacetadas.

Alquimista: Meio-elfos são experimentadores curiosos, e muitos realizam estudos passageiros pela alquimia, frequentemente demonstrando grande talento na mistura e separação de elementos voláteis.

Bárbaro: Meio-elfos bárbaros tipicamente são oriundos de sociedades de pais selvagens. Enquanto muitos abandonam suas culturas para fugir de suas diferenças, outros defendem fervorosamente seus povos, sempre buscando provar seu valor.

Bardo: Muitos meio-elfos tendem à classe de bardo, uma vez que ela privilegia tanto o seu charme natural quanto a sua adaptabilidade social, frequentemente voltados à bajulação.

Bruxo: Seja por amargura ou desejo por grandes poderes mágicos, meio-elfos muitas vezes se tornam adeptos dos poderes ímpares dos bruxos. Muitos adotam familiares feridos ou distintos, frequentemente criaturas consideradas estranhas entre seus próximos.

Cavaleiro: Meio-elfos cavaleiros dominam as artes da guerra com elegância e sutileza. O caminho do cavaleiro lhes provê um código para seguir e um mestre para servir para ganharem honra e estima, ainda que elfos e humanos às vezes os vejam como pretensiosos e enxeridos com suas ordens cavalheirescas.

Clérigo: Meio-elfos frequentemente se sentem desconectados dos dogmas humanos e élficos, mas muitos escolhem seguir um chamado divino que lhes garanta um contexto confortável para se envolverem com outras raças através de uma fé em comum, ou simplesmente pelo fato da conexão imanente com o divino apequenar suas diferenças para com os outros mortais.

Convocador: Alguns meio-elfos possuem uma fascinação curiosa com a ideia de moldar e esculpir a vida, mente, corpo e alma. Muitos até mesmo procuram criar seus eidolons como seres idealizados, seja como criaturas de beleza sobrenatural ou de um terror estarrecedor.

Druida: Meio-elfos incertos sobre seu lugar na sociedade civilizada frequentemente a abandonam por completo pela harmonia implícita com o mundo natural. Abraçando a conexão com a natureza inerente em seu sangue élfico, muitos encontram na selva a tranquilidade que nenhuma sociedade pode oferecer.

Feiticeiro: A magia corre no sangue de todo meio-elfo, frequentemente se manifestando através das linhagens arcana ou feérica, embora outras fontes de poder de feitiçaria também surjam com frequência. Independente da origem de sua magia, meio-elfos dominam seus dons rapidamente.

Guerreiro: Meio-elfos guerreiros são relativamente comuns, já que a áspera simplicidade do campo de batalha possui grande apelo para aqueles cansados em tentar conciliar sua natureza dividida. Os vários gostos e habilidades dos meio-elfos frequentemente os torna mestres de uma quantidade deslumbrante de armas.

Inquisidor: Encarando sua própria agitação interior, inquisidores meio-elfos possuem instintos aguçados sobre a mente dos outros e conhecimento acerca do equilíbrio entre a vida e a morte.

Ladino: Muitos meio-elfos aperfeiçoam as artes ladinas, estudando pessoas e seus hábitos e, por consequência, aprendendo a tirar vantagem dos arrogantes e descuidados.

Mago: Muitos meio-elfos herdam talentos mágicos de sua linhagem, encontrando consolo e respeito na maestria das artes arcanas. Embora todas as escolas de magia sejam receptivas a eles, muitos preferem magias de poder explosivo, aquelas que lhes concedem um ar misterioso, ou aquelas que lhes permitem manipular o mundo à sua volta.

Monge: Meio-elfos que encontram a paz com suas heranças mixadas encarnam a quietude da mente e o esclarecimento meditativo das doutrinas monásticas. Muitos aprendem a mesclar técnicas marciais humanas e élficas em novos estilos de combate.

Oráculo: Meio-elfos tendem a viver o agora, extraindo intuições oraculares de sussurros no ar, do movimento das estrelas e turbilhões imperceptíveis em cidades superpopulosas, ou mesmo vozes ancias em seu sangue.

Paladino: Quer sejam devotados à uma divindade de seus pais humanos ou élficos, ou qualquer outra que escolham adotar, meio-elfos paladinos assumem os dogmas de seus deuses com zelo e graça. Frequentemente,

entre algumas ordens sagradas, meio-elfos encontram a paz e camaradagem que costuma lhes ser negada.

Patrulheiro: Meio-elfos frustrados com a sociedade comum frequentemente se retiram às terras selvagens, desenvolvendo um elo próximo com animais e mudanças da natureza.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos meio-elfos. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Armas Ancestrais: Alguns meio-elfos recebem treinamento em uma arma incomum. Meio-elfos com este traço racial recebem Proficiência com Armas Exóticas ou Proficiência com Armas Marciais com uma única arma como um talento adicional no 1º nível. Este traço racial substitui o traço racial adaptabilidade.

Filho da Água: Alguns meio-elfos são filhos de elfos adaptados ou que vivem próximos à água. Estes meio-elfos recebem +4 de bônus racial nos testes de Natação, podem sempre escolher 10 enquanto estiverem nadando, e podem escolher Aquan como um idioma adicional. Este traço racial substitui os traços raciais adaptabilidade e talentos múltiplos.

Integrado: Muitos meio-elfos são habilidosos na arte de se integrar em comunidades como se fossem verdadeiros nativos. Meio-elfos com este traço racial recebem +1 nos testes de Blefar, Conhecimento (local) e Disfarce. Este traço racial substitui o traço racial adaptabilidade.

Mente Dividida: A ancestralidade misturada de alguns meio-elfos os faz resistentes a ataques mentais. Meio-elfos com este traço racial recebem +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade. Este traço racial substitui o traço racial adaptabilidade.

Sociável: Meio-elfos são habilidosos em encantar os outros e recuperarem-se de gafes. Caso um meio-elfo com este traço racial tente mudar a atitude de uma criatura com teste de Diplomacia e falhar por 5 ou mais, eles podem tentar influenciar a criatura uma segunda vez mesmo que não tenham se passado 24 horas. Este traço racial substitui o traço racial adaptabilidade.

Treinamento Arcano: Meio-elfos ocasionalmente buscam orientação para aprimorar a magia contida em seu sangue. Meio-elfos com este traço racial possuem apenas uma classe favorecida e essa deve ser uma classe de conjuração arcana. Eles podem utilizar itens de gatilho e de complemento de magia para suas classes favorecidas como 1 nível acima (ou como 1º nível de personagem caso não possuam níveis nessa classe). Este traço racial substitui o traço talentos múltiplos.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, meio-elfos possuem a opção de escolher outros bônus, dependendo de sua classe favorecida. As seguintes opções estão disponíveis para todos os meio-elfos que possuem as seguintes classes favorecidas e, exceto se especificado o contrário, este bônus se aplica toda vez que você escolher essa recompensa de classe favorecida.

Bardo: Adicione 1 ao número de rodadas diárias de apresentação de bardo total do meio-elfo.

Bruxo: Adicione uma magia da lista de magias de bruxo ao familiar do bruxo. Esta magia deve ser de ao menos um nível abaixo do maior nível de magia que ele pode conjurar. Caso o bruxo substitua seu familiar, o novo familiar recebe essas magias adicionais.

Druida: Selecione um poder de domínio de clérigo adquirido no 1º nível que é normalmente usável por um número de vezes por dia igual a 3 + o modificador de Sabedoria do druida. O druida adiciona +1/2 ao número de usos por dia desse poder de domínio. Para meio-elfos druidas que formam elo com um companheiro animal, adicione +1 graduação de perícia ao companheiro animal. Caso o meio-elfo substitua seu companheiro animal, o novo companheiro recebe essas graduações de perícia adicionais.

Convocador: Adicione +1/4 à reserva de evolução do eidolon.

Guerreiro: Adicione +1 à DMC do guerreiro quando estiver resistindo a uma tentativa de desarmar ou ultrapassar.

Ladino: Adicione +1/2 de bônus aos testes de Blefar para fintar e de Diplomacia para obter informação.

Patrulheiro: Adicione +1 graduação de perícia ao companheiro animal do patrulheiro. Caso o meio-elfo substitua seu companheiro animal, o novo companheiro recebe essas graduações de perícia adicionais.

Meio-Orcs

Meio-orcs frequentemente vivem às margens da sociedade. De aparência bestial e tradicionalmente temidos pelos não-orcs que eles encontram, meio-orcs tendem a ser tenazes e costumam se testar. Alguns tentam mostrar que são diferentes de seus brutais parentes orcs, enquanto outros abraçam sua herança monstruosa para se tornarem terríveis exemplares da ferocidade em combate. De uma forma ou de outra, quase todos os meio-orcs conquistam respeito – seja ganhando-o voluntariamente, seja tomando-o através da força.

Ridicularizados como mestiços pelos humanos e como fracos pelos orcs, meio-orcs sofrem desde o nascimento, precisando de uma grande força de vontade para chegar ao mundo. Com sua força física e tamanho, meio-orcs representam o poder bruto e primitivo, e se esse poder será utilizado para o bem ou para o mal depende inteiramente de cada indivíduo.

Meio-Orcs Aventureiros

Devido a sua constituição poderosa, meio-orcs são particularmente adequados a classes marciais, seja como bárbaros portadores de machados, soldados tenazes ou assassinos de sangue frio, e até mesmo aqueles de classes mágicas normalmente não são estranhos ao alheios à sanguinolência.

Alquimista: Enquanto meio-orcs criados entre seus parentes monstruosos raramente são estudiosos, um surpreendente número deles segue a disciplina da alquimia, apreciando o potencial destrutivo de suas bombas, venenos e mutagênicos.

Bárbaro: Meio-orcs bárbaros são campeões lendários, máquinas de combate imparáveis que consolidam a terrível reputação de seu povo pelo mundo (para bem ou para mal). Sua sede de batalha e habilidade em se entregar à fúria bestial de sua hereditariedade orc são tudo o que é necessário para lhes garantir um lugar na maioria dos grupos de aventura.

Bardo: Meio-orcs tentando superar o preconceito racial entre as outras raças civilizadas algumas vezes se valem da apresentação, diplomacia e aprendizagem como um meio de elevar não apenas sua gentil disposição, mas também a reputação de outros meio-orcs na comunidade e sociedade.

Bruxo: A sociedade orc é inerentemente supersticiosa, e muitos meio-orcs possuem este traço. Meio-orcs bruxos em sociedades humanas às vezes utilizam suas características bestiais para aumentar sua presença intimidadora. Mais até que outros bruxos, meio-orcs são temidos e tratados com desconfiança por aqueles que buscam seus poderes, e muitos seguem esse caminho em busca de seus próprios fins misteriosos.

Cavaleiro: Embora meio-orcs frequentemente encaram o preconceito quanto a serem aceitos em casas humanas nobres e ordens de cavalaria, sua estatura física e aptidão em combate as vezes obriga aqueles que iriam lhes negar entrada a reconsiderar sua visão. Na sociedade orc, cavaleiros frequentemente agem como braço direito de senhores da guerra.

Clérigo: Meio-orcs clérigos são frequentemente os líderes espirituais de suas comunidades, servindo de interlocutores entre os vivos e os mortos, e tão preparados para encarar o julgamento divino quanto para curar e cuidar.

Convocador: Meio-orcs são frequentemente párias, e consequentemente muitos se tornam convocadores buscando a chance de forjar uma amizade leal. Especialmente nas terras orcs, meio-orcs convocadores tendem a criar eidolons o maior e mais ameaçadores possíveis.

Druida: Meio-orcs druidas frequentemente veem o mundo natural como uma fonte feroz de poder, manipulando a força destrutiva de tempestades e predadores. Muitos deles assumem o druidismo em razão do exílio das sociedades humanóides de onde vêm, encontrando a paz e aceitação entre as bestas da natureza.

Feiticeiro: Embora o estudo arcano seja raro na sociedade orc, a feitiçaria possui uma simplicidade brutal que os orcs são capazes de entender e apreciar, tornando meio-orcs feiticeiros estimados (e temidos) tanto na sociedade orc quanto humana.

Guerreiro: Muitos orcs são simplesmente levados ao treinamento marcial por causa de seu tamanho e aparência intimidante. Enquanto muitas outras raças assumem que todos os combatentes meio-orcs se valem da fúria bárbara, na verdade muitos preferem a disciplina, precisão e versatilidade dos estudos de guerreiro.

Inquisidor: Comumente intimidadores a muitas raças, meio-orcs se tornam inquisidores naturalmente, agindo como guarda-costas, criminosos organizados e executores ou caçadores de monstros (às vezes agindo até mesmo contra sua própria raça).

Ladino: Marginalizados pela sociedade, meio-orcs são frequentemente forçados a se esconder e roubar para sobreviver, e alguns descobrem que esse estilo de vida lhes serve muito bem, e se tornam bandidos, ladrões e assassinos.

Mago: Embora magos sejam extremamente raros na sociedade orc, haja vista que sua cultura possui pouco acesso ou interesse em livros e estudos arcanos, meio-orcs magos às vezes são encontrados em sociedades humanas, estudando bastante em busca de poderes que possam ajudá-los a galgar uma posição de respeito a que eles desesperadamente aspiram.

Monge: A maioria dos meio-orcs monges aprendem suas habilidades de humanos, já que tal disciplina é rara na sociedade orc. Algumas buscam superar sua natureza bestial com um perfeito equilíbrio e controle, enquanto outros desejam simplesmente quebrar seus adversários com as mãos nuas.

Oráculo: Criaturas de mistério e agouro, meio-orcs oráculos são frequentemente profetas da ruína e destruição, se valendo dos espíritos dos mortos, do poder da guerra ou dos violentos elementos do fogo e da tempestade.

Paladino: Enquanto outras raças riem da ideia de um meio-orc paladino, na verdade não é incomum a meio-orcs se devotarem a uma divindade ordeira e boa para se tornarem campeões de sua causa, buscando se redimir aos olhos da sociedade demonstrando seu grande valor pessoal.

Patrulheiro: Frequentemente forçados a viver às margens da sociedade e proteger a si mesmos, meio-orcs se tornam excelentes caçadores e batedores, às vezes protegendo as comunidades que lhes rejeitaram na busca por alguma aceitação.

TRAÇOS RACIAIS ALTERNATIVOS

Os seguintes traços raciais alternativos substituem os traços raciais padrão dos meio-orcs. Consulte o Mestre antes de selecionar qualquer uma destas novas opções.

Bestial: O sangue orc de alguns meio-orcs se manifesta na forma de algumas características orcs proeminentes, exacerbando sua aparência bestial, mas aprimorando seus sentidos já aguçados. Eles recebem +2 de bônus racial nos testes de Percepção. Este traço racial substitui o traço racial ferocidade orc.

Catador de Rua: Alguns meio-orcs sobrevivem catando restos da sociedade, e aprendem a separar bons achados do lixo ordinário. Meio-orcs com este traço racial recebem +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e em testes de Percepção realizados para encontrar objetos escondidos (incluindo armadilhas e portas secretas), determinar se a comida está estragada, ou identificar um veneno pelo gosto. Este traço racial substitui o traço racial intimidante.

Denteado: As presas vestigiais de alguns meio-orcs são massivas e afiadas, lhes garantindo um ataque de mordida. Este é um ataque natural primário que causa 1d4 pontos de dano perfurante. Este traço racial substitui o traço racial ferocidade orc.

Destruidor de Portões: Muitos meio-orcs se encontram na arte da destruição. Meio-orcs com este traço racial recebem +2 de bônus nos testes de Força para quebrar objetos e +2 de bônus nas tentativas de fender. Este traço racial substitui o traço racial ferocidade orc.

Escalador de Rochas: Meio-orcs de regiões montanhosas são excelentes escaladores e às vezes surpreendem suas presas saltando por cima delas. Meio-orcs com este traço racial recebem +1 de bônus nos testes de Acrobacia e Escalar. Este traço racial substitui o traço racial intimidante.

Guerreiro de Correntes: Alguns meio-orcs escaparam da escravatura e reforjaram as correntes de seu aprisionamento em armas letais. Meio-orcs com este traço racial são proficientes com manguais e manguais pesados, e tratam manguais atrozes e correntes com cravos como armas marciais. Este traço racial substitui o traço racial familiaridade com armas.

Mestre de Bestas: Alguns meio-orcs possuem um parentesco espiritual com bestas fantásticas, capturando-as por esporte ou vivendo e caçando com elas. Um meio-orc com este traço racial considera o chicote e rede com armas marciais e recebem +2 de bônus nos testes de Adestrar Animais. Este traço racial substitui o traço racial ferocidade orc.

Nascido da Praga: Meio-orcs algumas vezes são forçados a viver nas margens rançosas e insalubres da sociedade, se tornando habituados a todas as doenças. Meio-orcs com este traço racial recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra doenças, venenos ingeridos, e para evitar ficarem enjoados e nauseados. Este traço racial substitui os traços raciais intimidante e ferocidade orc.

Criatura das Cavernas: Alguns meio-orcs vivem longe da superfície, buscando conforto em grandes complexos cavernosos. Meio-orcs com este traço racial recebe +1 de bônus nos testes de Conhecimento (exploração) e Sobrevivência realizados no subterrâneo. Este traço racial substitui o traço racial intimidante.

Tatuagem Sagrada: Tatuagens, piercings e rituais de escarificação são marcas sagradas para muitos meio-orcs. Meio-orcs com este traço racial recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência. Este traço racial substitui o traço racial ferocidade orc.

OPÇÕES DE CLASSE FAVORECIDA

Em vez de receber uma graduação de perícia ou um ponto de vida adicional sempre que adquirir nível em uma classe favorecida, meio-orcs possuem a opção de escolher outros bônus, dependendo de sua classe favorecida.

As seguintes opções estão disponíveis para todos os meio-orcs que possuem as seguintes classes favorecidas.

Alquimista: Adicione +1/2 ao dano de bomba.

Bárbaro: Adicione 1 ao número de rodadas diárias de fúria total do meio-orc.

Bruxo: Adicione +1 graduação de perícia ao familiar do bruxo. Caso o meio-orc substitua seu familiar, o novo familiar recebe essas graduações de perícia adicionais.

Feiticeiro: Adicione +1/2 ao dano de magias de fogo.

Guerreiro: Adicione +2 nas jogadas para estabilizar quando estiver morrendo.

Inquisidor: Adicione +1/2 nos testes de Intimidação e em testes de Conhecimento para identificar criaturas.

Patrulheiro: Adicione +1 ponto de vida ao companheiro animal do patrulheiro. Caso o meio-orc substitua seu companheiro animal, o novo companheiro recebe esses pontos de vida adicionais.

2 Classes

Deuses, que cheiro!" Alain saltou para trás enquanto os trogloditas se revolviam na direção deles sobre aquelas pedras antigas.

"Eu achei que você já tivesse se acostumado a isso," Alahazra observou. Alain acenou pra ela de forma irritada.

"Agora não, bruxa!" Ele girou sua espada longa em um grande arco, forçando os atacantes a se erguerem rapidamente, brandindo suas lanças e espadas. Alain reclamou.

"Eu me recuso a morrer nesta fossa. Se ao menos um de nós pudesse ficar atrás deles, nós poderíamos ter uma chance na luta, mas eu não – "

"Isso pode ser providenciado," disse a oráculo. Então, abrindo seus braços, ela se ergueu no ar.

Classes Base

Enquanto a maioria das pessoas compartilha bebidas com um guerreiro ou talvez até testemunhe um mago realizar uma magia impressionante, estes não são os únicos aventureiros conhecidos nas lendas e histórias. As classes de personagem a seguir apresentam novas opções para jogadores e grandes variações para o elenco de Personagens do Mestre.

Classes Base

As seis novas classes base apresentadas neste livro são equivalentes em poder às 11 classes básicas do *Pathfinder RPG Livro Básico*. Mestres são encorajados a permitir aos jogadores escolherem livremente entre estas classes e outras regras e opções adicionais deste livro, mas cada Mestre deve realizar uma decisão pessoal sobre o que é ou não permitido em sua campanha e a prevalência destas classes de personagem em seu mundo.

Cada nova classe apresenta temas interessantes e habilidades especiais aos personagens.

Alquimista: O alquimista é um mestre da alquimia, usando extratos para lhe garantir grandes poderes, mutagênicos para aprimorar sua forma e bombas para destruir seus inimigos.

Bruxo: Espreitando às margens da civilização, o bruxo forma uma conexão poderosa com um patrono que lhe concede poderes estranhos e misteriosos através de um familiar especial.

Cavaleiro: Sobre sua montaria possante, o cavaleiro é um bravo guerreiro, usando sua sagacidade, charme e força nos braços para unir seus companheiros e atingir seus objetivos.

Convocador: Ligado a uma criatura misteriosa chamada eidolon, o convocador usa seu poder para fortalecer essa conexão e aprimorar seu estranho companheiro extraplanar.

Inquisidor: Flagelo dos infiéis e caçador de horrores, o inquisidor erradica os inimigos de sua fé com uma convicção austera e uma gama de bênçãos divinas.

Oráculo: Extraindo poderes de mistérios divinos, o oráculo canalizar poder divino através de seu corpo e alma, mas a um preço terrível.

Riqueza Inicial

A tabela a seguir lista os valores iniciais de peças de ouro por classe. Adicionalmente, cada personagem começa com uma vestimenta que custa 10 peças de ouro ou menos.

Classe	Riqueza Inicial	Média
Alquimista	3d6 x 10 po	105 po
Bruxo	3d6 x 10 po	105 po
Cavaleiro	5d6 x 10 po	175 po
Convocador	2d6 x 10 po	70 po
Inquisidor	4d6 x 10 po	140 po
Oráculo	3d6 x 10 po	105 po

Alquimista

Seja enfurnado em um laboratório de um porão esfumaçado, seja realizando experimentos em uma respeitada escola de magias, o alquimista é frequentemente considerado tão instável, imprevisível e perigoso quanto os experimentos que ele cria. Enquanto alguns criadores de itens alquímicos se contentam em com a vida sedentária de um mercador, fornecendo fósforos e bastões de fumaça, o verdadeiro alquimista responde a uma vocação mais profunda. Em vez de invocar magias como um conjurador, o alquimista captura seu potencial mágico de líquidos e extratos que ele cria, infundindo seus químicos com poder virulento e garantindo a si próprio habilidades impressionantes com venenos, explosivos e todos os tipos de magias de auto-transformação.

Função: A reputação do alquimista não é amenizada por sua exuberância (alguns diriam imprudência perigosa) em aperfeiçoar extratos mágicos e poções transformadoras, imbuindo estas substâncias com magias que alteram sua aura e utilizando o próprio corpo como estoque experimental. Ele também é conhecido por sua paixão em produzir bombas explosivas e descobrir estranhos venenos e novos métodos para utilizá-los. Estas características, ao mesmo tempo em que o tornam uma responsabilidade e risco para a maioria das organizações civilizadas e instituições de ensino superior, parecem o encaixar perfeitamente na maioria dos grupos de aventura.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um alquimista são: Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Cura (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Des), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car), Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe alquimista.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um alquimista é proficiente com todas as armas simples e bombas. Ele também é proficiente com armaduras leves, mas não com escudos.

Alquimia (Sob): Alquimistas não são apenas mestres da criação de substâncias alquímicas mundanas como fogo alquímico e bastões de fumaça, mas também na criação de extratos mágicos em formato de poções, nos quais eles podem armazenar efeitos de magias. Na prática, um alquimista prepara suas magias misturando ingredientes para formar extratos, e então "conjura" suas magias bebendo o extrato. Quando um alquimista cria um extrato

ou bomba, ele infunde a mistura com uma minúscula fração de seu próprio poder mágico – isto possibilita a criação de efeitos poderosos, mas também vincula os efeitos ao criador.

Quando utilizando Ofícios (alquimia) para criar um item alquímico, um alquimista recebe um bônus de competência igual a seu nível de classe no teste de Ofícios (alquimia). Adicionalmente, um alquimista pode utilizar Ofícios (alquimia) para identificar poções como estivesse usando *detectar magia*. Ele deve segurar a poção por 1 rodada para realizar este teste.

Um alquimista pode criar três tipos de itens mágicos especiais – bombas, extratos e mutagênicos. Bombas são projéteis de área explosivos, e mutagênicos são elixires transformativos que o alquimista bebe para melhorar seus atributos físicos – ambos são detalhados em suas próprias seções abaixo.

Extratos são os mais variados dos três. Em muitas maneiras, eles se comportam como magias em formato de poções, e seus efeitos podem ser dissipados por efeitos como *dissipar magia*, utilizando o nível do alquimista como seu nível de conjurador. Ao contrário de poções, entretanto, extratos podem possuir efeitos poderosos e duplicar magias que uma poção normalmente não poderia.

Um alquimista pode preparar somente um número limitado de extratos de cada nível por dia de cada nível de extrato. Sua cota diária de extratos é dada na Tabela 2–1. Adicionalmente, ele recebe extratos adicionais por dia se possuir um alto valor de Inteligência, da mesma forma que um mago recebe magias adicionais por dia.

Quando um alquimista mistura um extrato, ele infunde os químicos e reagentes no extrato com magia sifonada de sua própria aura mágica. Um extrato imediatamente se torna inerte se sair da posse do alquimista, sendo reativado assim que retornar à sua posse – um alquimista não pode normalmente repassar seus extratos para que seus aliados os usem (mas veja a descoberta "infusão", abaixo). Um extrato, uma vez criado, permanece potente por 1 dia antes de perder sua magia, portanto um alquimista deve preparar seus extratos todo dia. Misturar um extrato leva 1 minuto de trabalho – a maioria dos alquimistas prepara muitos extratos no início do dia ou pouco antes de sair para uma aventura, mas não é incomum um alquimista manter alguns (ou mesmo todos) de seus espaços de extrato abertos para que possa preparar extratos em campo conforme for necessário.

Embora o alquimista efetivamente não conjure magias, ele possui uma lista de fórmulas que determina quais extratos ele pode criar (veja página 32). Um alquimista pode utilizar itens de gatilho de magia se a magia consta em sua lista de fórmulas, mas não itens de complemento de magia (exceto se ele utilizar Usar Item Mágico para fazê-lo). Um extrato é "conjurado" ao ser bebido, como se se estivesse ingerindo uma poção – os efeitos de um extrato duplicam exatamente o efeito da magia na qual sua fórmula é baseada, exceto pelo fato de que a magia sempre afeta apenas o alquimista que a beber. Um alquimista pode sacar e beber um extrato como uma ação padrão. O alquimista considera o seu nível como nível de conjurador, para determinar qualquer efeito baseado em nível de conjurador.

Criar extratos consome matéria-prima, mas o custo destes materiais é insignificante–comparável aos componentes materiais sem valor da maioria das magias. Caso uma magia normalmente possua um componente material dispendioso, esse componente deve ser gasto durante o consumo daquele extrato em particular. Extratos não podem ser feitos a partir de magias que possuem a exigência de um foco (extratos de alquimista que replicam magias divinas nunca requerem um foco divino).

Para aprender ou preparar um extrato, um alquimista deve possuir um valor de Inteligência igual ou maior a 10 + o nível do extrato. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra um extrato do alquimista é 10 + o nível do extrato + o modificador de Inteligência do alquimista.

Um alquimista pode conhecer qualquer número de fórmulas. Ele armazena suas fórmulas

em um tomo especial chamado de livro de fórmulas. Ele deve consultar seu livro sempre que preparar um extrato, mas não quando o consome. Um alquimista inicia o jogo com duas fórmulas de 1º nível, mais um número adicional de fórmulas igual a seu modificador de Inteligência. A cada novo nível de alquimista, ele adquire uma nova fórmula de qualquer nível que ele possa criar. Um alquimista também pode adicionar fórmulas ao seu livro assim como um mago adiciona magias a seu grimório, utilizando os mesmos custos, páginas e tempo requeridos. Um livro de fórmulas custa tanto quanto um grimório. Um alquimista pode estudar um grimório de mago para aprender qualquer fórmula que seja equivalente a uma magia que o grimório contenha. Um mago, entretanto, não pode aprender magias de um livro de fórmulas. Um alquimista não precisar decifrar escritas arcanas antes de copiá-las.

Arremessar Qualquer Coisa (Ext): Todos os alquimistas recebem Arremessar Qualquer Coisa como um talento adicional, no 1º nível. Um alquimista adiciona seu modificador de Inteligência ao dano causado com qualquer projétil de área, incluindo o dano de espirro (se houver). Este dano adicional já está incluído na característica de classe bomba.

Bomba (Sob): Em adição aos extratos mágicos, alquimistas são hábeis em misturar diversos químicos voláteis e infundi-los com suas reservas mágicas para criar bombas poderosas, as quais eles podem arremessar em seus inimigos. Um alquimista pode usar um número de bombas por dia igual a seu nível de classe + seu modificador de Inteligência. Bombas são instáveis, e se não forem usadas na rodadas em que são criadas, degradam e se tornam inertes – seus métodos de criação evitam que grandes volumes de material explosivo sejam criados e armazenados. Para criar uma bomba, o alquimista deve usar um pequeno frasco contendo uma pequena quantidade de um líquido catalisador – o alquimista pode criar este líquido catalisador a partir de pequenas quantidades de químicos de um laboratório de alquimista, e estes suprimentos podem ser facilmente reabastecidos da mesma maneira que uma bolsa de componentes de magia. A maioria dos alquimistas cria um número de frascos catalisadores no início do dia igual ao número de bombas que eles podem criar naquele dia – uma vez criado, o frasco catalisador permanece utilizável pelo alquimista por anos.

Pegar os componentes, criar e arremessar uma bomba requer uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Bombas arremessadas possuem um alcance de 6 metros e usam o ataque especial de Arremessar Projétil de Área (veja página 202 do *Pathfinder RPG Livro Básico*). Bombas são consideradas armas e podem ser selecionadas por talentos como Tiro a Queima Roupa e Foco em Arma. Em um acerto direto, a bomba do alquimista causa 1d6 pontos de dano + dano adicional igual a seu modificador de Inteligência. O dano da bomba de um alquimista aumenta em 1d6 a cada nível ímpar de alquimista (este bônus adicional não é multiplicado em um acerto crítico ou utilizando talentos como Golpe Vital). O dano de espirro da bomba de um alquimista é sempre igual ao dano mínimo da bomba (portanto, uma bomba que causa 2d6+4 pontos de dano de fogo em um acerto direto, causa 6 pontos de dano de fogo por espirro). Os alvos atingidos pelo dano de espirro podem realizar um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de alquimista + o modificador de Inteligência do alquimista.

Alquimistas podem aprender novos tipos de bombas como descobertas (veja a habilidade Descoberta) conforme avançam de nível. A bomba de um alquimista, como um extrato, se torna inerte caso seja usada ou carregada por outra pessoa.

Preparar Poção (Ext): No 1º nível, alquimistas recebem Preparar Poção como um talento adicional. Um alquimista pode preparar poções de qualquer fórmula que ele conhecer (até de 3º nível), utilizando seu nível de alquimista como seu nível de conjurador. A magia deve ser uma que pode ser criada como poção. O alquimista não precisa atender aos pré-requisitos deste talento.

Mutagênico (Sob): No 1º nível, um alquimista descobre como criar um mutagênico que ele pode ingerir para aumentar suas façanhas físicas ao custo de sua personalidade. Leva-se 1 hora para preparar uma dose de mutagênico, e uma vez preparado, ele permanece potente até ser usado. Um alquimista pode manter somente uma dose de mutagênico ao mesmo tempo – caso ele prepare uma segunda dose, qualquer mutagênico existente se torna inerte. Como um extrato ou uma bomba, um mutagênico que não estiver em posse de um alquimista se torna inerte até retornar à sua posse.

Quando um alquimista prepara um mutagênico, ele seleciona um valor de atributo físico – seja Força, Destreza ou Constituição. Beber um mutagênico é uma ação padrão. Uma vez ingerido, o mutagênico faz o alquimista crescer de forma grosseira e bestial, concedendo +2 de bônus de armadura natural e +4 de bônus alquímico no valor de atributo selecionado por 10 minutos nível de alquimista. Adicionalmente, enquanto o mutagênico estiver em efeito, o alquimista sofre -2 de penalidade em um valor de atributo mental. Caso o mutagênico melhore sua Força, ele aplica uma penalidade à sua Inteligência. Caso melhore sua Destreza, ele aplica uma penalidade à sua Sabedoria. Caso o melhore sua Constituição, ele aplica uma penalidade ao seu Carisma.

Um personagem não-alquimista que beber um mutagênico deve realizar um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos níveis do alquimista + o modificador de Inteligência do alquimista) ou fica nauseado por 1 hora – um não-alquimista nunca pode receber o benefício de um mutagênico, mas um alquimista pode receber os efeitos do mutagênico de outro alquimista se bebê-lo. (Embora caso o outro alquimista crie um mutagênico novo, os efeitos do mutagênico "roubado" cessam imediatamente.) Os efeitos de um mutagênico não se acumulam. Sempre que um alquimista beber um mutagênico, os efeitos de qualquer mutagênico prévio é encerrado imediatamente.

Descoberta (Sob): No 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes (até o 18º nível), um alquimista faz uma

Tabela 2-1 – Alquimista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Extratos por Dia 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+2	+2	+0	Alquimia, Arremessar Quaquer Coisa, bomba 1d6, Preparar Poção, mutagênico	1	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+3	+0	Descoberta, resistência a venenos +2, utilizar venenos	2	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+3	+1	Bomba 2d6, alquimia rápida	3	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+4	+1	Descoberta	3	1	—	—	—	—
5º	+3	+4	+4	+1	Bomba 3d6, resistência a venenos +4	4	2	—	—	—	—
6º	+4	+5	+5	+2	Descoberta, aplicar venenos rapidamente	4	3	—	—	—	—
7º	+5	+5	+5	+2	Bomba 4d6	4	3	1	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+6	+2	Descoberta, resistência a venenos +6	4	4	2	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+6	+3	Bomba 5d6	5	4	3	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+7	+3	Descoberta, imunidade a venenos	5	4	3	1	—	—
11º	+8/+3	+7	+7	+3	Bomba 6d6	5	4	4	2	—	—
12º	+9/+4	+8	+8	+4	Descoberta	5	5	4	3	—	—
13º	+9/+4	+8	+8	+4	Bomba 7d6	5	5	4	3	1	—
14º	+10/+5	+9	+9	+4	Descoberta, mutagênico persistente	5	5	4	4	2	—
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Bomba 8d6	5	5	5	4	3	—
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Descoberta	5	5	5	4	3	1
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Bomba 9d6	5	5	5	4	4	2
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Descoberta, alquimia instantânea	5	5	5	5	4	3
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Bomba 10d6	5	5	5	5	5	4
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Grande Descoberta	5	5	5	5	5	5

descoberta alquímica incrível. Exceto se especificado o contrário, um alquimista não pode selecionar uma mesma descoberta mais de uma vez. Algumas descobertas podem ser feitas somente quando o alquimista atende a certos pré-requisitos, como outras descobertas. Descobertas que modificam bombas e são marcadas com um asterisco (*) não se acumulam. Apenas uma destas descobertas pode ser adicionada a uma mesma bomba. A CD de qualquer teste de resistência exigido por uma descoberta é igual a 10 + 1/2 dos níveis do alquimista + o modificador de Inteligência do alquimista.

*Bomba Ácida**: Quando o alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela cause dano de ácido. Criaturas atingidas diretamente por uma bomba ácida sofrem 1d6 pontos de dano de ácido adicional na próxima rodada.

Bomba Adesiva: Os efeitos da bomba do alquimista persistem por uma rodada após o dano inicial. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba adesiva sofrem o dano de espirro na rodada seguinte. Bombas que possuem efeitos que normalmente ocorreriam em 1 rodada seguinte, em vez disso estes efeitos ocorrem 2 rodadas depois. Um alquimista deve ser pelo menos de 10º nível para escolher esta descoberta.

*Bomba Concussiva**: Quando um alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela cause dano sônico. Bombas concussivas causam 1d4 pontos de dano sônico, mais 1d4 pontos de dano sônico a cada nível ímpar, em vez de 1d6. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba concussiva são ensurdecidas por 1 minuto, a menos que obtenham sucesso em um teste de Fortitude. Um alquimista deve ser pelo menos de 6º nível para escolher esta descoberta.

*Bomba Congelante**: Quando um alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela cause dano de frio. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba congelante ficam zonzas em seu próximo turno, a menos que obtenham sucesso em um teste de Fortitude.

Bomba Dissipante: Quando o alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela dissipe efeitos mágicos ao invés de causar dano. Criaturas atingidas diretamente por uma bomba dissipante são sujeitas à magia *dissipar magia*, usando o nível do alquimista como seu nível de conjurador. Esta bomba não pode ser utilizada para afetar um efeito mágico específico. Um alquimista deve ser pelo menos de 6º nível para escolher esta descoberta.

*Bomba de Eletricidade**: Quando um alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela cause dano de eletricidade. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba de eletricidade ficam ofuscadas por 1d4 rodadas.

*Bomba Explosiva**: As bombas do alquimista agora possuem um raio de espirro de 3 metros em vez de 1,5 metros. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba explosiva entram em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo por rodada até que o fogo seja extinto. Extinguir as chamas é uma ação de rodada completa que

requer um teste de Reflexos. Rolar no chão concede ao alvo +2 de bônus no teste. Banhar o alvo com pelo menos 8 litros de água extingue as chamas automaticamente.

*Bomba de Fedor**: Os efeitos da fumaça criada por uma bomba do alquimista replicam os efeitos de Nuvem Fétida em vez de névoa de neblina, preenchendo uma área igual ao dobro do raio de espirro da bomba por 1 rodada por nível de alquimista. Um alquimista deve possuir a descoberta bomba de fumaça para escolher esta descoberta.

*Bomba de Força**: Quando o alquimista cria uma bomba, ele pode escolher que ela cause dano de força. Bombas de força causam 1d4 pontos de dano de força, mais 1d4 pontos de dano de força a cada nível ímpar, em vez de 1d6. Criaturas que forem atingidas diretamente por uma bomba de força são derrubadas, a menos que obtenham sucesso em um teste de Reflexos. Um alquimista deve ser pelo menos de 8º nível para escolher esta descoberta

*Bomba de Fumaça**: Quando o alquimista cria uma bomba, ele pode escolher criar uma nuvem de fumaça espessa quando ela detonar. A nuvem funciona como *nevoeiro*, preenchendo uma área igual ao dobro do raio de espirro da bomba por 1 rodada por nível.

*Bomba Infernal**: Os efeitos da fumaça criada por uma bomba de alquimista replicam os efeitos de *nuvem incendiária* em vez de *nevoeiro*, preenchendo uma área igual ao dobro do raio de espirro da bomba por 1 rodada por nível. Um alquimista deve ser pelo menos de 16º nível e possuir a descoberta *bomba de fumaça* para escolher esta descoberta.

Bomba de Loucura: As bombas do alquimista podem afetar mais do que o corpo. Uma criatura atingida diretamente por uma bomba de loucura sofre o dano da bomba mais 1d4 pontos de dano de Sabedoria. Reduza o dano normalmente causado pela bomba em 2d6 (portanto, uma bomba que normalmente causaria 6d6+4 pontos de dano, causa 4d6+4 pontos de dano em vez disso). A quantidade de dano de Sabedoria causada por uma bomba de loucura é reduzida em 1 para cada bomba de loucura que atingiu o alvo nas últimas 24 horas, até o mínimo de 1 ponto de dano de Sabedoria. Um alquimista deve ser pelo menos de 12º nível para escolher esta descoberta.

Bombas Precisas: Sempre que um alquimista arremessar uma bomba, ele pode selecionar um número de quadrados igual a seu modificador de Inteligência para não serem afetados pelo espirro de suas bombas. Caso erre a bomba, esta descoberta não possui qualquer efeito.

Bombas Rápidas: Um alquimista com esta descoberta pode rapidamente criar bombas o suficiente para arremessar mais de uma na mesma rodada. O alquimista pode preparar e arremessar bombas adicionais como uma ação de rodada completa caso seu bônus base de ataque total lhe conceda ataques adicionais. Isto funciona como um ataque total com uma arma à distância. Um alquimista deve ser pelo menos de 8º nível para escolher esta descoberta.

Bomba-Relógio: O alquimista pode colocar uma bomba de modo que ela exploda um número de rodadas após deixar o alquimista deixar de estar em contato com ela. Este atraso pode ser por qualquer número de rodadas conforme definido pelo alquimista, até um número máximo de rodadas igual a seu nível. Se em algum momento o alquimista recuperar a bomba, ele pode cessar o temporizador e evitar a detonação da bomba. Uma bomba-relógio detona imediatamente se qualquer criatura tentar tocá-la, movê-la, ou se o seu conteúdo for removido do frasco (como ao quebrá-lo). A bomba causa dano como se tivesse atingido diretamente qualquer criatura no mesmo quadrado que a bomba quando ela detona, e dano de espirro a todas as criaturas adjacentes normalmente. Um alquimista não pode possuir mais de uma bomba-relógio por vez. Caso crie uma nova bomba-relógio, a anterior se torna inerte. Dissipar magia pode neutralizar uma bomba-relógio, assim como um teste bem-sucedido de Operar Mecanismo (CD igual a 10 + o nível do alquimista + o modificador de Inteligência do alquimista). Um alquimista deve ser pelo menos de 8º nível para escolher esta descoberta.

*Bomba de Veneno**: Os efeitos da fumaça criada por uma bomba de alquimista replicam os efeitos de *névoa mortal* em vez de *nevoeiro*, preenchendo uma área igual ao dobro do raio de espirro da bomba por 1 rodada por nível. Um alquimista deve ser pelo menos de 12º nível e possuir a descoberta *bomba de fumaça* para escolher esta descoberta.

Combinar Extratos: Quando um alquimista cria um extrato, ele pode adicionar duas fórmulas em um único extrato. Quando o extrato é consumido, ambas as fórmulas geram efeito. Este extrato possui um nível efetivo dois níveis superior ao da fórmula de maior nível utilizada no extrato. Um alquimista deve ser pelo menos de 8º nível para escolher esta descoberta.

Diluição: Uma vez por dia, o alquimista pode diluir qualquer poção ou elixir, criando duas doses da mesma poção a partir de uma. Diluir uma poção custa um número de peças de ouro igual a um quarto do valor de mercado da poção. Uma poção que foi diluída não pode ser diluída novamente. Esta descoberta não pode utilizada para diluir extratos ou mutagênicos. Um alquimista deve ser pelo menos de 12º nível para escolher esta descoberta.

Elixir da Vida: Uma vez por dia, o alquimista pode criar um elixir da vida. Esta mistura especial custa 25.000 po para ser criada e gasta 1 hora de trabalho. Um elixir da vida, quando administrado pelo alquimista que o criou, restaura a vida de uma criatura morta, como a magia ressurreição verdadeira. Alternativamente, o próprio alquimista pode beber o elixir da vida, e ele será imediatamente alvo da magia ressurreição da próxima vez que for morto. Usado desta forma, os efeitos de um elixir da vida persistem somente durante uma número de dias igual ao modificador de Inteligência do alquimista; caso ele não morra antes deste tempo expirar, os efeitos do elixir da vida se encerram. Um alquimista deve ser pelo menos de 16º nível para selecionar esta descoberta.

Infundir Mutagênico: Quando o alquimista cria um mutagênico, ele pode infundi-lo com um pouco mais de seu próprio poder mágico. Este mutagênico causa 2 pontos de dano de Inteligência ao alquimista e custa 1.000 po em reagentes raros, mas o mutagênico criado persiste e não fica inerte, mesmo que o alquimista crie outro mutagênico.

Isto permite a um alquimista criar diferentes tipos de mutagênicos e mantê-los acessíveis para emergências. Isto não permite que um alquimista receba os efeitos de múltiplos mutagênicos – apenas o mutagênico ingerido mais recentemente mantém seu efeito.

Infusão: Quando o alquimista cria um extrato, ele pode infundi-lo com uma parcela adicional de seu próprio poder mágico. O extrato criado desta forma permanece efetivo mesmo quando o alquimista o largar. Enquanto este extrato existir, ele continua ocupando um espaço de extrato diário do alquimista. Um extrato infundido pode ser ingerido por personagens não-alquimistas e eles poderão receber seus efeitos.

Melhorar Poção: Um número de vezes por dia igual a seu modificador de Inteligência, o alquimista pode fazer com que qualquer poção ingerida por ele funcione como se nível de conjurador igual ao seu nível de classe de alquimista.

Mutagênico Bestial: Sempre que o alquimista ingerir um mutagênico, ele adquire dois ataques de garra e um ataque de mordida. Estes são ataques primários que utilizam o bônus base de ataque total do alquimista. Os ataques de garra causam 1d6 pontos de dano (1d4 se o alquimista for Pequeno) e a mordida causa 1d8 pontos de dano (1d6 se o alquimista for Pequeno). Enquanto o mutagênico estiver em efeito, o alquimista recebe +2 de bônus de competência em testes de perícia de Intimidação.

Mutagênico Maior: O mutagênico do alquimista passa a conceder +4 de bônus de armadura natural, +6 de bônus alquímico em um valor de atributo (Força, Destreza ou Constituição) e +4 de bônus alquímico em um segundo atributo físico. O alquimista sofre -2 de penalidade em nos valores de atributo mentais associados enquanto o mutagênico durar. Um alquimista deve ser pelo menos de 12º nível para escolher esta descoberta.

Mutagênico Superior: O mutagênico do alquimista passa a conceder +6 de bônus de armadura natural, +8 de bônus alquímico em um valor de atributo (Força, Destreza ou Constituição), +6 de bônus alquímico em um segundo atributo físico e +4 de bônus alquímico em um terceiro atributo físico. O alquimista sofre -2 de penalidade em sua Inteligência, Sabedoria e Carisma enquanto o mutagênico durar (veja Mutagênico). Um alquimista deve ser pelo menos de 16º nível e possuir a descoberta *mutagênico maior* para escolher esta descoberta.

Poção Eterna: Caso um alquimista beba uma poção cujo efeito ele prolongue, os efeitos dessa poção se tornam permanentes até que ele escolha tornar o efeito de outra poção eternamente. Um alquimista deve ser pelo menos de 16º nível e possuir a descoberta *prolongar poção* para escolher esta descoberta.

Prolongar Poção: Um número de vezes por dia igual a seu modificador de Inteligência, o alquimista pode fazer com que qualquer poção que ele beba e que não possua uma duração instantânea funcione pelo dobro de sua duração normal. Isto não se aplica a extratos.

Concentrar Veneno: O alquimista pode combinar duas doses de um mesmo veneno para aumentar seus efeitos. Isto exige duas doses do veneno e 1 minuto de concentração. Quando concluído, o alquimista produz uma dose de veneno. A frequência do veneno é aumentada em 50% e a CD aumenta em +2. Este veneno deve ser usado dentro de 1 hora após sua criação ou ficará inútil.

Veneno Adesivo: Qualquer veneno que o alquimista criar é pegajoso – quando o alquimista aplica um veneno a uma arma, a arma permanece envenenada por um número de ataques igual ao modificador de Inteligência do alquimista. Um alquimista deve ser pelo menos de 6º nível para escolher esta descoberta.

Resistência a Venenos (Ext): No 2º nível, um alquimista recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência contra venenos. Este bônus aumenta para +4 no 5º nível, e então para +6, no 8º nível. No 10º nível, um alquimista se torna completamente imune a venenos.

Utilizar Venenos (Ext): Alquimistas são treinados em utilizar venenos e, a partir do 2º nível, eles não correm risco de se envenenar acidentalmente enquanto aplicam veneno a uma arma

Alquimia Rápida (Ext): No 3º nível, um alquimista pode criar itens alquímicos a uma velocidade impressionante. Um alquimista gasta metade do tempo normal para criar itens alquímicos, e pode aplicar veneno a uma arma como uma ação de movimento.

Aplicar Venenos Rapidamente (Ext): No 6º nível, um alquimista pode aplicar uma dose de veneno a uma arma como uma ação rápida.

Mutagênico Persistente (Sob): No 14º nível, os efeitos de um mutagênico duram 1 hora por nível.

Alquimia Instantânea (Ext): No 18º nível, um alquimista pode criar itens alquímicos a uma velocidade quase sobrenatural. Ele pode criar qualquer item alquímico como uma ação de rodada completa caso obtenha sucesso em um teste de Ofícios (alquimia) desde que possua os recursos apropriados à mão para realizar a criação. Ele pode aplicar veneno a uma arma como uma ação imediata.

Grande Descoberta (Sob): No 20º nível, o alquimista faz uma grande descoberta. Ele imediatamente aprende duas descobertas normais, mas também aprende uma terceira descoberta escolhida da lista abaixo, representando um surpreendente avanço alquímico de grande importância. Para muitos alquimistas, a promessa de uma destas grandes descobertas é o principal motivador de seus experimentos e trabalho duro.

Cura Acelerada: O corpo do alquimista responde ao dano com uma velocidade chocante – ele adquire cura acelerada 5.

Intelecto Desperto: A constante exposição do alquimista a químicos estranhos expande sua mente. Seu valor de Inteligência aumenta permanentemente em 2 pontos.

Juventude Eterna: O alquimista descobriu a cura para o envelhecimento, e deste ponto em diante ele não sofre mais penalidades em seus valores de atributo físicos devido à idade avançada. Caso o alquimista já tenha sofrido estas penalidades, elas são removidas neste momento.

Mutagênico Verdadeiro: O mutagênico do alquimista passa a conceder +8 de bônus de armadura natural e +8 de bônus alquímico em sua Força, Destreza e Constituição. O alquimista sofre -2 de penalidade em sua Inteligência,

Sabedoria e Carisma enquanto o mutagênico durar (veja Mutagênico). Um alquimista deve possuir a descoberta *mutagênico superior* para escolher esta descoberta.

Pedra Filosofal: O alquimista aprende a criar uma pedra filosofal, e pode criar uma por mês sem custos. Criar uma pedra filosofal leva 1 dia de trabalho.

Toque Envenenante: O alquimista adquire um toque envenenante, como se estivesse sob os efeitos da magia veneno. Ele pode suprimir esta habilidade como uma ação livre. A aparência física de como o alquimista gera e distribui seu toque envenenante varia de alquimista pra alquimista.

Fórmulas de Alquimista

Alquimistas possuem acesso a uma variedade de fórmulas, permitindo-os criar extratos a partir de magias. Embora a maioria das magias seja encontrada no *Livro Básico*, as marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro.

Fórmulas de Alquimista de 1º nível – *anular aroma*, ataque certeiro, aumentar pessoa, carga de formiga*, compreender idioma, curar ferimentos leves, detectar mortos-vivos, detectar portas secretas, disfarçar-se, escudo arcano, identificação, olho do bombardeiro*, punho de pedra*, recuo acelerado, reduzir pessoa, salto, sentidos aguçados*, suportar elementos, toque do mar*, ventura do artesão*.*

Fórmulas de Alquimista de 2º nível – *alocação alquímica*, alterar-se, astúcia da raposa, auxílio, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, dissimular tendência, elegância do gato, esplendor da águia, força do touro, invisibilidade, levitação, nublar, patas de aranha, pele de árvore, perceber pistas*, proteção contra flechas, resistência do urso, retardar veneno, sabedoria da coruja, sopro de fogo*, toque elemental*, transmutar poção em veneno*, visão no escuro, vitalidade ilusória, vomitar enxame*.*

Fórmulas de Alquimista de 3º nível – *amplificar elixir*, aura elemental*, cão de caça*, corpo espinhoso, curar ferimentos graves, deslocamento, dificultar detecção, encontrar pensamentos*, forma animal I, forma gasosa, fúria, heroísmo, idiomas, proteção contra energia, rapidez, remover cegueira/surdez, remover doenças, remover maldição, reservatório dracônico*, respirar na água, toque absorvedor*, visão arcana, voo.*

Fórmulas de Alquimista de 4º nível – *caminhar no ar, corpo elemental I, curar ferimentos críticos, detonação*, discernir mentiras, escudo de fogo, forma animal II, forma fluida*, fórmula universal*, imunidade à magia, invisibilidade maior, movimentação livre, neutralizar venenos, olho arcano, pele rochosa, proteção contra a morte, restauração, sopro de dragão*.*

Fórmulas de Alquimista de 5º nível – *adaptação planar*, consumo retardado*, contatar outros planos, corpo elemental II, enviar mensagem, forma animal III, forma de planta I, iludir o tempo*, metamorfose, pesadelo, recipiente arcano, resistência à magia, sonho, transformação ressurgente*, voo prolongado.*

Fórmulas de Alquimista de 6º nível – *analisar encantamento, caminhar nas sombras, caminhar no vento, corpo elemental III, cura plena, despistar, estátua, forma animal IV, forma de dragão I, forma de planta II, forma gêmea*, forma gigante I, olhar pungente, transformação, visão da verdade.*

Bruxo

Alguns adquirem poderes através de estudo, alguns através de devoção, outros através do sangue, mas o bruxo recebe poder de sua comunhão com o desconhecido. Geralmente temido e incompreendido, o bruxo extrai sua magia de um pacto feito com um poder transcendental. Comungando com esta fonte, utilizando seu familiar como conduíte, o bruxo recebe não apenas uma série de magias, mas diversas habilidades estranhas conhecidas como bruxarias. Conforme o bruxo cresce em poder, ele pode aprender sobre sua fonte de magia, mas alguns permanecem satisfeitos sem compreendê-la. Alguns são até mesmo receosos em relação a essa fonte, temendo o que ela possa ser ou seus propósitos.

Função: Embora muitos bruxos sejam reclusos, vivendo às margens da civilização, alguns vivem na sociedade, publicamente ou escondidos. A variedade das magias dos bruxos os torna aptos a preencher diversas funções, de vidente a curandeiro, e suas bruxarias lhes garantem diversas habilidades que são úteis em combate. Alguns bruxos se tornam viajantes, buscando mais conhecimentos e uma melhor compreensão dos poderes misteriosos que os guiam.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bruxo são: Artes Mágicas (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Cura (Sab), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car) e Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe bruxo.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um bruxo é proficiente com todas as armas simples. Ele não é proficiente com qualquer tipo de armadura ou escudo. Armaduras interferem nos gestos de um bruxo, fazendo com que suas magias que possuem componentes somáticos falhem (veja Magias Arcanas e Armaduras na página 72 do *Pathfinder RPG Livro Básico*).

Magias: Um bruxo conjura magias arcanas da lista de magias de bruxo (veja páginas 196-197). Um bruxo deve escolher e preparar suas magias previamente.

Para aprender ou conjurar uma magia, um bruxo deve possuir um valor de Inteligência igual ou maior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra uma magia do bruxo é 10 + o nível da magia + o modificador de Inteligência do bruxo.

Um bruxo pode conjurar somente um número limitado de magias por dia de cada nível de magia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 2–2. Adicionalmente, ele recebe magias adicionais por dia se possuir um alto valor de Inteligência (veja a Tabela 1–3 do *Livro Básico*).

Um bruxo pode conhecer qualquer número de magias. Ele deve escolher e preparar suas magias previamente após 8 horas de sono e gastando 1 hora comungando com seu familiar. Enquanto comunga, o bruxo decide quais magias preparar.

Truques: Bruxos aprendem um número de truques, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 2–2 sob "Magias por Dia". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas elas não consomem espaços de magia e podem ser utilizadas novamente. Truques preparados utilizando outros espaços de magia, devido a talentos metamágicos, por exemplo, são consumidos normalmente.

Bruxaria: Bruxos aprendem um número de truques mágicos, chamados bruxarias, que lhes garantem poderes ou permitem enfraquecer seus adversários. No 1º nível, o bruxo adquire uma bruxaria à sua escolha. Ele adquire uma bruxaria adicional no 2º nível e a cada 2 níveis obtidos após o 2º nível, como notado na Tabela 2–2. Um bruxo não pode escolher uma bruxaria mais de uma vez.

Exceto se especificado o contrário, utilizar uma bruxaria é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. O teste para resistir a uma bruxaria é igual a 10 + 1/2 dos níveis de bruxo + o modificador de Inteligência do bruxo.

Cacarejo (Sob): Um bruxo pode cacarejar loucamente como uma ação de movimento. Qualquer criatura que estiver a 9 metros e sob o efeito das bruxarias *agonia*, *encanto*, *fortuna*, *infortúnio* ou *olho do mal*, causados pelo bruxo, têm a duração dessas bruxarias estendida por 1 rodada.

Caldeirão (Ext): O bruxo recebe Preparar Poção como um talento adicional e +4 de bônus de intuição nos testes da perícia Ofícios (alquimia).

Coventículo (Ext): O bruxo conta como uma bruxa (monstro) para o propósito de se juntar a um coventículo de bruxas. O coventículo deve conter ao menos uma bruxa (monstro). Adicionalmente, sempre que o bruxo com esta bruxaria estiver a 9 metros de outro bruxo com esta bruxaria, ele pode utilizar a ação prestar auxílio para conceder +1 de bônus ao nível de conjurador do outro bruxo por 1 rodada. Este bônus se aplica às magias e a todas as bruxarias do bruxo.

Cura (Sob): Um bruxo pode amenizar os ferimentos daqueles que ele toca. Isto funciona como a magia *curar ferimentos leves*, utilizando o nível de conjurador do bruxo. Uma vez que uma criatura tenha se beneficiado desta bruxaria, não pode se beneficiar novamente nas próximas 24 horas. No 5º nível, esta bruxaria funciona como *curar ferimentos moderados*.

Disfarce (Sob): Um bruxo pode mudar sua aparência por um número de horas igual a seu nível de classe, como se estivesse usando *disfarçar-se*. Estas horas não precisam ser consecutivas, mas devem ser gastas em incrementos de 1 hora.

Encanto (Sob): Um bruxo pode encantar um animal ou humanoide a 9 metros acenando e dizendo palavras reconfortantes. Isto melhora a atitude de um animal ou

humanoide em 1 passo, como se o bruxo tivesse obtido sucesso num teste de Diplomacia. O efeito dura um número de rodadas igual ao modificador de Inteligência do bruxo. Um teste de Vontade anula este efeito. Seja o teste bem-sucedido ou não, a criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente por 1 dia. No 8º nível, o efeito melhora a atitude da criatura alvo em 2 passos. Este é um efeito de encantamento mental.

Fortuna (Sob): O bruxo pode conceder a uma criatura a 9 metros um pouco de boa sorte por 1 rodada. O alvo pode se valer desta boa sorte uma vez por rodada, podendo rerrolar uma jogada de ataque, teste de atributo, teste de perícia ou teste de resistência, utilizando o melhor resultado. No 8º e no 16º nível, a duração desta bruxaria é estendida por 1 rodada. Uma vez que a criatura tenha se beneficiado desta bruxaria, não pode se beneficiar novamente nas próximas 24 horas.

Idiomas (Sob): Um bruxo com esta bruxaria pode entender qualquer idioma falado por um número de minutos por dia igual a seu nível, como *compreender idiomas*. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. No 5º nível, o bruxo pode usar esta habilidade para falar qualquer idioma, como a magia *idiomas*.

Infortúnio (Sob): O bruxo pode fazer uma criatura a 9 metros sofrer um grave infortúnio por 1 rodada. A qualquer momento que a criatura realizar uma jogada de ataque, teste de atributo, teste de perícia ou teste de resistência, ela deve realizar a jogada duas vezes e utilizar o pior resultado. Um teste de Vontade anula este feitiço. No 8º e 16º nível, a duração desta bruxaria é estendida por 1 rodada. Esta bruxaria afeta todas as jogadas que o alvo realizar enquanto durar. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

Olho do Mal (Sob): O bruxo pode fazer com que a hesitação penetre a mente de um adversário a 9 metros dele, a quem ele possa enxergar. O alvo sofre -2 de penalidade em (à escolha do bruxo): CA, jogadas de ataque, testes de atributo, testes de perícia ou testes de resistência. Esta bruxaria dura um número de rodadas igual a 3 + o modificador de Inteligência do bruxo. Um teste de Vontade reduz a duração para 1 rodada. Este é um efeito mental. No 8º nível a penalidade aumenta para -4.

Proteger (Sob): Um bruxo pode usar esta bruxaria para proteger uma criatura. A criatura protegida recebe +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência nos testes de resistência. Esta proteção dura até que a criatura protegida seja atingida ou falhe em um teste de resistência. Um bruxo sabe quando a criatura não está mais protegida. Um bruxo pode manter somente uma criatura protegida ao mesmo tempo. Caso o bruxo utilize esta habilidade novamente, a proteção prévia encerra imediatamente. Um bruxo não pode usar esta habilidade em si mesmo. No 8º e 16º nível, o bônus concedido por esta proteção aumenta em +1.

Secar (Sob): O bruxo pode amaldiçoar uma criatura animal, planta, ou uma porção de terreno, fazendo-a murchar e morrer. Secar uma área leva 1 rodada, tempo esse em que o bruxo e seu familiar devem estar em contato com o alvo. Caso seja usada contra uma porção de terreno, o terreno começar a murchar no dia seguinte, e ao longo da próxima semana, todas as plantas na área morrem. Nada irá crescer nessa área enquanto a maldição persistir. Um bruxo pode afetar uma área com um raio igual a 3 metros por nível de classe. Secar uma criatura é uma ação padrão que requer um ataque de toque corpo a corpo. Se usada em uma criatura do tipo animal ou planta, a criatura sofre a seguinte maldição: Bruxaria Secar – *tipo* maldição; *teste* Vontade anula, *frequência* 1/dia; *efeito* 1 de dano de Con. Ambos os tipos da maldição podem ser removidos com *remover maldição* ou magia similar, utilizando a CD do teste de resistência como a CD para remover a maldição. Um bruxo pode ter somente um secar ativo ao mesmo tempo. Caso outra bruxaria secar seja realizado, a primeira termina imediatamente.

Torpor (Sob): Um bruxo pode fazer uma criatura a 9 metros cair em um sono mágico profundo, como a magia *sono*. A criatura recebe um teste de Vontade para anular o efeito. Caso falhe no teste, a criatura dorme por um número de rodadas igual ao nível do bruxo. Esta bruxaria pode afetar uma criatura de qualquer quantidade de DV. A criatura não irá acordar devido a barulho ou luz, mas outras pessoas podem despertá-la com uma ação padrão. Esta bruxaria se encerra imediatamente se a criatura sofrer dano. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

Voo (Sob): O bruxo se torna mais leve conforme adquire poder, eventualmente adquirindo a capacidade de voar. No 1º nível, o bruxo pode usar *queda suave* à vontade e recebe +4 de bônus racial nos testes de Natação. No 3º nível, ele pode conjurar *levitação* uma vez por dia. No 5º nível, ele pode voar, como a magia *voo*, por um número de minutos por dia igual a seu nível. Estes minutos não precisam ser consecutivos, mas devem ser gastos em incrementos de 1 minuto. Esta bruxaria afeta apenas o bruxo.

Familiar de Bruxo (Ext): No 1º nível, o bruxo forma um elo próximo com um familiar, uma criatura que lhe ensina sua magia e o guia durante sua jornada. Familiares também auxiliam um bruxo lhe concedendo bônus de perícia, magias adicionais e ajuda, em alguns tipos de magia. Isto funciona como a característica elo arcano de um mago, exceto como especificado na seção Familiar de Bruxo.

Um bruxo deve comungar com seu familiar todo dia para preparar suas magias. Familiares armazenam todas as magias que um bruxo conhece, e um bruxo não pode preparar magias que não sejam armazenadas por seu familiar. Um familiar de

Tabela 2-2 – Bruxo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por dia 0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Bruxaria, familiar de bruxo, truques	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Bruxaria	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+3	—	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+4	Bruxaria	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5º	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+5	Bruxaria	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7º	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8º	+4	+2	+2	+6	Bruxaria	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9º	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10º	+5	+3	+3	+7	Bruxaria, bruxaria maior	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11º	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12º	+6/+1	+4	+4	+8	Bruxaria	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13º	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14º	+7/+2	+4	+4	+9	Bruxaria	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15º	+7/+2	+5	+5	+9	—	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16º	+8/+3	+5	+5	+10	Bruxaria	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17º	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11	Bruxaria, bruxaria sublime	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Bruxaria	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

bruxo começa o jogo armazenando todas as magias de nível 0 e três magias de nível 1 à escolha do bruxo. O bruxo também escolhe um número de magias adicionais de primeiro nível igual a seu modificar de Inteligência para armazenar no familiar. A cada novo nível de bruxo, ele adiciona duas novas magias de qualquer nível que ele possa conjurar (baseado em seu novo nível de bruxo) a seu familiar. Um bruxo também pode adicionar magias a seu familiar através de um ritual especial (veja o quadro na página 36).

Bruxaria Maior: A partir do 10º nível, e a cada dois níveis subsequentes, um bruxo pode escolher uma das seguintes bruxarias maiores sempre que puder selecionar uma nova bruxaria.

Agonia (Sob): Com um encantamento rápido, um bruxo pode colocar esta bruxaria sobre uma criatura a 18 metros, fazendo-a sofrer uma dor intensa. O alvo fica nauseado por um número de rodadas igual ao nível do bruxo. Um teste de Fortitude anula este efeito. Caso falhe no teste, o alvo pode tentar um novo teste a cada rodada para encerrar o efeito. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

Controle do Clima (Sob): Um bruxo com esta bruxaria pode usar *controlar o clima* uma vez por dia, mas criar o clima leva 1 hora completa entoando cânticos, dançando e comungando com seu familiar.

Cura Maior (Sob): Convocando poderes estranhos, o toque do bruxo pode reparar mesmo os ferimentos mais terríveis. Isto funciona como *curar ferimentos graves*, utilizando o nível de conjurador do bruxo. Uma vez que uma criatura tenha se beneficiado desta bruxaria, não pode se beneficiar novamente nas próximas 24 horas. No 15º nível, esta bruxaria funciona como *curar ferimentos críticos*.

Imagem de Cera (Sob): O bruxo pode gastar uma ação de rodada completa para criar uma duplicata de cera de uma criatura a 9 metros que ele enxergar. Uma vez que a imagem estiver completa, o alvo deve realizar um teste de Vontade. Caso o alvo falhe no teste, o bruxo ganha um pequeno controle sobre a criatura. Sempre que ele exercer este controle, a criatura recebe um novo teste de Vontade para encerrar o efeito. Este efeito ocorre no turno do bruxo e não impede a criatura de agir em seu turno. O bruxo pode usar a imagem de cera um número de vezes igual a seu modificador de Inteligência antes dela derreter. Como uma ação padrão, o bruxo pode fazer o alvo realizar qualquer uma das seguintes ações: se mover a seu deslocamento básico em qualquer direção, se atacar com uma arma em mãos (este ataque acerta automaticamente), deitar no chão ou largar qualquer coisa que estiver segurando. Alternativamente, ele pode gastar um de seus usos para simplesmente torturar a imagem, fazendo a criatura ficar enjoada e zonza em seu turno. Assim que a criatura obtiver sucesso em um teste de resistência contra este efeito, ela fica imune a ele por 24 horas. Este é um efeito de encantamento (compulsão).

Adicionando Magias ao Familiar de Bruxo

Bruxos podem adicionar novas magias a seus familiar através de alguns métodos. Um bruxo só pode adicionar uma magia a seu familiar se ela pertencer à lista de magias do bruxo.

Magias Adquiridas em um Novo Nível: Um familiar de bruxo aprende certo número de magias conforme o bruxo se aventura. Sempre que o bruxo adquirir um nível, ele pode adicionar duas magias da lista de magias de bruxo a seu familiar. Essas duas magias devem ser de níveis de magia que o bruxo possa conjurar.

Familiar Ensinando Familiar: Um familiar de bruxo pode aprender magias de outro familiar de bruxo. Para fazê-lo, os familiares devem gastar uma hora por nível de magia sendo ensinado em comunhão um com o outro. Ao final deste período, o bruxo cujo familiar está aprendendo a magia deve realizar um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia). Caso seja bem-sucedido no teste, o familiar aprendeu a magia e o bruxo pode utilizá-la da próxima vez que preparar magias. Caso falhe no teste, o familiar falhou em aprender a magia e não pode tentar aprender esta magia novamente enquanto o bruxo não adquirir uma nova graduação na perícia Artes Mágicas. A maioria dos bruxos cobra uma magia de mesmo ou maior nível em troca deste serviço. Se o familiar pertencer a um bruxo que morreu, ele só mantém seu conhecimento de magias por 24 horas, tempo em que é possível coagir ou subornar o familiar a ensinas suas magias a outro, sujeito aos critérios do MJ.

Aprender de um Pergaminho: Um bruxo pode usar um pergaminho para ensinar uma nova magia e seu familiar. Este processo leva 1 hora por nível da magia a ser ensinada, tempo em que o pergaminho é queimado e suas cinzas são usadas para criar uma mistura especial que é consumida pelo familiar. Este processo destrói o pergaminho. Ao final deste período, o bruxo deve realizar um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia). Caso falhe no teste, o processo deu errado de alguma forma e a magia não é aprendida, embora o pergaminho ainda seja consumido.

Olho de Bruxa (Sob): Um bruxo com esta bruxaria pode criar um sensor mágico através do qual ele pode ver. Isto funciona como a magia *olho arcano*. Caso o bruxo possua a bruxaria coventículo, todos os bruxos a 3 metros dele e que também possuam a bruxaria coventículo podem ver através do sensor, embora o bruxo que o criou ainda o controle. O bruxo pode usar este olho por um número de minutos por dia igual a seu nível. Estes minutos não precisam ser consecutivos, mas devem ser gastos em incrementos de 1 minuto.

Pesadelos (Sob): Convocando poderes perversos, um bruxo pode colocar este feitiço sobre uma criatura a 18 metros fazendo-a dormir e ser atormentada por terríveis pesadelos. Isto funciona como a magia *pesadelo* toda vez que a criatura afetada tentar dormir. Um teste de Vontade anula este efeito. Caso falhe no teste, a criatura deve realizar um novo teste toda noite ou ficará impedida de dormir.

Retribuição (Sob): Um bruxo pode colocar uma bruxaria de retribuição sobre uma criatura a 18 metros, fazendo terríveis ferimentos se abrirem na pele do alvo sempre que ela causar dano a outra criatura em combate corpo a corpo. Imediatamente após a criatura afetada causar dano em combate corpo a corpo, ela sofre metade desse dano (arredondado para baixo). Este dano ultrapassa quaisquer resistências, imunidades ou redução de dano que a criatura possuir. Este efeito dura um número de rodadas igual ao modificador de Inteligência do bruxo. Um teste de Vontade anula este efeito.

Visão (Sob): Um bruxo com a bruxaria visão pode conceder um vislumbre do futuro a uma criatura tocada. Conceder a visão leva 1 minuto, tempo no qual o bruxo e o alvo devem permanecer em contato. Ao final deste período, o alvo recebe uma breve imagem do futuro, normalmente não mais do que 1 ano adiante do momento da visão, sujeita à discrição do MJ. Esta é somente uma possível versão do futuro, tornando estas visões duvidosas. A maioria das visões é inclinada à tendência do bruxo que a concedeu. Por exemplo, as visões concedidas por um bruxo caótico e mau frequentemente mostram cenas de morte e destruição, enquanto aquelas concedidas por um bruxo neutro e bom tendem a mostrar eventos e ocasiões alegres. Uma criatura não pode ser sujeita a outra visão até que a última visão tenha ocorrido ou sido evitada. Um bruxo não pode usar esta habilidade em si mesmo. Criaturas não voluntárias recebem um teste de Vontade pra negar a visão.

Bruxaria Sublime: A partir do 18º nível, e a cada dois níveis subsequentes, um bruxo pode escolher uma das seguintes bruxarias sublimes sempre que puder selecionar uma nova bruxaria.

Desastre Natural (Sob): Um bruxo usando esta bruxaria convoca as forças da natureza para causar destruição em uma área. Isto funciona como *tempestade da vingança* combinada com um *terremoto* que ocorre na segunda rodada do efeito (enquanto chuva ácida cai do céu). Um bruxo deve se concentrar pela duração do efeito. Se interrompido, o efeito se encerra imediatamente. Um bruxo pode usar esta habilidade somente uma vez por dia.

Doador de Vida (Sob): Uma vez por dia o bruxo pode, como uma ação de rodada completa, tocar uma criatura morta e trazê-la de volta à vida. Isto funciona como *ressurreição*, mas não requer componentes materiais.

Maldição Mortal (Sob): Esta bruxaria poderosa aprisiona o coração de uma criatura, causando sua morte em poucos instantes. Esta bruxaria possui um alcance de 9 metros. A criatura afetada recebe um teste de Vontade para anular o efeito. Caso falhe no teste, a criatura fica fatigada na primeira rodada da bruxaria. Na segunda rodada da bruxaria, a criatura fica exausta. Na terceira rodada a criatura morre, a menos que obtenha sucesso em um teste de Fortitude. Criaturas que falhem no primeiro teste mas

obtenham sucesso no segundo permanecem exaustas e sofrem 4d6 pontos de dano +1 ponto de dano a cada nível de bruxo. Matar o bruxo que amaldiçoou a criatura encerra o efeito, mas qualquer fadiga ou exaustão permanece. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

Reencarnação Forçada (Sob): O bruxo faz uma criatura a 9 metros morrer e imediatamente *reencarnar* em um novo corpo. Um teste de Vontade anula este efeito. Aqueles que falharem no teste são mortos e imediatamente trazidos de volta à vida com a magia *reencarnação*. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

Torpor Eterno (Sob): O bruxo pode tocar uma criatura, fazendo-a cair em um sono permanente. A criatura recebe um teste de Vontade para anular este efeito. Caso falhe no teste, a criatura adormece e não pode ser despertada. O efeito pode ser removido somente com um desejo ou magia similar, embora matar o bruxo encerre o efeito. O bruxo pode usar esta habilidade para envenenar comida e bebida, obrigando aqueles que as ingerirem a realizar um teste de resistência para não cair em sono eterno. O bruxo pode possuir somente um alimento envenenado ao mesmo tempo, e ele perde sua potência após 1 minuto se não consumido. Seja o teste bem-sucedido ou não, uma criatura não pode ser alvo desta bruxaria novamente durante 1 dia.

FAMILIAR DE BRUXO

Forjando elos estranhos com coisas inomináveis, bruxos recebem o serviço de um conselheiro místico, um familiar para servi-lo e revelar a ele segredos desconhecidos pela maioria dos mortais. Um familiar é um animal escolhido por um bruxo para auxiliá-lo em suas conjurações e concedê-lo poderes especiais. Isto usa as mesmas regras que a característica elo arcano de um mago (veja páginas 67, 71 e 72 do *Livro Básico*), exceto como explicado abaixo. Um bruxo utiliza o seu nível como nível efetivo de mago para determinar as habilidades de seu familiar. Um bruxo pode escolher qualquer familiar disponível a um mago, além dos novos familiares apresentados aqui.

Níveis de diferentes classes que concedem familiares se acumulam para o propósito de determinar quaisquer habilidades de familiar que dependem do nível do bruxo. Se um bruxo possuir estes níveis, seu familiar sempre utiliza as regras de familiares de bruxo, não aquelas providas por outras classes, como magos ou feiticeiros de linhagem arcana. Um familiar de bruxo só armazena magias de bruxo. Todas as outras magias são armazenadas normalmente, como descrito em suas características de classe.

Caso um familiar seja perdido ou morra, ele pode ser substituído 1 dia depois através de um ritual especial que custa 500 po por nível de bruxo. O ritual leva 8 horas para ser completado. Um novo familiar começa conhecendo todas as magias de nível 0 mais duas magias de todos os níveis que o bruxo pode conjurar. Ainda, ele também conhecerá todas as magias adicionais baseadas no nível e patrono do bruxo (veja magias de patrono).

Armazenar Magias: A partir do 1º nível, um familiar de bruxo armazena todas as magias que o bruxo conhece. Isto não permite ao familiar conjurar estas magias ou utilizar itens mágicos de gatilho ou complemento de magia. A partir do 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, um familiar de bruxo adiciona novas magias adicionais à lista de magias do bruxo baseadas em seu patrono. Estas magias são automaticamente armazenadas pelo familiar e podem ser preparadas normalmente uma vez que são adquiridas.

Conduzir Magias de Toque (Sob): Se um bruxo é de 3º nível ou superior, seu familiar pode conduzir magias de toque ou bruxarias para ele. Caso o bruxo e o familiar estejam em contato no momento em que o bruxo conjura uma magia de toque, ele pode designar seu familiar como o "tocador". O familiar pode, então, realizar o toque da mesma forma que o bruxo faria. Como de costume, caso o bruxo conjure outra magia antes do toque ser realizado, a magia de toque se dissipa. Caso o bruxo ative uma bruxaria, seu familiar pode ser utilizado para realizar o toque. O bruxo não precisa estar em contato com seu familiar para utilizar esta habilidade, neste caso.

NOVOS FAMILIARES

Adicionalmente aos familiar apresentados no *Livro Básico*, bruxos podem selecionar um dos seguintes animais como seus familiares. Feiticeiros e magos também podem adotar estes novos familiares, utilizando as mesmas regras como para qualquer outro familiar. Estes familiares fazem uso das estatísticas apresentadas no *Pathfinder* RPG *Bestiário* (nas páginas listadas), especificamente a aranha escarlate (19), caranguejo rei (49), centopeia doméstica (54), escorpião de ferrão verde (135), polvo (polvo com o modelo jovem, 238) e raposa (cachorro com o modelo jovem, 44).

Familiar	Habilidade Especial
Aranha	O mestre recebe +3 de bônus nos testes de Escalar
Caranguejo	O mestre recebe +2 de bônus nos testes de agarrar
Centopeia	O mestre recebe +3 de bônus nos testes de Furtividade
Escorpião	O mestre recebe +2 de bônus nas jogadas de iniciativa
Polvo	O mestre recebe +3 de bônus nos testes de Natação
Raposa	O mestre recebe +2 de bônus nos testes de Reflexos

Magias de Patrono

No 1º nível, quando um bruxo adquire seu familiar, ele também deve selecionar um patrono. Este patrono é uma força vaga e misteriosa, que concede poderes ao bruxo por razões que ele não compreende inteiramente. Embora estas forças não precisem ser nomeadas, elas tipicamente possuem influência sobre uma das seguintes forças. No 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, um patrono de bruxo adiciona novas magias à lista de magias conhecidas do bruxo. Estas magias são automaticamente adicionadas à lista de magias armazenadas por um familiar. Magias marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro. As magias recebidas dependem do patrono escolhido. Cada patrono é listado por seu tema. Seu nome real cabe ser decidido pelo MJ e pelo bruxo.

Agilidade: 2º – *salto*, 4º – *elegância do gato*, 6º – *rapidez*, 8º – *movimentação livre*, 10º – *metamorfose*, 12º – *elegância do gato em massa*, 14º – *passeio etéreo*, 16º – *formas animais*, 18º – *mudar de forma*.

Água: 2º – *abençoar/amaldiçoar água*, 4º – *escorregar em água**, 6º – *respirar na água*, 8º – *controlar a água*, 10º – *gêiser**, 12º – *corpo elemental III* (somente água), 14º – *corpo elemental IV* (somente água), 16º – *manto do mar**, 18º – *tsunami**.

Animais: 2º – *acalmar animais*, 4º – *falar com os animais*, 6º – *dominar animal*, 8º – *convocar aliado da natureza IV*, 10º – *crescimento animal*, 12º – *cúpula de proteção contra a vida*, 14º – *forma animal IV*, 16º – *formas animais*, 18º – *parar o tempo*.

Elementos: 2º – *toque elétrico*, 4º – *esfera flamejante*, 6º – *bola de fogo*, 8º – *muralha de gelo*, 10º – *coluna de chamas*, 12º – *esfera congelante*, 14º – *vórtice**, 16º – *tempestade de fogo*, 18º – *chuva de meteoros*.

Enganação: 2º – *animar corda*, 4º – *reflexos em espelhos*, 6º – *imagem maior*, 8º – *terreno ilusório*, 10º – *miragem arcana*, 12º – *despistar*, 14º – *inverter a gravidade*, 16º – *animação ilusória*, 18º – *parar o tempo*.

Força: 2º – *favor divino*, 4º – *força do touro*, 6º – *arma mágica maior*, 8º – *poder divino*, 10º – *força dos justos*, 12º – *força do touro em massa*, 14º – *forma gigante I*, 16º – *forma gigante II*, 18º – *mudar de forma*.

Peste: 2º – *detectar mortos-vivos*, 4º – *comandar mortos-vivos*, 6º – *contágio*, 8º – *animar os mortos*, 10º – *inseto gigante*, 12º – *criar mortos-vivos*, 14º – *controlar mortos-vivos*, 16º – *criar mortos-vivos maior*, 18º – *drenar energia*.

Sabedoria: 2º – *escudo da fé*, 4º – *sabedoria da coruja*, 6º – *vestimentas mágicas*, 8º – *globo de invulnerabilidade menor*, 10º – *sonho*, 12º – *globo de invulnerabilidade maior*, 14º – *refletir magia*, 16º – *proteção contra magias*, 18º – *disjunção do mago*.

Sombra: 2º – *imagem silenciosa*, 4º – *escuridão*, 6º – *escuridão profunda*, 8º – *conjuração de sombras*, 10º – *evocação de sombra*, 12º – *caminhar nas sombras*, 14º – *conjuração de sombras maior*, 16º – *evocação de sombra maior*, 18º – *sombras*.

Subterfúgio: 2º – *ventriloquismo*, 4º – *invisibilidade*, 6º – *piscar*, 8º – *confusão*, 10º – *criar passagens*, 12º – *imagem programada*, 14º – *invisibilidade em massa*, 16º – *padrões cintilantes*, 18º – *parar o tempo*.

Tolerância: 2º – *suportar elementos*, 4º – *resistência do urso*, 6º – *proteção contra energia*, 8º – *imunidade à magia*, 10º – *resistência à magia*, 12º – *resistência do urso em massa*, 14º – *restauração maior*, 16º – *corpo de ferro*, 18º – *milagre*.

Transformação: 2º – *salto*, 4º – *resistência do urso*, 6º – *forma animal I*, 8º – *forma animal II*, 10º – *forma animal III*, 12º – *forma de dragão I*, 14º – *forma de dragão II*, 16º – *forma de dragão III*, 18º – *mudar de forma*.

Magias de Bruxo

Bruxos possuem acesso às seguintes magias. Embora a maioria das magias seja encontrada no *Livro Básico*, as marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro.

Magias de Bruxo de nível 0 – *apodrecer comida e bebida**, *detectar magia*, *detectar venenos*, *emendar*, *estabilizar*, *fagulha**, *globos de luz*, *ler magias*, *luz*, *marca arcana*, *mensagem*, *orientação*, *pasmar*, *resistência*, *sangrar*, *toque da fadiga*.

Magias de Bruxo de 1º nível – *armadura arcana*, *aumentar pessoa*, *causar ferimentos leves*, *causar medo*, *comando*, *compreender idioma*, *convocar criaturas I*, *curar ferimentos leves*, *detectar portas secretas*, *encantar pessoas*, *hipnotismo*, *identificação*, *lanterna dançarina**, *mãos flamejantes*, *mascarar aura**, *mau agouro**, *montaria*, *névoa da escuridão*, *presente sedutor**, *raio de enfraquecimento*, *reduzir pessoa*, *servo invisível*, *sono*, *toque macabro*.

Magias de Bruxo de 2º nível – *alterar-se*, *aterrorizar*, *augúrio*, *banquete de cinzas**, *causar ferimentos moderados*, *cegueira/surdez*, *condição*, *convocar criaturas II*, *convocar enxame*, *curar ferimentos moderados*, *detectar pensamentos*, *discurso oculto**, *drenar força vital*, *encontrar armadilhas*, *imobilizar pessoa*, *levitação*, *mão espectral*, *nevoeiro*, *olhar incinerante**, *pasmar monstro*, *perceber pistas**, *planar**, *poeira reluzente*, *pústulas de varíola**, *putrefar**, *repouso tranquilo*, *retardar veneno*, *subjugar*, *teia*, *toque da estupidez*, *ver o invisível*, *vitalidade ilusória*, *vomitar enxame**, *zona da verdade*.

Magias de Bruxo de 3º nível – *caminhar na água*, *clarividência/clariaudiência*, *compartilhar sentidos**, *convocar criaturas III*, *dissipar magia*, *encontrar pensamentos**, *estrela-guia**, *exílio da natureza**, *faca crepuscular**, *falar com os mortos*, *fúria*, *glifo de proteção*, *golpe agonizante**, *guincho**, *heroísmo*, *idiomas*, *localizar objetos*, *névoa fétida*, *raio de exaustão*, *relâmpago*, *remover cegueira/surdez*, *remover doenças*, *remover maldição*, *rogar maldição*, *selo da serpente sépia*, *sono profundo*, *sugestão*, *taça de poeira**, *tempestade de granizo*, *toque vampírico*, *visão arcana*, *voo*.

Magias de Bruxo de 4º nível – *abrigo seguro*, *adivinhação*, *aspecto triplo**, *assassino fantasmagórico*, *causar ferimentos graves*, *confusão*, *convocar criaturas IV*, *criar itens efêmeros*, *curar ferimentos graves*, *desespero esmagador*, *detectar*

sondagem, discernir mentiras, dreno temporário, encantar monstros, influência da lua, localizar criatura, medo, missão menor, neutralizar venenos, névoa sólida, olho arcano, poeira estelar*, porta dimensional, proteção contra a morte, rancor*, sonambulismo*, sondagem, tempestade glacial, tentáculos negros, veneno.*

Magias de Bruxo de 5º nível – *asfixia*, baú secreto, causar ferimentos críticos, contatar outros planos, convocar criaturas V, criar itens temporários, curar ferimentos críticos, descanso eterno*, dissipar aparência*, dominar pessoas, elo telepático, enfraquecer o intelecto, golpe agonizante em massa*, imobilizar monstro, mácula, marca de justiça, metamorfose perniciosa, névoa mental, névoa mortal, olhos observadores, ondas de fadiga, quebrar encantamento, recipiente arcano, reencarnação, símbolo da dor, símbolo do sono, teleporte, voo prolongado.*

Magias de Bruxo de 6º nível – *analisar encantamento, animar objetos, carne para pedra, causar ferimentos leves em massa, cone de frio, convocar criaturas VI, curar ferimentos leves em massa, dissipar magia maior, encontrar o caminho, escudo relutante*, guardar e proteger, heroísmo maior, lendas e histórias, manto de sonhos*, matar, olhar pungente, pedra em carne, pele de enxame*, putrefar em massa*, reviver os mortos, símbolo de persuasão, símbolo do medo, sugestão em massa, tarefa/missão, transformação, visão da verdade.*

Magias de Bruxo de 7º nível – *causar ferimentos moderados em massa, controla clima, convocar criaturas VII, corrente de relâmpagos, cura plena, curar ferimentos moderados em massa, doença plena, imobilizar pessoas em massa, insanidade, invocação instantânea, ondas de exaustão, palavra de poder: cegar, passagem invisível, regeneração, símbolo da fraqueza, símbolo do atordoamento, sondagem maior, teleportar objeto, teleporte maior, viagem planar, visão, visão arcana maior.*

Magias de Bruxo de 8º nível – *antipatia, aprisionar a alma, causar ferimentos graves em massa, clone, convocar criaturas VIII, curar ferimentos graves em massa, dança irresistível, destruição, discernir localização, encantar monstros em massa, labirinto, limpar a mente, momento de presciência, olhos observadores maior, ordem, palavra de poder: atordoar, relâmpagos tempestuosos*, ressecamento horrível, ressurreição, símbolo da insanidade, símbolo da morte, simpatia.*

Magias de Bruxo de 9º nível – *asfixia em massa*, causar ferimentos críticos em massa, círculo de teleporte, convocar criaturas IV, curar ferimentos críticos em massa, dominar monstro, grupo de elementais, imobilizar monstro em massa, palavra de poder: matar, prender alma, presciência, projeção astral, refúgio, tempestade da vingança, uivo da banshee.*

Cavaleiro

Enquanto muitos guerreiros se esforçam para aperfeiçoar sua arte, gastando todo seu tempo se dedicando à sua perícia com armas marciais, outros gastam muito esforço se dedicando a uma causa. Estes guerreiros, conhecidos como cavaleiros, se juramentam a um propósito, servindo a ele acima de tudo. Cavaleiros são habilidosos em lutar sobre um cavalo, e frequentemente são vistos investindo pelo campo de batalha, com o símbolo de sua ordem estampado em um grande estandarte. O verdadeiro poder do cavaleiro vem da convicção em seus ideais, dos juramentos que ele assume e dos desafios que ele faz.

Função: Cavaleiros tendem a conduzir forças no campo de batalha, usando seus talentos montados e desafios para controlar o fluxo do combate. Fora de batalha, cavaleiros podem ser encontrados defendendo suas causas através da diplomacia e, se necessário, utilizando-se de subterfúgios. O cavaleiro não é estranho à intriga da corte e consegue se virar bem mesmo nas situações sociais mais delicadas.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro são: Adestrar Animais (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe cavaleiro.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um cavaleiro é proficiente com todas as armas simples e marciais, com todos os tipos de armaduras (leves, médias e pesadas) e com escudos (exceto escudos de corpo).

Desafio (Ext): Uma vez por dia, um cavaleiro pode desafiar um adversário para o combate. Como uma ação rápida, o cavaleiro escolhe um alvo em sua linha de visão para desafiar. Os ataques corpo a corpo do cavaleiro causam dano adicional sempre que forem realizados contra o alvo de seu desafio. Este dano adicional é igual ao nível do cavaleiro. O cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por dia no 1º nível, mais uma vez adicional por dia a cada três níveis após o 1º, até um máximo de sete vezes por dia no 19º nível.

Desafiar um adversário requer muito da concentração do cavaleiro. O cavaleiro sofre -2 de penalidade na CA, exceto contra ataques realizados pelo alvo de seu desafio.

O desafio permanece em efeito até que o alvo seja morto ou fique inconsciente ou até que o combate termine. O desafio de cada cavaleiro também inclui outro efeito que é listado na seção descrita na ordem do cavaleiro.

Estrategista (Ext): No 1º nível, um cavaleiro recebe um talento cooperativo como um talento adicional. Ele deve atender aos pré-requisitos deste talento. Como uma ação padrão, o cavaleiro pode conceder este talento a todos os aliados a 9 metros que puderem vê-lo e ouvi-lo. Aliados mantêm o uso deste talento adicional por 3 rodadas mais 1 rodada a cada dois níveis que o cavaleiro possuir. Aliados não precisam atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. O cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por dia no 1º nível, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Montaria (Ext): Um cavaleiro recebe o serviço de uma montaria leal e fiel para carregá-lo em batalha. Esta montaria funciona como o companheiro animal de um druida, utilizando o nível do cavaleiro como seu nível efetivo de druida. A criatura deve ser uma que ele seja capaz de cavalgar e adequada como montaria. Um cavaleiro Médio pode selecionar um camelo ou um cavalo. Um cavaleiro Pequeno pode selecionar um lobo ou um pônei, mas também um javali ou um cão caso seja pelo menos de 4º nível. O MJ pode aprovar outros animais como montarias adequadas.

Um cavaleiro não sofre penalidade de armadura em testes de Cavalgar enquanto cavalga sua montaria. A montaria é sempre considerada treinada em combate e inicia o jogo com Proficiência com Armaduras Leves como um talento adicional. A montaria do cavaleiro não recebe a habilidade especial *partilhar magias*.

O elo do cavaleiro com sua montaria é tão forte que eles aprendem a antecipar os movimentos e humor um do outro. Caso a montaria do cavaleiro morra, o cavaleiro pode encontrar outra montaria para servi-lo após 1 semana de luto. Esta nova montaria não recebe as habilidades especiais *vínculo*, *evasão*, *devoção* ou *evasão aprimorada* até que o cavaleiro adquira um novo nível.

Ordem (Ext): No 1º nível, um cavaleiro deve se juramentar a uma ordem específica. A ordem concede ao cavaleiro diversos bônus, perícias de classe e habilidades especiais. Adicionalmente, cada ordem inclui um número de éditos que o cavaleiro deve seguir. Caso ele viole qualquer um destes éditos, ele perde os benefícios da habilidade de desafio proveniente da sua ordem por 24 horas. A violação de um édito está sujeita à interpretação do MJ.

Um cavaleiro não pode alterar sua ordem sem realizar um longo processo para se dedicar a uma nova causa. Quando esta escolha é feita, ele imediatamente perde todos os benefícios de sua ordem prévia. Ele deve, então, seguir os éditos de sua nova ordem por um nível inteiro sem receber quaisquer benefícios desta ordem. Uma vez realizado, ele recebe todos os bônus de sua nova ordem. Note que os nomes destas ordens podem variar dependendo do cenário de campanha ou preferência do MJ.

Investida do Cavaleiro (Ext): No 3º nível, um cavaleiro aprende a realizar ataques de investida de forma mais

precisa enquanto está montado. O cavaleiro recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo em uma investida montada (em vez dos +2 normais). Adicionalmente, o cavaleiro não sofre qualquer penalidade na CA após realizar um ataque de investida montada.

Adestrador Experiente (Ext): No 4º nível, um cavaleiro aprende a treinar montarias com velocidade e inigualável experiência. O cavaleiro recebe um bônus igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro sempre que usar Adestrar Animais em um animal que lhe sirva como montaria. Adicionalmente, ele pode reduzir o tempo necessário para ensinar um novo truque ou treinar uma montaria para um propósito específico para 1 dia a cada 1 semana requerida para o treinamento, aumentando a CD do teste em +5. Ele também pode treinar mais de uma montaria ao mesmo tempo, embora cada montaria após a primeira adicione +2 à CD do teste.

Estandarte (Ext): No 5º nível, o estandarte do cavaleiro se torna um símbolo de inspiração para seus aliados e companheiros. Enquanto o estandarte do cavaleiro estiver claramente visível, todos seus aliados a 18 metros recebem +2 de bônus de moral em testes de resistência contra medo e +1 de bônus de moral em jogadas de ataque realizadas como parte de uma investida. No 10º nível e a cada cinco níveis subsequentes, estes bônus aumentam em +1. O estandarte deve ser ao menos Pequeno ou maior e deve ser carregado ou exibido pelo cavaleiro ou sua montaria para funcionar.

Talento Adicional: No 6º nível, e a cada seis níveis subsequentes, um cavaleiro recebe um talento adicional além daqueles normalmente adquiridos através de avanço de níveis. Estes talentos adicionais devem ser selecionados entre aqueles listados como talentos de combate. O cavaleiro deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais.

Estrategista Maior (Ext): No 9º nível, o cavaleiro recebe outro talento cooperativo como um talento adicional. Ele deve atender aos pré-requisitos deste talento. O cavaleiro pode conceder este talento a seus aliados usando a habilidade estrategista. Usar a habilidade estrategista é uma ação rápida.

Investida Poderosa (Ext): No 11º nível, um cavaleiro aprende a realizar ataques em investida devastadores enquanto está montado. Dobre a margem de ameaça de crítico de quaisquer armas empunhadas durante uma investida enquanto estiver montado. Este aumento não se acumula com outros efeitos que aumentam a margem de ameaça de crítico da arma. Adicionalmente, o cavaleiro pode realizar uma manobra de combate de derrubar, desarmar, encontrão ou fender como uma ação livre caso o ataque em investida seja bem-sucedido. Esta manobra de combate (como parte da investida) não provoca ataques de oportunidade.

Desafio Exigente (Ext): No 12º nível, sempre que um cavaleiro declarar um desafio, seu alvo deve prestar atenção à ameaça que ele impõe. Enquanto o alvo estiver na área ameaçada do cavaleiro, ele sofre -2 de penalidade na CA contra ataques realizados por qualquer criatura diferente do cavaleiro.

Estandarte Maior (Ext): No 14º nível, o estandarte do cavaleiro se torna uma convocação a seus aliados. Todos

seus aliados a 18 metros recebem +2 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos e magias de encanto e compulsão. Adicionalmente, enquanto o estandarte estiver sendo exibido, o cavaleiro pode gastar uma ação padrão para tremular o estandarte no ar, concedendo, a todos seus aliados a 18 metros ou menos, um teste de resistência adicional contra qualquer magia ou efeito de que estejam sendo alvo. Este teste é realizado contra a CD original do efeito ou magia. Efeitos e magias que não permitem testes de resistência não são afetados por esta habilidade. Um aliado não pode se beneficiar desta habilidade mais de uma vez por dia.

Estrategista Mestre (Ext): No 17º nível, o cavaleiro recebe outro talento cooperativo como um talento adicional. Ele deve atender aos pré-requisitos deste talento. O cavaleiro pode conceder este talento a seus aliados usando a habilidade estrategista. Sempre que o cavaleiro usar a habilidade estrategista, ele pode conceder quaisquer dois talentos cooperativos que ele conheça a seus aliados. Ele pode selecionar qualquer um de seus talentos cooperativos, não apenas aqueles recebidos como talentos adicionais.

Investida Suprema (Ext): No 20º nível, sempre que o cavaleiro realizar um ataque de investida enquanto estiver montado, ele dobra o dano normal causado (ou triplica, caso esteja utilizando uma lança). Adicionalmente, caso o cavaleiro confirme um acerto crítico em um ataque de investida enquanto estiver montado, o alvo fica atordoado por 1d4 rodadas. Um teste de Vontade reduz este efeito para zonzo por 1d4 rodadas. A CD é igual a 10 + o bônus base de ataque do cavaleiro.

ORDENS DE CAVALEIRO

As seguintes ordens representam as escolhas mais comuns feitas por cavaleiros. Membros destas ordens não são necessariamente unidos, mas algumas organizações que existem são formadas de cavaleiros que pertencem todos a uma única ordem.

Ordem da Cocatriz

Um cavaleiro que pertence a esta ordem serve somente a ele mesmo, trabalhando arduamente em prol de seus próprios objetivos e para aumentar seu prestígio. Cavaleiros desta ordem tendem a ser egoístas e preocupados somente com suas metas e objetivos pessoais.

Éditos: O cavaleiro deve manter seus próprios interesses e metas acima de todos os outros. Ele sempre deve aceitar pagamento quando lhe for devido, recompensas quando conquistadas e uma parte justa (ou até maior) de um saque. O cavaleiro deve aproveitar toda oportunidade para aumentar sua própria imagem, prestígio e poder.

Desafio: Sempre que um cavaleiro da ordem da cocatriz declarar um desafio, ele recebe +1 de bônus de moral em todas as jogadas de dano corpo a corpo realizadas contra o alvo de seu desafio enquanto ele for a única criatura ameaçando o alvo (não considere sua montaria). Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem da cocatriz adiciona Avaliação (Int) e Apresentação (Car) à sua lista de perícias de classe. Adicionalmente, um cavaleiro da ordem da cocatriz adiciona o seu modificador de Carisma à CD do teste de Intimadação realizado por outra criatura e que tencione desmoralizá-lo (em adição a seu modificador de Sabedoria).

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem da cocatriz adquire as seguintes habilidades, conforme avança níveis.

Fanfarrão (Ext): No 2º nível, o cavaleiro pode gastar uma ação padrão para exaltar seus feitos e proezas em combate. Ele recebe Demonstração Deslumbrante como um talento adicional. Ele não precisa estar empunhando uma arma para usar esta habilidade. O cavaleiro recebe +2 de bônus de moral em suas jogadas de ataque realizadas contra alvos desmoralizados.

Roubar Glória (Ext): No 8º nível, o cavaleiro pode roubar a glória de um golpe bem-sucedido de outra criatura. Sempre que uma criatura diferente do cavaleiro atingir um acerto crítico contra um alvo que o cavaleiro estiver ameaçando, ele pode realizar um ataque de oportunidade contra o mesmo alvo.

Momento de Triunfo (Ext): No 15º nível, o cavaleiro pode, como uma ação livre, declarar um momento de triunfo. Por 1 rodada, o cavaleiro recebe um bônus de competência igual a seu modificador de Carisma em todas suas jogadas de ataque e dano, testes de resistência, atributos e perícias. Este bônus também é adicionado à sua CA. Adicionalmente, quaisquer ameaças de crítico que ele fizer são automaticamente confirmadas. O cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Ordem do Dragão

Cavaleiros pertencentes à ordem do dragão se dedicam a um grupo de indivíduos de opinião semelhante, seja uma companhia de mercenários ou um pequeno bando de aventureiros. Estes cavaleiros acreditam na lealdade e amizade, e são voluntários em dar suas vidas para proteger seus aliados.

Éditos: O cavaleiro deve permanecer leal a seus aliados e deve sempre trabalhar para alcançar os objetivos do grupo. Ele deve proteger seus aliados do perigo e e defender-lhes a honra, quando esta for colocada em dúvida.

Desafio: Toda vez que um cavaleiro da ordem do dragão declarar um desafio, seus aliados recebem +1 de bônus de circunstância em todas as jogadas de ataque realizadas contra o alvo de seu desafio, sempre que o cavaleiro estiver ameaçando este alvo. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem do dragão adiciona Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab) à sua lista de perícias

Tabela 2-3 – Cavaleiro

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Desafio 1/dia, estrategista, montaria, ordem
2º	+2	+3	+0	+0	Habilidade de ordem
3º	+3	+3	+1	+1	Investida do cavaleiro
4º	+4	+4	+1	+1	Desafio 2/dia, adestrador experiente
5º	+5	+4	+1	+1	Estandarte
6º	+6/+1	+5	+2	+2	Talento adicional
7º	+7/+2	+5	+2	+2	Desafio 3/dia
8º	+8/+3	+6	+2	+2	Habilidade de ordem
9º	+9/+4	+6	+3	+3	Estrategista maior
10º	+10/+5	+7	+3	+3	Desafio 4/dia
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Investida poderosa
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Desafio exigente, talento adicional
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Desafio 5/dia
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Estandarte maior
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Habilidade de ordem
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Desafio 6/dia
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Estrategista mestre
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento adicional
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Desafio 7/dia
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Investida suprema

de classe. Adicionalmente, sempre que um cavaleiro da ordem do dragão usar Sobrevivência para prover comida e água a seus aliados ou proteger seus aliados contra um clima severo, ele recebe um bônus no testes igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro (mínimo +1).

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem do dragão adquire as seguintes habilidades conforme avança níveis.

Auxiliar Aliados (Ext): No 2º nível, sempre que um cavaleiro da ordem do dragão usar a ação prestar auxílio para assistir um de seus aliados, o aliado recebe +3 de bônus em sua Classe de Armadura, jogada de ataque, teste de resistência ou de perícia. No 8º nível e a cada seis níveis subsequentes, este bônus aumenta em +1 adicional.

Estratégia (Ext): No 8º nível, o cavaleiro pode gastar uma ação padrão para conceder alguns bônus a todos os aliados a 9 metros (incluindo ele próprio). Os aliados devem ser capazes de ver e ouvir o cavaleiro para receber este bônus. O cavaleiro pode conceder +2 de bônus de esquiva na CA por 1 rodada, +2 de bônus de moral em jogadas de ataque por 1 rodada, ou a habilidade de se mover até seu deslocamento como uma ação imediata uma vez. O cavaleiro pode conceder bônus diferentes para cada aliado no alcance, mas aliados não podem se beneficiar desta habilidade mais de uma vez por combate.

Agir como Um (Ext): No 15º nível, o cavaleiro pode gastar uma ação padrão para se mover até seu deslocamento e realizar um ataque corpo a corpo. Todos os aliados a 9 metros também podem se mover até seus deslocamentos e realizar um ataque corpo a corpo como uma ação imediata. Este movimento e ataque podem ser realizados como uma investida, caso o movimento se qualifique. Todos os ataques são realizados com +2 de bônus (que se acumula com o bônus de uma investida) e todos os participantes recebem +2 de bônus de esquiva na CA por 1 rodada. Um cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por combate.

Ordem do Escudo

Cavaleiros que se unem à ordem do escudo devotam suas vidas a proteger o povo comum, desde um simples fazendeiro a um artesão honesto. Estes cavaleiros se mantém de pé contra a maré, protegendo os inocentes de saqueadores nômades e monstros famintos.

Éditos: O cavaleiro deve proteger a vida e prosperidade de pessoas comuns, protegendo-as de depravações daqueles que buscam feri-los ou explorá-los. Ele deve ser caridoso quando solicitado e ajudar os necessitados. Eles não podem realizar ações que causem injúria ou sofrimento àqueles que não podem se defender.

Desafio: Sempre que um cavaleiro da ordem do escudo declarar um desafio, ele recebe +1 de bônus de moral em jogadas de ataque realizadas contra o alvo de seu desafio, caso o alvo realize um ataque contra um alvo que não o próprio cavaleiro. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem do escudo adiciona Conhecimento (local) (Int) e Cura (Sab) à sua lista de perícias

de classe. Adicionalmente, sempre que um cavaleiro da ordem do escudo utilizar a perícia Cura em uma criatura diferente dele próprio, ele recebe um bônus no teste igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro (mínimo +1).

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem do escudo adquire as seguintes habilidades conforme avança níveis.

Resoluto (Ext): No 2º nível, sempre que o cavaleiro sofrer dano de um ataque corpo a corpo ou à distância enquanto estiver vestindo uma armadura pesada, o cavaleiro pode converter 1 ponto de dano letal em 1 ponto de dano não letal. Ele pode usar esta habilidade sempre que sofrer dano. Esta habilidade não pode ser usada para converter dano de atributo, dreno de atributo ou dano de energia em dano não letal. No 6º nível e a cada quatro níveis subsequentes, a quantidade de dano que o cavaleiro pode converter aumenta em 1.

Conter a Maré (Ext): No 8º nível, o cavaleiro recebe Permanecer como um talento adicional, mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos. Em vez de realizar um teste de manobra de combate para prevenir o movimento da criatura, um cavaleiro com esta habilidade pode escolher realizar um ataque normal. Caso o ataque acerte e cause dano, o alvo deve parar de se mover, da mesma forma como se o cavaleiro tivesse obtido sucesso em um teste de manobra de combate.

Proteger os Inocentes (Ext): No 15º nível, o cavaleiro pode se mover para interceptar adversários. Como uma ação imediata, ele pode se mover até seu deslocamento (ou o deslocamento de sua montaria, caso esteja montado) e realizar um único ataque corpo-a-corpo. Este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente. O cavaleiro deve terminar seu movimento adjacente ao inimigo. Em seu próximo turno, o cavaleiro fica zonzo e não pode usar esta habilidade novamente por 1 rodada.

Ordem da Espada

Cavaleiros que se juntam à ordem da espada dedicam suas vidas ao código de cavalaria, vivendo uma vida de honra, valor e justiça. Cavaleiros desta ordem tendem a jurar serviço a um senhor ou a uma dama. De todas as ordens, a ordem da espada talvez seja a mais abrangente em termos de foco e ideais.

Éditos: O cavaleiro deve demonstrar coragem frente ao perigo, misericórdia àqueles que o prejudicaram, e caridade aos pobres e oprimidos. Ele deve ser justo e honrado em todos os momentos e em relação a tudo. Ele deve defender sua honra e, acima de tudo, a honra daqueles aos quais ele serve.

Desafio: Sempre que um cavaleiro da ordem da espada declarar um desafio, ele recebe +1 de bônus de moral em jogadas de ataque corpo a corpo realizadas contra o alvo de seu desafio enquanto ele estiver montado. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem da espada adiciona Conhecimento (nobreza) (Int) e Conhecimento (religião) (Int) à sua lista de perícias de classe. Adicionalmente, sempre que o cavaleiro usar Sentir Motivação para se opor a um teste de Blefar, ele recebe um bônus de competência em seu teste igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro (mínimo +1).

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem da espada adquire as seguintes habilidades conforme avança níveis.

Pela Minha Honra (Ext): No 2º nível, o cavaleiro deve selecionar uma tendência. Enquanto ele manter a tendência selecionada, ele recebe +2 de bônus de moral em um teste de resistência à sua escolha.

Maestria Montada (Ext): No 8º nível, o cavaleiro ignora a penalidade de armadura quando estiver usando a perícia Cavalgar, independentemente se a criatura que ele está cavalgando é sua montaria ou não. Sempre que ele realizar um ataque de investida enquanto estiver montado, ele recebe +4 de bônus de esquiva na CA para evitar ataques contra sua investida. Quando realizar este ataque, ele pode adicionar o modificador de Força de sua montaria na jogada de dano, em adição a seu próprio modificador. Ele também recebe um talento adicional, escolhido da seguinte lista: Ataque de Passagem, Atropelar, Combate Montado, Foco em Perícia (Cavalgar), Investida Implacável ou Tirar da Sela. Ele deve se qualificar para o talento selecionado.

Desafio do Cavaleiro (Ext): No 15º nível, o cavaleiro pode realizar um desafio de cavaleiro uma vez por dia. Isto funciona como um desafio normal, mas o cavaleiro adiciona seu bônus de Carisma em todas as jogadas de ataque e dano realizadas contra o alvo de seu desafio. Adicionalmente, ele recebe +4 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque realizadas para confirmar acertos críticos contra o alvo de seu desafio do cavaleiro.

Ordem da Estrela

Cavaleiros que se juntam à ordem da estrela se dedicam a proteger e servir uma fé e seus membros. Cavaleiros pertencentes a esta ordem tendem a seguir muitos dos dogmas e orientações da religião a que eles servem. Quando um cavaleiro se junta a esta ordem, ele deve selecionar uma única religião para servir.

Éditos: O cavaleiro deve agir para proteger a fé e todos aqueles que seguem seus ensinamentos, desde o sacerdote ao homem comum. Ele deve aderir às abstenções de sua fé, promover sua causa sempre que possível, e servir aos agentes do divino.

Desafio: Sempre que um cavaleiro da ordem da estrela declarar um desafio, ele recebe +1 de bônus de moral em todos os testes de resistência enquanto ele estiver ameaçando o alvo de seu desafio. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem da estrela adiciona Conhecimento (religião) (Int) e Cura (Sab) à sua lista de perícias de classe. Adicionalmente, um cavaleiro da ordem da estrela pode realizar testes de perícia Conhecimento (religião) mesmo destreinado. Caso ele possua graduações na perícia, ele recebe um bônus no teste igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro (mínimo +1) sempre que o teste envolver sua fé escolhida.

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem da estrela adquire as seguintes habilidades conforme avança níveis.

Chamado (Ext): No 2º nível, o cavaleiro pode realizar uma pequena prece como uma ação padrão, preenchendo-o com confiança em suas habilidades. A qualquer momento no próximo minuto, ele pode receber um bônus de competência em qualquer teste de resistência, atributo, perícia ou jogada de ataque igual a seu modificador de Carisma. Ele deve declarar que está usando esta habilidade antes de realizada a jogada. Ele pode usar esta habilidade até quatro vezes por dia, uma para cada tipo de teste ou jogada. Adicionalmente, o cavaleiro adiciona 1/2 de seus níveis de cavaleiro a quaisquer níveis de paladino ou clérigo que ele possa ter para determinar os efeitos de canalizar de energia ou cura pelas mãos.

Pela Fé (Ext): No 8º nível, o cavaleiro pode convocar sua fé para apoiá-lo em combate. Como uma ação livre, o cavaleiro pode convocar o nome de sua divindade, o que lhe concede um bônus de moral em jogadas de ataque igual a seu modificador de Carisma por 1 rodada. Adicionalmente, todos aliados a 9 metros e que compartilham de sua fé também recebem metade deste bônus (mínimo +1). O cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 12º nível e a cada quatro níveis, a partir deste.

Retribuição (Ext): No 15º nível, o cavaleiro pode efetuar uma retribuição àqueles que ousarem atingir um agente de sua fé. Sempre que um inimigo realizar uma jogada de ataque bem sucedida contra o cavaleiro ou um aliado adjacente devotado à mesma fé que o cavaleiro, o inimigo provoca um ataque de oportunidade para o cavaleiro. O cavaleiro recebe +2 de bônus de moral na jogada do ataque de oportunidade. Caso o ataque realizado contra o inimigo seja um acerto crítico, o cavaleiro pode tratar o inimigo como alvo de seu desafio durante o ataque de oportunidade. O cavaleiro pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Ordem do Leão

Um cavaleiro que pertence a esta ordem jurou fidelidade a um soberano; seja rei, rainha ou senhor de guerra local. Cavaleiros desta ordem são resolutos e dedicados às suas causas, fazendo o que for necessário para garantir a segurança e o domínio do seu senhor.

Éditos: O cavaleiro deve proteger a vida e terras de seu soberano a todo o custo. Ele deve obedecer aos comandos de seu soberano sem questionar. Ele deve se esforçar para expandir o poder e prestígio de seu reino.

Desafio: Sempre que um cavaleiro da ordem do leão declarar um desafio, ele recebe +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques realizados pelo alvo de seu desafio. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis que o cavaleiro possuir.

Perícias: Um cavaleiro da ordem do leão adiciona Conhecimento (local) (Int) e Conhecimento (nobreza) (Int) à sua lista de perícias de classe. Adicionalmente, um cavaleiro da ordem do leão pode realizar testes de perícia Conhecimento (nobreza) mesmo destreinado. Caso ele possua graduações na perícia, ele recebe um bônus no teste igual a 1/2 de seus níveis de cavaleiro (mínimo +1) sempre que o teste envolver seu soberano.

Habilidades de Ordem: Um cavaleiro que pertence à ordem do leão adquire as seguintes habilidades conforme avança níveis.

Chamado do Leão (Ext): No 2º nível, um cavaleiro da ordem do leão adquire a habilidade de incitar seus aliados. Como uma ação padrão, ele pode proferir um discurso encorajador que concede a todos aliados a 18 metros um bônus de competência em seus testes de resistência contra medo igual a seu modificador de Carisma e +1 de bônus de competência nas jogadas de ataque por um número de rodadas igual a seu nível de cavaleiro. Caso um aliado no alcance esteja sob o efeito de uma magia ou habilidade que lhe deixe assustado ou apavorado, ele pode imediatamente realizar outro teste de resistência para evitar o efeito (se permitido).

Pelo Rei (Ext): No 8º nível, um cavaleiro da ordem do leão pode convocar seus aliados, inspirando-os à grandeza. Como uma ação rápida, o cavaleiro pode conceder um bônus de competência igual a seu modificador de Carisma em todas as jogadas de ataque e dano a todos os aliados a 9 metros. Este bônus dura 1 rodada. Esta habilidade pode ser usada uma vez por combate.

Escudo do Soberano (Ext): No 15º nível, um cavaleiro da ordem do leão pode proteger aqueles à sua volta. Aliados que estejam adjacentes ao cavaleiro recebem +2 de bônus de escudo em suas CA. Adicionalmente, como uma ação imediata, o cavaleiro pode redirecionar um ataque realizado contra uma criatura adjacente a ele para ele próprio, desde que a criatura realizando o ataque esteja no alcance do cavaleiro. Esta habilidade deve ser declarada antes da jogada de ataque ser realizada. O ataque é feito contra a CA e defesas do cavaleiro, mesmo que a criatura normalmente não pudesse alcançar ou atacar o cavaleiro. O cavaleiro perde qualquer bônus de cobertura ou ocultação quando sujeito a um ataque redirecionado.

Convocador

Embora muitos dos que se imiscuem no arcanismo se tornem adeptos a avocar monstros de planos distantes, nenhum deles é tão habilidoso quanto o convocador. Este praticante das artes arcanas forma um elo profundo com um extraplanar em particular, conhecido como eidolon, que adquire poder à medida que o convocador se torna mais eficiente em suas convocações. Ao longo do tempo, os dois se vinculam, eventualmente até compartilhando um fragmento da mesma alma. Mas este poder vem com um preço: as magias e habilidades do convocador são limitadas devido ao tempo que ele passa aprimorando o poder e explorando a natureza de seu eidolon.

Função: Convocadores gastam muito de seu tempo explorando as artes arcanas ao lado de seus eidolons. Muito embora seu poder venha de dentro, eles dependem muito de seus companheiros eidolons em situações perigosas. Apesar de um convocador e seu eidolon serem indivíduos diferentes, seu verdadeiro poder está no que eles podem realizar juntos.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um convocador são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (todos) (Int), Linguística (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car) e Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe convocador.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um convocador é proficiente com todas as armas simples. Ele também é proficiente com armaduras leves. Um convocador pode conjurar magias de convocador enquanto estiver vestindo uma armadura leve sem sofrer chance de falha arcana. Como qualquer outro conjurador arcano, um convocador que estiver vestindo uma armadura média ou pesada, ou utilizando um escudo, sofre chance de falha arcana se a magia em questão possuir um componente somático. Um convocador multiclasse ainda sofre chance de falha arcana normalmente para magias arcanas recebidas de outras classes.

Magias: Um convocador conjura magias arcanas da lista de magias de convocador (veja página 57). Ele pode conjurar qualquer magia que conheça sem nenhum preparo prévio, assumindo que ele ainda não tenha usado sua cota de magias por dia daquele nível de magia.

Para aprender ou conjurar uma magia, um convocador deve possuir um valor de Carisma igual ou maior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra uma magia do convocador é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do convocador.

Um convocador pode conjurar somente um número limitado de magias por dia de cada nível de magia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 2–4. Além disso, ele recebe magias adicionais por dia se possuir um alto valor de Carisma (veja a Tabela 1–3 do *Livro Básico*).

A seleção de magias de um convocador é extremamente limitada. Um convocador começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de nível 1 à sua escolha. A cada novo nível de convocador, ele recebe uma ou mais magias novas, como indicado na Tabela 2–5. Ao contrário das magias por dia, o número de magias que um convocador conhece não é afetado por seu valor de Carisma; os números da Tabela 2–5 são fixos.

Ao alcançar o 5º nível, e a cada nível três níveis subsequentes (8º, 11º e assim por diante), um convocador pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. Na prática, o convocador perde uma magia antiga em troca de uma nova. O nível da nova magia deve ser do mesmo nível que a magia dada em troca, e ela deve ser pelo menos um nível abaixo do maior nível de magia que o convocador pode conjurar. Um convocador pode trocar apenas uma única magia a cada nível, e deve escolher se vai ou não efetuar a troca no mesmo momento em que adquire novas magias conhecidas para aquele nível.

Truques: Convocadores aprendem um número de truques, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 2–5 sob "Magias Conhecidas". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas elas não consomem espaços de magia e podem ser utilizadas novamente. Truques preparados utilizando outros espaços de magia, devido a talentos metamágicos, por exemplo, são consumidos normalmente.

***Convocar Criaturas I* (SM):** A partir do 1º nível, um convocador pode conjurar *convocar criaturas I* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. Utilizando esta habilidade o convocador usa o mesmo poder que usa para convocar seu eidolon. Como resultado, ele pode usar esta habilidade somente quando seu eidolon não está convocado. Ele pode conjurar esta magia como uma ação padrão e as criaturas permanecem por 1 minuto por nível (em vez de 1 rodada por nível). No 3º nível, e a cada 2 níveis subsequentes, o poder desta habilidade aumenta em um nível de magia, permitindo-o convocar criaturas mais poderosas (até o máximo de *convocar criaturas IX* no 17º nível). No 19º nível, esta habilidade pode ser utilizada como *portal* ou *convocar criaturas IX*. Caso utilizada como *portal*, o convocador deve pagar quaisquer componentes materiais requeridos. Um convocador não pode possuir mais de uma *convocar criaturas* ou *portal* ativo desta maneira

ao mesmo tempo. Caso esta habilidade seja utilizada novamente, qualquer *convocar criatura* ou *portal* existente encerra imediatamente. Estas magias de convocar são consideradas parte da sua lista de magias, para propósitos de itens de gatilho de magia e de complemento de magia. Adicionalmente, ele pode gastar usos desta habilidade para preencher pré-requisitos de construção de qualquer item mágico que criar, uma vez que ele pode utilizar esta habilidade para conjurar a magia requerida.

Eidolon: Um convocador inicia o jogo com a habilidade de convocar, para seu lado, um poderoso extraplanar chamado de eidolon. O eidolon forma um vínculo com o convocador, que, a partr daí, sempre convoca um aspecto da mesma criatura. Um eidolon possui a mesma tendência que o seu convocador e pode falar todos os idiomas dele. Eidolons são tratados como criaturas convocadas, com a exceção de que não são enviados a seu plano de origem até que sejam reduzidos a um número de pontos de vida negativos igual ou maior que seu valor de Constituição. Adicionalmente, devido a seu elo com seu convocador, um eidolon pode tocar e atacar criaturas protegidas com *proteção contra o mal* e efeitos similares que previnem contato com criaturas convocadas.

Um convocador por convocar seu eidolon em um ritual que leva 1 minuto para ser executado. Quando convocado desta forma, os pontos de vida do eidolon serão os mesmos que da última vez que foi convocado. A única exceção a isto é se o eidolon tenha sido morto, hipótese na qual ele retorna com metade de seus pontos de vida normais. O eidolon não se cura naturalmente. O eidolon permanece até que seja dispensado por seu convocador (uma ação padrão). Caso o eidolon seja enviado de volta a seu plano de origem devido à morte, ele não pode ser convocado novamente até o dia seguinte. O eidolon não pode ser enviado a seu plano de origem através de dissipar magia, mas magias como expulsão e banimento funcionam normalmente. Caso o convocador esteja inconsciente, dormindo, ou morto, seu eidolon retorna a seu plano imediatamente.

O eidolon assume uma forma moldada pelo desejo do convocador. Os Dados de Vida, testes de resistência, perícias, talentos e habilidades do eidolon estão relacionados ao nível de classe do convocador e aumentam conforme ele avança níveis. Adicionalmente, cada eidolon recebe uma reserva de pontos de evolução, baseada no nível de classe do convocador, que pode ser utilizada para garantir ao eidolon diferentes habilidades e poderes. Sempre que um convocador adquire um nível, ele deve decidir como estes pontos serão gastos, e eles são fixados até que ele adquira outro nível de convocador.

A aparência física do eidolon cabe ao convocador, mas ele sempre parece alguns tipo de criatura fantástica. Este controle não é detalhado o suficiente para fazer o eidolon parecer como uma criatura específica. O eidolon também ostenta uma runa brilhante que é idêntica à runa que aparece na testa do convocador enquanto o eidolon estiver convocado. Embora esta runa possa ser escondida através de meios mundanos, ela não pode ser ocultada através de

Tabela 2-4 – Convocador

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+0	+0	+2	*Convocar criaturas I*, eidolon, truques, vínculo vital	1	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Sentidos vinculados	2	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	*Convocar criaturas II*	3	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	Escudo aliado	3	1	—	—	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	*Convocar criaturas III*	4	2	—	—	—	—
6º	+4	+2	+2	+5	Chamado do criador	4	3	—	—	—	—
7º	+5	+2	+2	+5	*Convocar criaturas IV*	4	3	1	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Transposição	4	4	2	—	—	—
9º	+6/+1	+3	+3	+6	*Convocar criaturas V*	5	4	3	—	—	—
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Aspecto	5	4	3	1	—	—
11º	+8/+3	+3	+3	+7	*Convocar criaturas VI*	5	4	4	2	—	—
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Escudo aliado maior	5	5	4	3	—	—
13º	+9/+4	+4	+4	+8	*Convocar criaturas VII*	5	5	4	3	1	—
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Elo vital	5	5	4	4	2	—
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	*Convocar criaturas VIII*	5	5	5	4	3	—
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Fundir formas	5	5	5	4	3	1
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	*Convocar criaturas IX*	5	5	5	4	4	2
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Aspecto maior	5	5	5	5	4	3
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	*Portal*	5	5	5	5	5	4
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Gêmeo eidolon	5	5	5	5	5	5

magia que altera a aparência, como *alterar-se* ou *metamorfose* (embora *invisibilidade* a oculte enquanto a magia durar).

Vínculo Vital (Sob): A partir do 1º nível, um convocador forma um estreito vínculo com seu eidolon. Sempre que o eidolon sofrer dano suficiente para ser enviado de volta a seu plano de origem, o convocador pode, como uma ação livre, sacrificar qualquer número de pontos de vida. Cada ponto de vida sacrificado desta forma previne 1 ponto de dano causado ao eidolon. Isto pode prevenir o eidolon de ser enviado de volta a seu plano de origem.

Adicionalmente, o eidolon e o convocador devem permanece a 30 metros um do outro para o eidolon manter sua força total. Caso o eidolon esteja entre 30 e 300 metros de distância, seus pontos de vida atuais e máximos são reduzidos em 50%. Caso o eidolon esteja entre 300 e 3000 metros de distância, seus pontos de vida atuais e máximos são reduzidos em 75%. Caso o eidolon esteja a mais de 3000 metros de distância, ele retorna imediatamente a seu plano de origem. Pontos de vida perdidos desta maneira não são restaurados quando o eidolon se aproxima de seu convocador, mas seus pontos de vida máximos retornam ao normal.

Sentidos Vinculados (Sob): A partir do 2º nível, um convocador pode, como uma ação padrão, comungar dos sentidos de seu eidolon, ouvindo, vendo, cheirando, provando e tocando tudo que seu eidolon assim o fizer. Ele pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de convocador. Este efeito não possui alcance, mas o eidolon e o convocador devem estar no mesmo plano. O convocador pode encerrar este efeito como uma ação livre.

Escudo Aliado (Ext): No 4º nível, sempre que o convocador estiver dentro do alcance de seu eidolon, o convocador recebe +2 de bônus de escudo em sua Classe de Armadura e +2 de bônus de circunstância em testes de resistência. Este bônus não se aplica se o eidolon estiver agarrado, atordoado, inconsciente, indefeso ou paralisado.

Chamado do Criador (Sob): No 6º nível, como uma ação padrão, um convocador pode chamar seu eidolon para o seu lado. Isto funciona como *porta dimensional*, utilizando o nível de conjurador do convocador. Quando utilizada, o eidolon aparece adjacente ao convocador (ou o mais próximo possível caso todos os quadrados adjacentes estejam ocupados). Caso o eidolon esteja fora de alcance, esta habilidade é perdida. O convocador pode usar esta habilidade uma vez por dia no 6º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 6º.

Transposição (Sob): No 8º nível, um convocador pode usar seu chamado do criador para trocar de lugar com seu eidolon. Caso o eidolon seja maior que seu criador, o convocador pode aparecer em qualquer quadrado ocupado pelo eidolon. O eidolon deve ocupar o quadrado que era ocupado pelo convocador, ou o quadrado mais próximo possível, caso não seja capaz de fazê-lo.

Aspecto (Sob): No 10º nível, um convocador pode desviar até 2 pontos da reserva de evolução de seu eidolon para

adicionar evoluções a ele próprio. Ele não pode selecionar qualquer evolução que o eidolon não possa ter, e deve atender aos pré-requisitos por si próprio. Ele não pode selecionar a habilidade *aumentar evolução* através desta habilidade. Quaisquer pontos gastos desta maneira são removidos da reserva de evolução do eidolon (reduzindo o número total disponível ao eidolon). O convocador pode alterar as evoluções recebidas através destes pontos a qualquer momento em que puder alterar as evoluções de seu eidolon.

Escudo Aliado Maior (Sob): No 12º nível, sempre que um aliado estiver dentro do alcance do eidolon, o aliado recebe +2 de bônus de escudo em sua Classe de Armadura e +2 de bônus de circunstância em testes de resistência. Caso este aliado seja o convocador, este bônus aumenta para +4. Este bônus não se aplica se o eidolon estiver agarrado, atordoado, inconsciente, indefeso ou paralisado.

Elo Vital (Sob): No 14º nível, a vida de um convocador se torna vinculada à de seu eidolon. Enquanto o eidolon possuir 1 ou mais pontos de vida, o convocador é protegido de ferimentos. Dano em excesso que reduziria o convocador a menos de 0 pontos de vida é transferido ao eidolon. Este dano é transferido 1 ponto de cada vez, significando que assim que o eidolon for reduzido a pontos de vida negativos igual a seu valor de Constituição, todo dano em excesso permanece com o convocador. Efeitos que causem morte sem causar dano não são afetados por esta habilidade. Esta habilidade não afeta magias como *aprisionar*, *carne para pedra* ou *metamorfose perniciosa*, ou outras magias que não causem dano.

Fundir Formas (Sob): No 16º nível, como uma ação de rodada completa, o convocador pode tocar seu eidolon e os dois podem fundir suas formas. Esta transformação inclui todo o equipamento do convocador. Enquanto fundidos desta forma, o convocador é protegido de qualquer efeito prejudicial e não pode ser alvo de magias ou efeitos. Todos os efeitos e magias atualmente afetando o convocador são suspendidos até que o convocador emerja do eidolon (embora suas durações continuem a expirar).

O convocador pode conjurar magias enquanto estiver dentro do eidolon, tomando o controle do eidolon pela duração da conjuração. Quaisquer componentes materiais usados para estas magias são removidos dos equipamentos do convocador, mesmo que estejam inacessíveis de outras maneiras. O convocador pode direcionar todas as ações do eidolon enquanto fundido, pode sentir através de seus sentidos e falar através de sua voz.

O convocador pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de convocador. Ele pode encerrar este efeito a qualquer momento como uma ação rápida. O convocador emerge em um quadrado adjacente ao eidolon se possível. Se o eidolon retornar a seu plano de origem enquanto o convocador está fundido com ele, o convocador é imediatamente ejetado, sofrendo 4d6 pontos de dano, e fica atordoado por 1 rodada.

Tabela 2-5 – Magias Conhecidas do Convocador

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

Aspecto Maior (Sob): No 18º nível, um convocador pode desviar mais evoluções do eidolon para ele próprio. Esta habilidade funciona como a habilidade aspecto, mas até 6 pontos de evolução podem ser utilizados. Ao contrário da habilidade aspecto, o eidolon perde 1 ponto de sua reserva de evolução a cada 2 pontos (ou uma fração disso) desviados para o convocador.

Gêmeo Eidolon (Sob): No 20º nível, um convocador e seu eidolon compartilham uma verdadeira conexão. Como uma ação padrão, o convocador pode assumir a forma de seu eidolon, copiando todas suas evoluções, forma e habilidades. Sua Força, Destreza e Constituição mudam para condizer com os valores do eidolon. Ele pode escolher ter qualquer equipamento que carrega absorvido por sua nova forma, assim como ocorre nos efeitos de magias da subescola metamorfose. Itens com efeitos contínuos continuam a funcionar enquanto absorvidos desta maneira. O convocador perde seus ataques naturais e todos os traços raciais (exceto talentos, perícias e idiomas) em troca das habilidades concedidas pelas evoluções de seu eidolon. O convocador mantém todas suas características de classe. O convocador pode manter esta forma por um número de minutos por dia igual a seu nível de convocador. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. O convocador pode encerrar este efeito como uma ação livre.

Eidolons

As habilidades de um eidolon são determinadas pelo nível do convocador e suas escolhas na utilização da sua reserva de evolução. A Tabela 2-6: Estatísticas Básicas do Eidolon determina muitas das estatísticas básicas do eidolon. Cada eidolon possui uma forma-base que modifica estas estatísticas básicas. Eidolons são extraplanares para o propósito de determinar quais magias os afetam.

Nível de Classe: Este é o nível de classe do convocador.

DV: Este é o total de números de Dados de Vida de 10 lados (d10) que o eidolon possui, cada um sendo normalmente alterado pelo seu modificador de Constituição.

BBA: Este é o bônus base de ataque do eidolon. O bônus base de ataque de um eidolon é igual a seus Dados de Vida. Eidolons não adquirem ataques adicionais utilizando suas armas naturais devido a um bônus base de ataque alto.

Testes Bons/Ruim: Estes são os bônus base de testes de resistência do eidolon. Um eidolon possui dois testes de resistência bons e um teste de resistência ruim, determinado pela forma-base da criatura.

Perícias: Esta é a lista de graduações de perícia totais do eidolon. Um eidolon pode atribuir graduações a qualquer perícia, mas deve possuir apêndices adequados para usar algumas perícias. Eidolons com valor de Inteligência acima dos valores base modificam estes totais normalmente (um eidolon recebe um número de graduações de perícias igual a 6 + seu modificador de Inteligência por DV). Um eidolon não pode possuir mais graduações em uma perícia do que Dados de Vida. Uma vez que as graduações de perícias de um eidolon são definidas, não podem ser alteradas mesmo quando o convocador adquire um novo nível.

Talentos: Este é o número total de talentos possuídos por um eidolon. Eidolons podem selecionar qualquer talento a que se qualificarem, mas devem possuir apêndices adequados para usar alguns talentos. Uma vez que os talentos de um eidolon são definidos, não podem ser alterados mesmo quando o convocador adquire um novo nível. Se, devido a mudanças, o eidolon não mais se qualificar para um talento, o talento não possui efeito até que o eidolon se qualifique novamente para o talento.

Bônus de Armadura: O número anotado aqui é o bônus base de armadura total do eidolon. Este bônus pode ser dividido entre bônus de armadura e bônus de armadura natural, conforme decidido pelo convocador. Este número é modificado pela forma-base do eidolon e algumas opções disponíveis através da reserva de evolução. Um eidolon não pode vestir armaduras de qualquer tipo, uma vez que a armadura interfere na conexão do eidolon com o convocador.

Bônus de For/Des: Adicione este modificador aos valores de Força e Destreza do eidolon, conforme determinado por sua forma-base. Algumas opções disponíveis através da reserva de evolução podem modificar estes valores.

Reserva de Evolução: O valor dado nesta coluna é o número total de pontos da reserva de evolução do eidolon. Pontos desta reserva podem ser gastos em uma grande variedade de modificações e aprimoramentos que adicionam novas habilidades, ataques e poderes ao eidolon. Sempre que o convocador adquirir um nível, o número nesta reserva aumenta e o convocador pode gastar estes pontos para alterar as habilidades do eidolon. Estes escolhas não são fixas. O convocador pode alterá-las sempre que adquirir um nível (e através da magia *transmogrificar*).

Ataques Máximos: Isto indica o número máximo de ataques naturais que o eidolon pode possuir em um determinado nível. Caso o eidolon já possua o máximo de ataques, ele não pode selecionar evoluções que concedam ataques naturais adicionais. Isto não inclui ataques realizados com armas.

Especial: Isto inclui o número de habilidades recebidas pelo eidolon conforme ele aumenta de poder. Cada um destes bônus é descrito abaixo.

Visão no Escuro (Ext): O eidolon possui visão no escuro com um alcance de 18 metros.

Vínculo (Ext): O convocador e seu eidolon compartilham um vínculo mental que permite se comunicarem a qualquer distância (enquanto estiver no mesmo plano). Esta comunicação é uma ação livre, permitindo o convocador dar ordens a seu eidolon a qualquer momento. Adicionalmente, itens mágicos interferem na conexão do convocador com seu eidolon. Como resultado, o convocador e seu eidolon compartilham espaços de itens mágicos. Por exemplo, caso o convocador use um anel, seu eidolon não pode usar mais de um anel. Em caso de conflito, os itens usados pelo convocador permanecem ativos, e aqueles usados pelo eidolon ficam inativos. O eidolon deve possuir os apêndices adequados para utilizar um item mágico.

Compartilhar Magias (Ext): O convocador pode conjurar uma magia com alvo "você" em seu eidolon (como uma magia de toque) em vez de em si próprio. Um convocador pode conjurar magias em seu eidolon mesmo que essas magias normalmente não afetem criaturas do tipo do eidolon (extraplanar). Magias conjuradas desta maneira devem ser da lista de magias do convocador. Esta habilidade não permite ao eidolon compartilhar habilidades que não sejam magias, mesmo que funcionem como magias.

Evasão (Ext): Quando sujeito a um ataque que normalmente permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o eidolon não sofre dano caso obtenha sucesso no teste de resistência.

Aumento de Valor de Atributo (Ext): O eidolon adiciona +1 a um de seus valores de atributo.

Devoção (Ext): Um eidolon recebe +4 de bônus de moral em testes de Vontade contra efeitos e magias de encantamento.

Ataques Múltiplos: Um eidolon recebe Ataques Múltiplos como um talento adicional se possuir 3 ou mais ataques

Tabela 2-6 – Estatísticas Básicas do Eidolon

Nível de Classe	DV	BBA	Testes Bônus	Teste Ruim	Perícias	Talentos	Bônus Armadura	Bônus For/Des	Reserva Evolução	Ataques Máximos	Especial
1º	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	Visão no escuro, vínculo, partilhar magias
2º	2	+2	+3	+0	8	1	+2	+1	4	3	Evasão
3º	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	5	3	—
4º	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	7	4	—
5º	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	8	4	Aumento de valor de atributo
6º	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	9	4	Devoção
7º	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	10	4	—
8º	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	11	4	—
9º	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	13	5	Ataques Múltiplos
10º	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	14	5	Aumento de valor de atributo
11º	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	15	5	—
12º	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	5	—
13º	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	17	5	—
14º	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	19	6	Evasão aprimorada
15º	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	20	6	Aumento de valor de atributo
16º	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	6	—
17º	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	22	6	—
18º	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	23	6	—
19º	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	25	7	—
20º	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	7	—

naturais e ainda não possuir esse talento. Caso ele não atenda ao pré-requisito de possuir 3 ou mais ataques naturais (ou for reduzido a menos de 3 ataques), em vez disso o eidolon adquire um segundo ataque com uma de suas armas naturais, sofrendo -5 de penalidade. Caso o eidolon adquira, posteriormente, 3 ou mais ataques naturais, ele perde este ataque adicional e adquire Ataques Múltiplos.

Evasão Aprimorada (Ext): Quando sujeito a um ataque que normalmente permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, o eidolon não sofre dano caso obtenha sucesso no teste de resistência, e sofre apenas metade do dano caso falhe no teste.

Perícias do Eidolon

As perícias de classe de um eidolon são: Blefar (Car), Conhecimento (planos) (Int), Furtividade (Des), Ofícios (Int), Percepção (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Adicionalmente, no 1º nível, o convocador pode escolher 4 perícias adicionais para serem perícias de classe para seu eidolon. Note que eidolons com um deslocamento de voo recebem Voo (Des) como uma perícia de classe gratuitamente, mesmo que adquiram deslocamento de voo somente em níveis posteriores.

Formas-Base

Todo eidolon possui uma de três formas-base que determina seu tamanho, deslocamento, CA, ataques e valores de atributo iniciais. Todos os ataques naturais são feitos utilizando o bônus base de ataque total do eidolon exceto se especificado o contrário (como em ataques secundários). Ataques do eidolon adicionam seu modificador de Força à jogada de dano, exceto se ele possuir somente um ataque, sendo que neste caso ele adiciona 1,5 vezes seu modificador de Força. Estas formas-base também levam em conta quaisquer evoluções gratuitas que a forma-base possui. Os bônus destas evoluções gratuitas já estão calculados nas estatísticas iniciais.

Alternativamente, qualquer uma das formas-base podem ser utilizadas para criar um eidolon Pequeno. Caso o eidolon seja Pequeno, ele recebe +2 de bônus no valor de Destreza. Ele também sofre -4 de penalidade em Força e -2 de penalidade em Constituição. Ele também recebe +1 de bônus de tamanho na CA e jogadas de ataque, e -1 de penalidade no BMC e valor de DMC, +2 de bônus nos testes da perícia Voo, e +4 de bônus nos testes da perícia Furtividade. Reduza o dano de todos os seus ataques em um passo (1d6 se torna 1d4, 1d4 se torna 1d3). Caso esta escolha seja feita, o eidolon pode ser feito Médio sempre que o convocador puder alterar a reserva de evolução do eidolon (o que o faz perder todos estes modificadores por ser Pequeno).

Bípede

Estatísticas Inicias: Tamanho Médio; Deslocamento 9 m; **CA** +2 de armadura natural; **TR** Fort (bom), Ref (ruim), Von (bom); **Ataque** 2 garras (1d4); **Valores de Atributo** For

16, Des 12, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 11; **Evoluções Gratuitas** garras, membros (braços) (2).

Quadrúpede

Estatísticas Inicias: Tamanho Médio; Deslocamento 12 m; **CA** +2 de armadura natural; **TR** Fort (bom), Ref (bom), Von (ruim); **Ataque** mordida (1d6); **Valores de Atributo** For 14, Des 14, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 11; **Evoluções Gratuitas** membros (pernas) (2), mordida.

Serpentina

Estatísticas Inicias: Tamanho Médio; Deslocamento 6 m, escalar 6 m; **CA** +2 de armadura natural; **TR** Fort (ruim), Ref (bom), Von (bom); **Ataque** mordida (1d6), cauda (1d6); **Valores de Atributo** For 12, Des 16, Con 13, Int 7, Sab 10, Car 11; **Evoluções Gratuitas** alcance (mordida), ataque com cauda, cauda, mordida, escalar.

EVOLUÇÕES

Cada eidolon recebe um número de pontos de evolução que podem ser gastos para conceder ao eidolon novas habilidades, poderes e outros aprimoramentos. Estas habilidades, chamadas evoluções, podem ser alteradas sempre que o convocador adquirir um novo nível, caso contrário não podem ser mudadas. Algumas evoluções requerem que o eidolon possua uma forma-base específica ou que o convocador seja de um nível específico antes de ser escolhida. Várias evoluções garantem ataques naturais adicionais ao eidolon. Ataques naturais listados como primários são realizados utilizando o bônus base de ataque total do eidolon e adicionam seu modificador de Força nas jogadas de dano. Ataques naturais listados como secundários são realizados utilizando o bônus base de ataque do eidolon -5 e adicionam metade de seu modificador de Força nas jogadas de dano (caso positivo). Caso o eidolon possua um único ataque natural, o ataque é realizado utilizando o bônus base de ataque total do eidolon e adiciona 1,5 vezes seu modificador de Força nas jogadas de dano, independentemente do tipo do ataque.

Evoluções são agrupadas pelo seus custos em pontos de evolução. Pontos de evolução não podem ser guardados. Todos os pontos de evolução devem ser gastos assim que o convocador adquire um nível. Exceto se especificado o contrário, cada evolução pode ser selecionada somente uma vez.

Evoluções de 1 ponto

As seguintes evoluções custam um ponto da reserva de evolução do eidolon.

Alcance (Ext): Um dos ataques de um eidolon é capaz de atingir inimigos a uma distância. Selecione um ataque. O alcance do eidolon para este ataque aumenta em 1,5 metros.

Armadura Natural Aprimorada (Ext): No couro de um eidolon cresce uma pelagem grossa, escamas rígidas ou placas ósseas, lhe garantindo +2 de bônus em sua armadura natural. Esta evolução pode ser selecionada uma vez para cada cinco níveis que o convocador possuir.

Ataque com Cauda (Ext): Um eidolon pode usar sua cauda para golpear adversários próximos, o que lhe garante um ataque com cauda. Este é um ataque secundário. O ataque com cauda causa 1d6 pontos de dano (1d8 se for Grande, 2d6 se for Enorme). O eidolon deve possuir a evolução *cauda* para selecionar esta evolução. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez, mas o eidolon deve possuir um número igual da evolução *cauda*.

Ataques Mágicos (Sob): Um eidolon é infundido com magia, permitindo que ele considere todos seus ataques naturais como se fossem mágicos, para o propósito de superar redução de dano. Caso o convocador seja de 10º nível ou superior, todas as armas do eidolon são consideradas como da tendência do eidolon, para o propósito de superar redução de dano.

Bofetada com Asa (Ext): Um eidolon aprende a usar suas asas para bater em adversários, o que lhe garante dois ataques com asa. Estes são ataques secundários. As bofetadas com asas causam 1d4 pontos de dano (1d6 se for Grande, 1d8 se for Enorme). O eidolon deve possuir a evolução *voo*, com asas, para selecionar esta evolução.

Bote (Ext): Um eidolon adquire reflexos rápidos, permitindo-o realizar um ataque total após uma investida. Esta evolução é disponível somente para eidolons de forma-base quadrúpede.

Cauda (Ext): Um eidolon desenvolve uma cauda longa e poderosa. Isto lhe garante +2 de bônus racial nos testes de Acrobacia para se equilibrar em uma superfície. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Dano Aprimorado (Ext): Um dos ataques naturais do eidolon é particularmente letal. Selecione uma forma de ataque natural e aumente o dado de dano deste tipo em um passo. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a um ataque natural diferente.

Empurrar (Ext): Um eidolon adquire a habilidade de empurrar criaturas com um ataque bem-sucedido. Selecione um tipo de ataque natural. Sempre que o eidolon realizar um ataque bem-sucedido com o tipo selecionado, ele pode tentar uma manobra de combate livremente. Caso seja bem-sucedido, o alvo do ataque é empurrado 1,5 metros para longe do eidolon. Esta habilidade funciona somente contra criaturas de um tamanho igual ou menor que o do eidolon. Criaturas empurradas desta maneira não provocam ataques de oportunidade. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se

acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a um ataque natural diferente.

Escalar (Ext): Um eidolon se torna um escalador habilidoso, adquirindo um deslocamento de escalar igual a seu deslocamento básico. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Toda vez adicional que for selecionada, ela aumenta o deslocamento de escalar do eidolon em 6 metros.

Faro (Ext): O sentido de olfato de um eidolon se torna muito aguçado. O eidolon adquire a qualidade especial faro, permitindo-o detectar oponentes a 9 metros pelo sentido do olfato. Caso o oponente esteja a favor do vento, o alcance aumenta para 18 metros; caso esteja contra o vento, o alcance reduz para 4,5 metros. Odores fortes podem ser detectados ao dobro da distância normal. O fato não permite ao eidolon definir a localização exata de uma criatura, apenas detectar sua presença. Ele pode detectar a direção com uma ação de movimento. O eidolon pode descobrir a localização exata da criatura se ela estiver a 1,5 metros. O eidolon pode usar seu faro para rastrear criaturas (veja páginas 301 do *Bestiário* para detalhes).

Ferrão (Ext): Um eidolon possui um longo ferrão farpado no final de sua cauda, que lhe garante um ataque de ferrão. Este é um ataque primário. O ferrão causa 1d4 pontos de dano (1d6 se for Grande, 1d8 se for Enorme). O eidolon deve possuir a evolução *cauda* para selecionar esta evolução. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez, mas o eidolon deve possuir um número igual da evolução *cauda*.

Garras (Ext): Um eidolon possui um par de garras cruéis no final de seus membros, que lhe garantem dois ataques de garras. Estes são ataques primários. As garras causam 1d4 pontos de dano (1d6 se for Grande, 1d8 se for Enorme). O eidolon deve possuir a evolução *membros* para selecionar esta evolução. Esta evolução pode ser aplicada à evolução *membros (pernas)* somente uma vez. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez, mas o eidolon deve possuir um número igual da evolução *membros*.

Guelras (Ext): Um eidolon possui guelras e pode respirar embaixo d'água indefinidamente.

Montaria (Ext): Um eidolon é devidamente treinado e formado para servir como uma montaria treinada em combate. O eidolon deve ser de ao menos uma categoria de tamanho superior a seu cavaleiro. Esta evolução é disponível somente para eidolons de formas-base quadrúpede ou serpentina.

Mordida (Ext): A mandíbula de um eidolon é cheia de dentes afiados, que lhe garantem um ataque de mordida. Este é um ataque primário. A mordida causa 1d6 pontos de dano (1d8 se for Grande, 2d6 se for Enorme). Caso o eidolon já possua um ataque de mordida, esta evolução permite que ele cause 1,5 vezes seu modificador de Força nas jogadas de dano feitas com esta mordida.

Nadar (Ext): Um eidolon desenvolve mãos ou pés com membranas ou nadadeiras poderosas, que lhe garantem um deslocamento de natação igual a seu deslocamento básico. Esta evolução não concede ao eidolon a habilidade de respirar embaixo d'água. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Toda vez adicional que for selecionada, ela aumenta o deslocamento de natação do eidolon em 6 metros.

Pancada (Ext): Um eidolon pode desferir um ataque de pancada devastador. Este é um ataque primário. A pancada causa 1d8 pontos de dano (2d6 se for Grande, 2d8 se for Enorme). O eidolon deve possuir a evolução *membros (braços)* para selecionar esta evolução. Alternativamente, o eidolon pode substituir as garras de sua forma-base por este ataque de pancada (isto ainda custa 1 ponto de evolução). Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez, mas o eidolon deve possuir um número igual da evolução *membros*.

Perito (Ext): Um eidolon se torna especialmente adepto a uma perícia específica, recebendo +8 de bônus racial nesta perícia. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a uma perícia diferente.

Pinças (Ext): Um eidolon possui grandes pinças no final de um par de membros, que lhe garantem dois ataques de pinças. Estes são ataques secundários. As pinças causam 1d6 pontos de dano (1d8 se for Grande, 2d6 se for Enorme). Eidolons com a evolução *agarrar* vinculada às pinças recebem +2 de bônus nas jogadas de agarrar. O eidolon deve possuir a evolução *membros (braços)* para selecionar esta evolução. Alternativamente, o eidolon pode substituir as garras de sua forma-base por pinças (isto ainda custa 1 ponto de evolução). Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez, mas o eidolon deve possuir um número igual da evolução *membros*.

Puxar (Ext): Um eidolon adquire a habilidade de puxar criaturas próximas com um ataque bem-sucedido. Selecione um tipo de ataque natural. Sempre que o eidolon realizar um ataque bem-sucedido com o tipo selecionado, ele pode tentar uma manobra de combate livremente. Caso seja bem-sucedido, o alvo do ataque é puxado 1,5 metros para perto do eidolon. Esta habilidade funciona somente contra criaturas de um tamanho igual ou menor que o eidolon. Criaturas puxadas desta maneira não provocam ataques de oportunidade. O eidolon deve possuir um alcance de 3 metros ou mais para selecionar esta evolução. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a um ataque natural diferente.

Resistência (Ext): A forma de um eidolon desenvolve resiliência a um tipo particular de energia, o que é usualmente refletido pelo seu corpo físico (couro pálido para fogo, respiração gelada para frio e assim por diante). Selecione um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. O eidolon adquire resistência 5 contra este tipo

de energia. Esta resistência aumenta em 5 a cada 5 níveis que o convocador possuir, até um máximo de 15 no 10º nível. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a um tipo de energia diferente.

Tentáculo (Ext): Um eidolon possui um tentáculo longo e sinuoso, que lhe garante um ataque de tentáculo. Este é um ataque secundário. O ataque com tentáculo causa 1d4 pontos de dano (1d6 se for Grande, 1d8 se for Enorme). Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Evoluções de 2 pontos

As seguintes evoluções custam dois pontos da reserva de evolução do eidolon.

Ataques de Energia (Sob): Os ataques de um eidolon se tornam carregados com energia. Selecione um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Todos os ataques naturais do eidolon causam 1d6 pontos de dano de energia do tipo escolhido em um ataque bem-sucedido. O convocador deve ser pelo menos de 5º nível para escolher esta evolução.

Atracar (Ext): Um eidolon se torna adepto a agarrar seus adversários, adquirindo a habilidade atracar. Selecione ataque com cauda, garras, pinças, mordida, pancada ou tentáculo. Sempre que o eidolon acertar um ataque com o tipo de ataque selecionado, ele pode tentar uma manobra de combate livremente. Caso seja bem-sucedido, o eidolon atraca no alvo. Esta habilidade funciona somente contra criaturas de um tamanho igual ou menor que o eidolon. Eidolons com esta evolução recebem +4 de bônus nos testes de BMC realizados para agarrar.

Atropelar (Ext): Um eidolon desenvolve a habilidade de esmagar seus adversários sob os pés, adquirindo a habilidade atropelar. Como uma ação de rodada completa, o eidolon pode ultrapassar qualquer criatura que seja no mínimo uma categoria de tamanho inferior ao seu. Isto funciona como a manobra de combate ultrapassar, mas o eidolon não precisa realizar um teste, ele simplesmente se move sobre oponentes em seu caminho. A criatura sofre 1d6 pontos de dano (1d8 se for Grande, 2d6 se for Enorme), mais 1,5 vezes o modificador de Força do eidolon. Alvos do atropelo podem realizar ataques de oportunidade com -4 de penalidade. Caso o alvo abra mão do ataque de oportunidade, ele pode realizar um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos DV do eidolon + o modificador de Força do eidolon. Um eidolon atropelando pode causar dano por atropelar uma criatura somente uma vez por rodada. Esta evolução é disponível somente para eidolons de formas-base bípede ou quadrúpede.

Aumento de Atributo (Ext): Um eidolon desenvolve músculos maiores, reflexos mais rápidos, grande inteligência ou adquire outro aumento em um de seus atributos. Aumente um dos valores de atributo do eidolon em +2. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Ela pode ser aplicada uma vez a um valor de atributo individual, mais uma vez adicional a cada 6 níveis que o convocador possuir.

Constrição (Ext): Um eidolon desenvolve músculos poderosos que o permitem esmagar quem ele agarra. Sempre que o eidolon agarrar um adversário com sucesso utilizando a evolução agarrar, ele causa dano adicional igual ao dano causado pelo ataque utilizado pela evolução agarrar. Esta evolução é disponível somente para eidolons de forma-base serpentina.

Derrubar (Ext): Um eidolon se torna adepto em derrubar seus adversários com sua mordida, lhe garantindo um ataque de derrubar. Sempre que o eidolon acertar um ataque de mordida, ele pode tentar uma manobra de combate livremente. Caso seja bem-sucedido, o eidolon derruba o alvo. Caso falhe, o eidolon não é derrubado de volta. Esta habilidade funciona somente contra criaturas de um tamanho igual ou menor que o eidolon. O eidolon deve possuir a evolução mordida para selecionar esta evolução.

Dilacerar (Ext): Um eidolon aprender a rasgar e despedaçar a carne daqueles que ele ataca com suas garras, adquirindo a habilidade dilacerar. Sempre que o eidolon realizar dois ataques de garra bem-sucedidos contra o mesmo alvo em 1 rodada, suas garras entram na carne e causam dano adicional. Este dano é igual ao dano causado por um ataque de garra mais 1,5 vezes o modificador de Força do eidolon. O eidolon deve possuir a evolução garras para selecionar esta evolução. O convocador deve ser pelo menos de 6º nível para escolher esta evolução.

Imunidade (Sob): O corpo de um eidolon se torna extremamente resiliente a um tipo de energia, adquirindo imunidade a este tipo. Selecione um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. O eidolon adquire imunidade contra este tipo de energia. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Toda vez que o eidolon selecionar esta evolução, ela se aplica a um tipo de energia diferente. O convocador deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta evolução.

Lacerar (Ext): Um eidolon desenvolve vários chifres em sua cabeça, que lhe garantem um ataque de lacerar. Este é um ataque primário. Lacerar causa 1d6 pontos de dano (1d8 se for Grande, 2d6 se for Enorme).

Membros (Ext): Um eidolon desenvolve um par de membros. Estes membros podem assumir duas formas. Eles podem ser feitos como pernas, completas e com pés. Cada par de pernas aumenta o deslocamento básico do eidolon em 3 metros. Alternativamente, eles podem ser feitos como braços, completos e com mãos. O eidolon não adquire ataques naturais adicionais por um par adicional de braços, mas pode selecionar outras evoluções que adicionam ataques (como garras ou pancada). Braços que possuem mãos podem ser utilizados para empunhar

armas, caso o eidolon seja proficiente. Esta evolução pode ser selecionada mais de uma vez.

Rasgar (Ext): Um eidolon desenvolve garras em seus pés, que lhe garantem realizar 2 ataques de rasgar contra adversários que estiver agarrando. Estes são ataques primários. O eidolon recebe estes ataques adicionais toda vez que obter sucesso em um teste de agarrar contra o alvo. Este ataque de rasgar causa 1d4 pontos de dano (1d6 se for Grande, 1d8 se for Enorme). Esta evolução é disponível somente para eidolons de forma-base quadrúpede. Esta evolução conta como um ataque natural para o máximo permitido ao eidolon. O convocador deve ser pelo menos de 4º nível para escolher esta evolução.

Sentido Sísmico (Ext): Um eidolon se harmoniza às vibrações do solo, adquirindo sentido sísmico com um alcance de 9 metros. Isto funciona como a evolução sentido às cegas, mas apenas se o eidolon e a criatura a ser percebida estiverem em contato com o solo. O convocador deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta evolução.

Treinamento com Armas (Ext): Um eidolon aprende a utilizar armas, adquirindo Proficiência com Armas Simples como um talento adicional. Caso 2 pontos de evolução adicionais sejam gastos, ele também adquire proficiência com todas as armas marciais.

Veneno (Ext): Um eidolon secreta veneno tóxico, adquirindo um ataque de veneno. Escolha um ataque de mordida ou ferrão. Sempre que acertar com o ataque escolhido acertar, o alvo será envenenado. **Veneno de Eidolon** – *tipo* veneno (ferimento); *resistência* Fort anula; *frequência* 1/rodada por 4 rodadas; *efeito* 1d4 de dano de For; *cura* 1 teste. A CD é igual a 10 + 1/2 dos DV do eidolon + o modificador de Constituição do eidolon. Por 2 pontos de evolução adicionais, o veneno causa dano de Constituição em vez de Força. Este veneno não pode ser usado mais que uma vez por rodada. O convocador deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta evolução.

Voo (Ex ou Sob): Um eidolon faz crescer grandes asas, como as de um morcego, pássaro, inseto ou dragão, adquirindo a habilidade de voar. O eidolon adquire um deslocamento de voo igual a seu deslocamento básico. A manobrabilidade do eidolon depende de seu tamanho. Eidolons Médios ou Pequenos possuem manobrabilidade boa. Eidolons Grandes possuem manobrabilidade mediana, enquanto eidolons Enormes possuem manobrabilidade ruim. Por 2 pontos de evolução adicionais, o voo do eidolon se torna mágico. Ele perde suas asas, mas sua manobrabilidade aumenta para perfeita. Voar através de meios mágicos torna esta uma habilidade sobrenatural. O deslocamento de voo do eidolon pode ser aumentado gastando pontos de evolução adicionais, aumentando-o em 6 metros para cada ponto adicional gasto. O convocador deve ser pelo menos de 5º nível para escolher esta evolução.

Evoluções de 3 pontos

As seguintes evoluções custam três pontos da reserva de evolução do eidolon.

Cavar (Ext): Um eidolon desenvolve garras grossas e nodosas, permitindo-o se mover através da terra. O eidolon adquire um deslocamento de escavar igual à metade de seu deslocamento básico. Ele pode utilizar esse deslocamento para se mover através de barro, argila, areia e terra. Isto não forma qualquer buraco, nem cria qualquer marca na superfície. O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Engolir Inteiro (Ext): Um eidolon adquire a habilidade engolir inteiro, lhe garantindo a habilidade de consumir seus adversários. Caso o eidolon inicie seu turno com uma criatura agarrada utilizando seu ataque de mordida (veja a evolução agarrar), ele pode tentar uma manobra de combate para engolir a criatura. A criatura pode ser de até uma categoria menor que o eidolon. Criaturas engolidas sofrem dano igual ao dano de mordida do eidolon toda rodada mais 1d6 pontos de dano de concussão. Uma criatura engolida mantém a condição agarrada, mas pode tentar abrir uma saída com uma arma leve cortante ou perfurante. A quantidade de dano necessária para abrir uma saída é igual a 1/10 do total de pontos de vida do eidolon. A CA do eidolon contra estes ataques é igual a 10 + 1/2 de seu bônus de armadura natural. Caso uma criatura engolida se liberte, o eidolon perde esta habilidade até que cure este dano. Alternativamente, a criatura engolida pode tentar escapar do agarrão normalmente. Um sucesso indica que ela retornou à boca do eidolon, onde ela pode tentar escapar ou ser engolida de novo. O eidolon deve possuir a evolução agarrar, vinculada a um ataque de mordida, para selecionar esta evolução. O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Presença Aterradora (Ext): Um eidolon se torna perturbador para seus adversários, adquirindo a habilidade presença aterradora. O eidolon pode ativar esta habilidade como parte de uma ação ofensiva, como uma investida ou um ataque. Oponentes a 9 metros do eidolon devem realizar um teste de Vontade ou ficarão abalados por 3d6 rodadas. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos DV do eidolon + o modificador de Carisma do eidolon. Caso o eidolon possua ao menos 4 DV a mais que o oponente, todavia, o oponente fica assustado, ao invés de abalado. Adversários com mais DV que o eidolon são imunes a este efeito. O convocador deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta evolução.

Redução de Dano (Sob): O corpo de um eidolon se torna resistente a ferimentos, o que lhe garante redução de dano. Escolha uma tendência: bem, caos, mal ou ordem. O eidolon adquire RD 5 que pode ser superada pela tendência escolhida. A tendência deve ser oposta a uma das tendências possuídas pelo eidolon. No 12º nível, esta proteção pode ser aumentada pra RD 10 gastando 2 pontos

de evolução adicionais. O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Sentido às Cegas (Ext): Os sentidos de um eidolon se tornam incrivelmente aguçados, lhe garantindo sentido às cegas com um alcance de 9 metros. Esta habilidade permite ao eidolon definir a localização exata de uma criatura que ele não possa enxergar sem precisar realizar um teste de Percepção, mas estas criaturas ainda possuem cobertura total para o eidolon. Visibilidade ainda afeta o movimento do eidolon e ele continua desprovido de seu bônus de Destreza na Classe de Armadura contra ataques de criaturas que ele não pode ver. O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Teia (Ext): Um eidolon adquire um par de fieiras, que lhe concedem a habilidade de fiar teias. O eidolon pode utilizar estas teias para suportar ele mais uma criatura do mesmo tamanho. Ele pode lançar teias como um ataque de toque à distância até 8 vezes por dia, enredando uma criatura até uma categoria de tamanho maior que o eidolon. As teias possuem um alcance de 15 metros e um incremento de distância de 3 metros. Criaturas enredadas pela teia podem escapar com um teste de Arte da Fuga ou teste de Força (com -4 de penalidade). A CD para estes testes é igual a 10 + 1/2 dos DV do eidolon + o modificador de Constituição do eidolon. As teias possuem Dureza 0 e um número de pontos de vida igual ao total de Dados de Vida do eidolon. O eidolon pode escalar suas próprias teias com seu deslocamento de escalar e pode definir a localização exata de qualquer criatura tocando suas teias. O eidolon deve possuir a evolução *escalar* para selecionar esta evolução. O convocador deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta evolução.

Evoluções de 4 pontos

As seguintes evoluções custam quatro pontos da reserva de evolução do eidolon.

Sopro (Sob): Um eidolon aprende a exalar um cone ou uma linha de energia mágica, adquirindo um ataque de sopro. Selecione ácido, eletricidade, fogo ou frio. (...)". O eidolon pode soprar um cone de 9 metros (ou uma linha de 18 metros) que causa 1d6 pontos de dano do tipo selecionado por DV que ele possuir. Aqueles atingidos pelo ataque de sopro podem realizar um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. A CD é igual a 10 + 1/2 dos DV do eidolon + o modificador de Constituição do eidolon. O eidolon pode usar esta habilidade uma vez por dia. O eidolon pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia gastando 1 ponto de evolução adicional (máximo 3/dia). O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Cura Acelerada (Sob): O corpo de um eidolon adquire a habilidade de curar ferimentos muito rapidamente, lhe garantindo cura acelerada 1. O eidolon cura 1 ponto de dano toda rodada, como cura natural. Cura acelerada não restaura pontos de dano perdidos devido a inanição, sede ou sufocamento, nem permite ao eidolon restaurar partes perdidas do corpo (ou recolocar membros decepados). Cura acelerada funciona enquanto o eidolon estiver vivo. Esta cura acelerada não funciona enquanto o eidolon não estiver no mesmo plano que o convocador. Esta cura pode ser aumentada em 1 por rodada a cada 2 pontos de evolução gastos adicionalmente (máximo 5). O convocador deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta evolução.

Percepção às Cegas (Ext): Os sentidos de um eidolon se tornam ainda mais afiados, lhe garantindo percepção às cegas com um alcance de 9 metros. O eidolon pode se movimentar e atacar normalmente, ignorando escuridão, invisibilidade e a maioria das formas de cobertura desde que possua uma linha de efeito até o alvo. O eidolon deve possuir a evolução sentido às cegas para selecionar esta evolução. O convocador deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta evolução.

Grande (Ext): Um eidolon cresce de tamanho, tornando-se Grande. O eidolon recebe +8 de bônus de Força, +4 de bônus de Constituição, e +2 de bônus de armadura natural. Ele sofre -2 de penalidade na Destreza. Esta alteração de tamanho também gera -1 de penalidade de tamanho na CA e em jogadas de ataque, +1 de bônus ao BMC e DMC, -2 de penalidade nos testes da perícia Voo, e -4 de penalidade nos testes da perícia Furtividade. Caso o eidolon possua a forma-base bípede, ele também adquire 3 metros de alcance. Qualquer evolução de alcance que o eidolon possuir é adicionada a este total. O eidolon deve ser Médio para selecionar esta evolução. O convocador deve ser pelo menos de 8º nível para escolher esta evolução.

Caso 6 pontos de evolução adicionais sejam gastos, o eidolon se torna Enorme. O eidolon recebe +16 de bônus de Força, +8 de bônus de Constituição, e +5 de bônus de armadura natural. Ele sofre -4 de penalidade na Destreza. Esta alteração de tamanho também gera -2 de penalidade de tamanho na CA e em jogadas de ataque, +2 de bônus ao BMC e DMC, -4 de penalidade nos testes da perícia Voo, e -8 de penalidade nos testes da perícia Furtividade. Caso o eidolon possua a forma-base bípede, ele também adquire 4,5 metros de alcance (3 metros para todas as outras formas-base). Qualquer evolução de alcance que o eidolon possuir é adicionada a este total. Estes bônus e penalidades substituem, e não se acumulam, aos ganhos por se tornar grande. O convocador deve ser pelo menos de 13º nível para escolher esta opção.

A evolução aumento de atributo custa o dobro (4 pontos de evolução) quando adicionando valores de Força ou Constituição a um eidolon Grande ou Enorme.

Resistência à Magia (Ext): Um eidolon é protegido contra magia, adquirindo resistência à magia. A resistência à magia do eidolon é igual a 11 + o nível do convocador. Esta resistência à magia não se aplica a magias conjuradas pelo convocador. O convocador deve ser pelo menos de 9º nível para escolher esta evolução.

Magias de Convocador

Convocadores possuem acesso às seguintes magias. Embora a maioria das magias seja encontrada no *Livro Básico*, as marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro.

Magias de Convocador de nível 0 – *abrir/fechar, detectar magia, emendar, jorro ácido, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, mensagem, orientação, pasmar, resistência.*

Magias de Convocador de 1º nível – *alarme, área escorregadia, armadura arcana, aumentar pessoa, boca mágica, carga da formiga*, convocar criaturas I, desvincular*, escudo arcano, identificação, montaria, pasmar monstro, presa mágica, proteção contra o bem/caos/mal/ordem, queda suave, recuo acelerado, reduzir pessoa, rejuvenescer eidolon menor*, salto, servo invisível, suportar elementos, ventriloquismo.*

Magias de Convocador de 2º nível – *alterar-se, astúcia da raposa, convocar criaturas II, convocar eidolon*, convocar enxame, criar fosso*, desorientar, detectar pensamentos, elegância do gato, esplendor da águia, força do touro, impeto evolutivo menor*, invisibilidade, lentidão, levitação, montaria fantasma, muralha de vento, patas de aranha, pele de árvore, planar*, poeira reluzente, proteção contra flechas, rapidez, resistência do urso, resistir energia, sabedoria da coruja, ver o invisível.*

Magias de Convocador de 3º nível – *aumentar pessoa em massa, círculo mágico contra o bem/caos/mal/ordem, convocar criaturas IV, criar itens efêmeros, deslocamento, dificultar detecção, dissipar magia, encantar monstros, encontrar pensamentos*, escudo de fogo, fosso espinhoso*, fúria, heroísmo, idiomas, impeto evolutivo*, invisibilidade maior, involução*, localizar criatura, muralha de fogo, muralha de gelo, orbe aquosa*, pele rochosa, porta dimensional, presa mágica maior, proteção contra energia, reduzir pessoa em massa, rejuvenescer eidolon*, respirar na água, tentáculos negros, voo.*

Magias de Convocador de 4º nível – *âncora planar menor, astúcia da raposa em massa, chamado purificado*, contatar outros planos, convocar criaturas V, criar itens temporários, enviar mensagem, esplendor da águia em massa, expulsão, força do touro em massa, fosso ácido*, imobilizar monstro, impeto evolutivo maior*, metamorfose perniciosa, muralha de pedra, praga de insetos, recipiente arcano, resistência do urso em massa, sabedoria da coruja em massa, sabujo fiel do mago, teleporte, transmogrificar*, voo prolongado.*

Magias de Convocador de 5º nível – *adaptação planar*, âncora planar, banimento, confiscar, convocar criaturas VII, destruição rastejante, dissipar magia maior, heroísmo maior, invisibilidade maior, muralha de ferro, passeio etéreo, refletir magia, rejuvenescer eidolon maior*, repulsão, simulacro, teleporte maior, viagem planar, visão da verdade.*

Magias de Convocador de 6º nível – *adaptação planar em massa*, âncora planar maior, antipatia, círculo de teleporte, contenção, convocar criaturas VIII, discernir localização, dominar monstro, encantar monstros em massa, labirinto, nuvem incendiária, proteção contra magias, simpatia, tranca dimensional.*

Inquisidor

Austero e determinado, o inquisidor expurga inimigos da fé, utilizando truques e artimanhas quando integridade e justiça não forem o suficiente. Embora inquisidores sejam dedicados a uma divindade, eles estão acima de muitas das regras e convenções normais da igreja. Eles respondem às suas divindades e seus próprios sensos de justiça sozinhos, e estão dispostos a tomar medidas extremas para alcançar seus objetivos.

Função: Inquisidores tendem a se mover de lugar pra lugar, perseguindo inimigos e procurando ameaças emergentes. Por consequência, eles frequentemente viajam com outros, mas apenas com a intenção de mascarar sua presença. Inquisidores trabalham com membros de sua fé sempre que possível, mas mesmo estes aliados não estão acima da suspeita.

Tendência: A tendência de um inquisidor deve estar no máximo há um passo de distância de sua divindade, seja no eixo ordem/caos ou no eixo bem/mal.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um inquisidor são: Artes Mágicas (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (exploração) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe inquisidor.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um inquisidor é proficiente com todas as armas simples, mais o arco curto, arco longo, besta de mão, besta de repetição e arma predileta de sua divindade. Ele também é proficiente com armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudo de corpo).

Magias: Um inquisidor conjura magias divinas da lista de magias de inquisidor (veja página 61). Ele pode conjurar qualquer magia que conheça sem nenhum preparo prévio, assumindo que ele ainda não tenha utilizado sua cota de magias por dia para o nível de magia.

Para aprender ou conjurar uma magia, um inquisidor deve possuir um valor de Sabedoria igual ou maior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra uma magia do inquisidor é 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do inquisidor.

Um inquisidor pode conjurar somente um número limitado de magias por dia de cada nível de magia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 2–7. Adicionalmente, ele recebe magias adicionais por dia se possuir um valor alto de Sabedoria (veja a Tabela 1–3 do *Livro Básico*).

A seleção de magias de um inquisidor é extremamente limitada. Um inquisidor começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de nível 1 à sua escolha. A cada novo nível de inquisidor, ele recebe uma ou mais magias novas, como indicado na Tabela 2–8. Ao contrário das magias por dia, o número de magias que um inquisidor conhece não é afetado por seu valor de Carisma; os números da Tabela 2–8 são fixos.

Ao alcançar o 5º nível, e a cada nível três níveis subsequentes (8º, 11º e assim por diante), um inquisidor pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. Na prática, o inquisidor perde uma magia antiga em troca de uma nova. O nível da nova magia deve ser do mesmo nível que a magia dada em troca, e ela deve ser pelo menos um nível abaixo do maior nível de magia que o inquisidor pode conjurar. Um inquisidor pode trocar apenas uma única magia a cada nível, e deve escolher se vai ou não efetuar a troca no mesmo momento em que adquire novas magias conhecidas para aquele nível.

Preces: Inquisidores aprendem um número de preces, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 2–8 sob "Magias Conhecidas". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas elas não consomem espaços de magia e podem ser utilizadas novamente. Preces preparadas utilizando outros espaços de magia, devido a talentos metamágicos, por exemplo, são consumidos normalmente.

Magias do Bem, do Caos, do Mal e da Ordem: Um inquisidor não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou de sua divindade (se ele possuir uma). Magias associadas a tendências específicas são indicadas pelos descritores bem, caos, mal e ordem em suas descrições.

Domínio: Como a divindade de um clérigo, a divindade de um inquisidor influencia sua tendência, quais magias pode executar e seus valores. Embora não esteja ligado aos princípios da divindade como um clérigo, um inquisidor ainda deve manter algumas diretrizes com muita consideração, apesar do fato de que pode agir contra eles se for para servir ao bem maior da fé. Um inquisidor pode selecionar um domínio dentre aqueles pertencentes à sua divindade. Ele pode selecionar um domínio de tendência apenas se sua tendência for a mesma do domínio. Com a aprovação do MJ, um inquisidor pode ser devotado a um ideal em vez de uma divindade, selecionando um domínio para representar suas inclinações e habilidades pessoais. A restrição a domínios de tendência ainda se aplica.

Cada domínio garante diversos poderes de domínio, dependendo do nível do inquisidor. Um inquisidor não recebe magias adicionais listadas para cada domínio, nem espaços de magia adicionais. O inquisidor usa seu nível como nível efetivo de clérigo para determinar o poder e efeito de seus poderes de domínio. Se o inquisidor possuir níveis de clérigo, um de seus dois domínios deve ser o mesmo domínio que o selecionado como inquisidor. Níveis de clérigo e inquisidor se acumulam para determinar os poderes e habilidades de domínio, mas não para magias adicionais.

Julgamento (Sob): A partir do 1º nível, um inquisidor pode pronunciar um julgamento sobre seus adversários como uma ação rápida. A partir do momento em que o julgamento é realizado, o inquisidor recebe um bônus ou habilidade especial baseado no tipo de julgamento realizado.

No 1º nível, um inquisidor pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 4º nível e a cada três níveis subsequentes, o inquisidor pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia. Uma vez ativada, esta habilidade dura até que o combate termine, quando todos os bônus terminam imediatamente. O inquisidor deve estar em combate para

Tabela 2-7 – Inquisidor

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+0	+2	+0	+2	Domínio, julgamento 1/dia, preces, olhar austero, saber de monstros	1	—	—	—	—	—
2º	+1	+3	+0	+3	*Detectar tendência*, iniciativa astuta, rastrear	2	—	—	—	—	—
3º	+2	+3	+1	+3	Talento cooperativo, táticas solitárias	3	—	—	—	—	—
4º	+3	+4	+1	+4	Julgamento 2/dia	3	1	—	—	—	—
5º	+3	+4	+1	+4	Ruína, *discernir mentiras*	4	2	—	—	—	—
6º	+4	+5	+2	+5	Talento cooperativo	4	3	—	—	—	—
7º	+5	+5	+2	+5	Julgamento 3/dia	4	3	1	—	—	—
8º	+6/+1	+6	+2	+6	Segundo julgamento	4	4	2	—	—	—
9º	+6/+1	+6	+3	+6	Talento cooperativo	5	4	3	—	—	—
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Julgamento 4/dia	5	4	3	1	—	—
11º	+8/+3	+7	+3	+7	Resoluto	5	4	4	2	—	—
12º	+9/+4	+8	+4	+8	Ruína maior, talento cooperativo	5	5	4	3	—	—
13º	+9/+4	+8	+4	+8	Julgamento 5/dia	5	5	4	3	1	—
14º	+10/+5	+9	+4	+9	Explorar fraqueza	5	5	4	4	2	—
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Talento cooperativo	5	5	5	4	3	—
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Julgamento 6/dia, terceiro julgamento	5	5	5	4	3	1
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Matador	5	5	5	4	4	2
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Talento cooperativo	5	5	5	5	4	3
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Julgamento 7/dia	5	5	5	5	5	4
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Julgamento verdadeiro	5	5	5	5	5	5

receber estes bônus. Caso ele esteja apavorado, assustado, atordoado, inconsciente, paralisado, ou de alguma forma impedido de participar do combate, esta habilidade não é encerrada, mas os bônus são suspensos até que ele possa participar do combate novamente.

Quando o inquisidor usar esta habilidade, ele deve selecionar um tipo de julgamento para realizar. Como uma ação rápida, ele pode trocar este julgamento para outro tipo. Caso o inquisidor seja mau, ele recebe bônus profano em vez de sagrado, conforme apropriado. Inquisidores neutros devem selecionar bônus sagrado ou profano. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

Cura: O inquisidor é envolto por uma luz restauradora, recebendo cura acelerada 1. Isto faz com que o inquisidor cure 1 ponto de dano por rodada enquanto o inquisidor estiver vivo e o julgamento permanecer ativo. A quantidade de cura aumenta em 1 ponto a cada três níveis que o inquisidor possuir.

Destruição: O inquisidor é preenchido com ira divina, recebendo +1 de bônus sagrado em todas as jogadas de dano de arma. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis que o inquisidor possuir.

Justiça: Este julgamento estimula o inquisidor a buscar justiça, concedendo-lhe +1 de bônus sagrado em todas as jogadas de ataque. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis que o inquisidor possuir. No 10º nível, este bônus é dobrado em jogadas de ataque realizadas para confirmar acertos críticos.

Perfurante: Este julgamento dá ao inquisidor um grande foco e torna suas magias mais potentes. Este benefício garante +1 de bônus sagrado nos testes de concentração e de nível de conjurador feitos para superar a resistência à magia de um alvo. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis que o inquisidor possuir.

Proteção: O inquisidor é envolto por uma aura protetiva, recebendo +1 de bônus sagrado à Classe de Armadura. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis que o inquisidor possuir. No 10º nível, este bônus é dobrado contra jogadas de ataque realizadas para confirmar acertos críticos contra o inquisidor.

Punição: Este julgamento banha as armas do inquisidor em luz divina. As armas do inquisidor são consideradas mágicas para os propósitos de superar redução de dano. No 6º nível, as armas do inquisidor também são consideradas de um tipo de tendência (bom, caótico, mau ou ordeiro) para o propósito de superar redução de dano. O tipo selecionado deve ser da mesma tendência que o inquisidor. Caso o inquisidor seja neutro, ele não recebe este bônus. No 10º nível, as armas do inquisidor são consideradas de adamante para os propósitos de superar redução de dano (mas não para reduzir dureza).

Pureza: O inquisidor é protegido da mácula vil de seus adversários, recebendo +1 de bônus sagrado em todos os testes de resistência. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis que o inquisidor possuir. No 10º nível, o bônus é dobrado contra doenças, maldições e venenos.

Resiliência: Este julgamento torna o inquisidor resistente a ferimentos, concedendo-lhe RD 1/mágico. Esta RD aumenta em 1 a cada cinco níveis que o inquisidor possuir. No 10º nível, esta RD muda de mágico para uma tendência

Tabela 2-8 – Magias Conhecidas do Inquisidor

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

(bom, caótico, mau ou ordeiro) que seja oposta à do inquisidor. Caso seja neutro, o inquisidor não recebe este aprimoramento.

Resistência: O inquisidor é defendido por uma aura cintilante, recebendo 2 pontos de resistência a energia contra um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico) escolhido quando o julgamento é declarado. A proteção aumenta em 2 a cada três níveis que o inquisidor possuir.

Olhar Austero (Ext): Inquisidores são hábeis em perceber subterfúgios e intimidar seus adversários. Um inquisidor recebe um bônus de moral em todos os testes de Intimidação e Sentir Motivação igual a 1/2 de seu nível de inquisidor (mínimo 1).

Saber de Monstros (Ext): O inquisidor adiciona seu modificador de Sabedoria a seu modificador de Inteligência nos testes de perícia de Conhecimento quando estiver realizando testes de perícia para identificar as habilidades e fraquezas de criaturas.

Detectar Tendência (Sob): A partir do 2º nível, um inquisidor pode usar *detectar o bem*, *detectar o caos*, *detectar o mal* ou *detectar a ordem* à vontade. Ele só pode usar uma destas ao mesmo tempo.

Iniciativa Astuta (Ext): No 2º nível, um inquisidor adiciona seu modificador de Sabedoria em testes de iniciativa, em adição a seu modificador de Destreza.

Rastrear (Ext): No 2º nível, um inquisidor adiciona metade de seu nível em testes de perícia de Sobrevivência realizados para seguir ou identificar rastros.

Táticas Solitárias (Ext): No 3º nível, todos os aliados do inquisidor são considerados como se possuíssem os mesmos talentos cooperativos que o inquisidor para o propósito de determinar se o inquisidor recebe um bônus de seus talentos cooperativos. Seus aliados não recebem qualquer bônus destes talentos exceto se realmente os possuírem. O posicionamento e ações dos aliados ainda devem atender aos pré-requisitos listados no talento cooperativo para o inquisidor receber os bônus listados.

Talento Cooperativo: No 3º nível, e a cada três níveis subsequentes, o inquisidor recebe um talento adicional além daqueles recebidos normalmente. Estes talentos adicionais devem ser selecionados dentre aqueles listados como talentos cooperativos. O inquisidor deve preencher os pré-requisitos do talento selecionado.

Como uma ação padrão, o inquisidor pode escolher aprender um novo talento cooperativo em troca do mais recente talento cooperativo que ele aprendeu. Na prática, o inquisidor perde o talento adicional em troca de um novo. Ele pode trocar somente o mais recente talento cooperativo adquirido. Sempre que receber um novo talento cooperativo, o anterior se torna permanente e não pode ser alterado novamente. Um inquisidor pode trocar seu talento cooperativo mais recente um número de vezes por dia igual a seu modificador de Sabedoria.

Ruína (Sob): No 5º nível, um inquisidor pode imbuir uma de suas armas com a propriedade especial de arma *ruína* como uma ação rápida. Ele deve selecionar um tipo de criatura quando usar esta habilidade (e um subtipo se o tipo de criatura selecionado for humanoide ou extraplanar). Uma vez selecionado, o tipo pode ser alterado como uma ação rápida. Esta habilidade funciona somente enquanto o inquisidor empunha a arma. Se derrubada ou tomada, essa habilidade é suspensa até que a arma retorne ao inquisidor, desde que antes da duração expirar. Esta habilidade dura um número de rodadas igual o nível do inquisidor. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Discernir Mentiras (Sob): No 5º nível, um inquisidor pode *discernir mentiras*, como a magia, por um número de rodadas igual a seu nível de inquisidor. Estas rodadas não precisam ser consecutivas. Ativar esta habilidade é uma ação imediata.

Segundo Julgamento (Ext): No 8º nível, sempre que um inquisidor usar sua habilidade julgamento, ele seleciona dois julgamentos diferentes, em vez de um. Isto consome apenas um uso da habilidade julgamento. Como uma ação rápida, ele pode modificar um destes julgamentos para outro tipo.

Resoluto (Ext): No 11º nível, um inquisidor pode usar sua resiliência mental e física para evitar certos ataques. Caso ele realize um teste de resistência de Fortitude ou Vontade contra um ataque que possui um efeito reduzido contra um teste bem-sucedido, em vez disso ele evita o efeito inteiramente. Esta habilidade pode ser utilizada somente se o inquisidor estiver vestindo armadura leve, armadura média, ou nenhuma armadura. Um inquisidor indefeso não recebe benefícios desta habilidade.

Ruína Maior (Sob): No 12º nível, sempre que um inquisidor usar sua habilidade ruína, a quantidade de dano causado por sua arma contra criaturas do tipo selecionado aumenta para 4d6.

Explorar Fraqueza (Ext): No 14º nível, o inquisidor aprende a levar vantagem em qualquer oportunidade que se apresente a ele. Sempre que um inquisidor atingir um acerto crítico, ele ignora qualquer redução de dano que o alvo possa ter. Adicionalmente, se o alvo possuir regeneração, a criatura perde sua regeneração na rodada seguinte ao acerto crítico e pode morrer normalmente durante aquela rodada. Criaturas cuja regeneração sempre funciona são imunes a esta habilidade. Finalmente, se o inquisidor causar dano de energia a uma criatura vulnerável a esse tipo de energia, ele causa +1 de dano por dado rolado.

Terceiro Julgamento (Ext): No 16º nível, sempre que um inquisidor usar sua habilidade julgamento, ele seleciona três julgamentos diferentes, em vez de dois. Isto consome apenas um uso da habilidade julgamento. Como uma ação rápida, ele pode modificar um destes julgamentos para outro tipo.

Matador (Ext): No 17º nível, um inquisidor aprende a focar seu julgamento. Sempre que um inquisidor usar sua habilidade julgamento, ele deve selecionar um tipo de julgamento. Ele é considerado como 5 níveis acima para os propósitos de determinar o bônus concedido por este julgamento. Ao contrário de outros tipos de julgamento, o aprimorado por esta habilidade não pode ser alterado pelo restante do julgamento.

Julgamento Verdadeiro (Sob): No 20º nível, um inquisidor pode clamar um julgamento sobre um adversário durante o combate. Sempre que um inquisidor usar sua habilidade julgamento, o inquisidor pode invocar um julgamento verdadeiro contra um adversário como uma ação rápida. Uma vez declarado, o inquisidor pode realizar um único ataque corpo a corpo (ou à distância, se o adversário estiver a 9 metros) contra um alvo. Caso acerte o ataque, ele causa dano normalmente e o alvo deve realizar um teste de Fortitude ou morre. A CD do teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis de inquisidor + o modificador de Sabedoria do inquisidor. Independentemente se o teste for bem-sucedido ou não, o alvo fica imune ao julgamento verdadeiro do inquisidor por 24 horas. Uma vez que esta habilidade for usada, ela não pode ser usada novamente por 1d4 rodadas.

EX-INQUISIDORES

Um inquisidor que se corrompe ou muda para uma tendência proibida perde todas as suas magias e a habilidade julgamento. Ele não pode adquirir novos níveis como inquisidor até se redimir (veja a descrição da magia *penitência*).

MAGIAS DE INQUISIDOR

Inquisidores possuem acesso às seguintes magias. Embora a maioria das magias seja encontrada no *Livro Básico*, as marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro.

Magias de Inquisidor de nível 0 – *criar água, detectar magia, detectar venenos, estabilizar, examinar meticulosamente*, jorro ácido, ler magias, luz, marca*, orientação, pasmar, resistência, romper morto-vivo, sangrar, virtude.*

Magias de Inquisidor de 1º nível – *abençoar/amaldiçoar água, alarme, arma mágica, ataque certeiro, ruína, bênção, causar ferimentos leves, causar medo, comando, compreender idioma, curar ferimentos leves, detectar o bem/caos/mal/ordem, detectar mortos-vivos, disfarçar-se, esconder-se dos mortos-vivos, escudo da fé, favor divino, ira*, perdição, perseguição incansável*, proteção contra o bem/caos/mal/ordem, recuo acelerado, remover medo, romper amarras*, santuário.*

Magias de Inquisidor de 2º nível – *acalmar emoções, arma de reverência*, arma espiritual, arrombar, auxílio, e, cão de caça*, castigar*, causar ferimentos moderados, chamas do devoto*, confissão*, consagrar, conversa mole*, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, dissimular tendência, drenar força vital, legia da ruína fantasmagórica*, elo sagrado*, encontrar armadilhas, escuridão, idiomas, imbuir tendência, imobilizar pessoa, invisibilidade, perceber pistas*, profanar, proteger outro, rastrear aura*, remover paralisia, resistência à corrupção*, resistir energia, restauração menor, retardar veneno, silêncio, subjugar, vento sussurrante, ver o invisível, zona da verdade.*

Magias de Inquisidor de 3º nível – *abjugar*, âncora dimensional, arma mágica maior, biografia sanguínea*, causar ferimentos graves, chama contínua, círculo mágico contra o bem/caos/mal/ordem, curar ferimentos graves, dificultar detecção, discurso oculto*, dissipar aparência*, dissipar magia, encontrar pensamentos*, escuridão profunda, esforço coordenado*, falar com os mortos, glifo de proteção, heroísmo, imobilizar mortos-vivos, lâmina afiada, localizar objetos, luz cegante, luz do dia, obscurecer objeto, olho do caçador*, oração, proteção contra energia, proteger os fiéis*, purgar invisibilidade, putrefar*, remover doenças, remover maldição, retribuição*, vigor do justo*, visão arcana.*

Magias de Inquisidor de 4º nível – *adivinhação, arrependimento forçado*, causar ferimentos críticos, cólera da ordem, corromper armadura*, curar ferimentos críticos, denúncia*, detectar sondagem, discernir mentiras, enviar mensagem, expulsão, imobilizar monstro, imunidade à magia, invisibilidade maior, ira compartilhada*, lamento do covarde*, mácula profana, marca maior*, martelo do caos, medo, missão menor, movimentação livre, neutralizar venenos, pele rochosa, perseguidores incansáveis*, poder divino, proteção contra a morte, punição sagrada, reprimenda*, restauração, santificar armadura*, sonambulismo*.*

Magias de Inquisidor de 5º nível – *arma ruptora, banimento, castigar em massa*, causar ferimentos leves em massa, coluna de chamas, comando maior, comunhão, conspurcar, curar ferimentos leves em massa, dissipar o bem/caos/mal/ordem, elegia da ruína fantasmagórica em massa*, elo telepático, escudo relutante*, golpe retumbante*, marca da justiça, penitência, força dos justos, quebrar encantamento, resistência à magia, santificar, tarefa/missão, visão da verdade.*

Magias de Inquisidor de 6º nível – *banquete dos heróis, barreira de lâminas, blasfêmia, causar ferimentos moderados em massa, círculo da morte, cura plena, curar ferimentos moderados em massa, dissipar magia maior, doença plena, encontrar o caminho, glifo de proteção maior, lendas e histórias, palavra do caos, palavra sagrada, pós-vida em morte, proibição, purgar*, putrefar em massa*, repulsão, santificar.*

Oráculo

Apesar dos deuses trabalharem através de muitos agentes, talvez nenhum deles seja mais misterioso que o oráculo. Estes receptáculos divinos recebem poderes a despeito da sua vontade, escolhidos pela providência para envergarem poderes que nem mesmo eles entendem completamente. Ao contrário de um clérigo, que obtém sua magia através da devoção a uma divindade, oráculos retiram força e poder de muitas fontes, mais especificamente dos patronos divinos que apoiam seus ideais. Em vez de adorar uma única fonte, oráculos tendem a venerar todos os deuses que compartilham suas crenças. Enquanto alguns veem os poderes de um oráculo como um dom, outros os veem como uma maldição, mudando a vida dos escolhidos de formas inesperadas.

Função: Oráculos geralmente não se associam a nenhum templo ou igreja, preferindo, em vez disso, agir por si só, ou com um pequeno grupo de indivíduos de opinião semelhante. Oráculos tipicamente usam suas magias e revelações para entender melhor seus mistérios, seja lutando grandes batalhas, seja cuidando dos pobres e doentes.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um oráculo são: Artes Mágicas (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab). Adicionalmente, oráculos recebem perícias de classe adicionais dependendo de seu mistério.

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe oráculo.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um oráculo é proficiente com todas as armas simples, armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudos de corpo). Algumas revelações de oráculo concedem proficiências adicionais.

Magias: Um oráculo conjura magias divinas da lista de magias de clérigo (veja páginas 226 a 230 do *Livro Básico*). Ele pode conjurar qualquer magia que conheça sem nenhum preparo prévio. Para aprender ou conjurar uma magia, um oráculo deve possuir um valor de Carisma igual ou maior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra uma magia do oráculo é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do oráculo.

Como outros conjuradores, um oráculo pode conjurar somente um número limitado de magias por dia de cada nível de magia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 2–9. Adicionalmente, ele recebe magias adicionais por dia se possuir um alto valor de Carisma (veja a Tabela 1–3 do *Livro Básico*).

Ao contrário de outros conjuradores divinos, a seleção de magias de um oráculo é extremamente limitada. Um oráculo começa o jogo conhecendo quatro magias de nível 0 e duas magias de nível 1 à sua escolha. A cada novo nível de oráculo, ele recebe uma ou mais magias novas, como indicado na Tabela 2–10. Ao contrário das magias por dia, o número de magias que um oráculo conhece não é afetado por seu valor de Carisma; os números da Tabela 2–10 são fixos.

Adicionalmente às magias recebidas por oráculos conforme adquirem níveis, cada oráculo também adiciona todas as magias de curar ou causar ferimentos às sua lista de magias conhecidas (magias de curar incluem todas as magias com "curar ferimentos" no nome, magias de causar incluem todas as magias com "causar ferimentos" no nome). Estas magias são adicionadas assim que o oráculo for capaz de conjurá-las. Esta escolha é feita quando o oráculo adquire seu primeiro nível e não pode ser desfeita.

Ao alcançar o 4º nível, e a cada nível par de oráculo após esse (6º, 8º e assim por diante), um oráculo pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já conheça. Na prática, o oráculo perde uma magia antiga em troca de uma nova. O nível da nova magia deve ser do mesmo nível que a magia dada em troca. Um oráculo pode trocar apenas uma única magia a cada nível, e deve escolher se vai ou não efetuar a troca no mesmo momento em que adquire novas magias conhecidas para aquele nível. Ele não pode trocar magias de curar ou causar ferimentos, nem magias recebidas através de seu mistério.

Ao contrário de um clérigo, um oráculo não precisa preparar suas magias previamente. Ele pode conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, desde que não tenha usado todas suas magias por dia daquele nível de magia. Oráculos não precisam providenciar um foco divino para conjurar magias que listam foco divino (FD) como parte de seus componentes.

Preces: Oráculos aprendem um número de preces, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 2–10 sob "Magias Conhecidas". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas elas não consomem espaços de magia e podem ser utilizadas novamente.

Maldição do Oráculo: Todo oráculo é amaldiçoado, mas esta maldição vem com benefícios além das dificuldades. Esta escolha é feita no 1º nível, e uma fez feita, não pode ser alterada. A maldição do oráculo não pode ser removida ou dissipada sem o auxílio de uma divindade. A maldição de um oráculo é baseada em seu nível de oráculo mais um a cada dois níveis ou Dados de Vida que não sejam de oráculo. Cada oráculo deve escolher uma das seguintes maldições.

Assombrado: Espíritos malévolos te seguem aonde quer que você vá, causando pequenos acidentes e fatos estranhos (como brisas inesperadas, pequenos objetos se movendo sozinhos e pequenos ruídos). Pegar qualquer item guardado de seus equipamentos requer uma ação padrão, exceto se normalmente requeresse um tempo maior. Qualquer item que você largar cai a 3 metros de você em uma direção aleatória. Adicione *mãos mágicas* e *som fantasma* à sua lista de magias conhecidas. No 5º nível, adicione *levitar* e *imagem menor* à sua lista de magias conhecidas. No 10º nível, adicione *telecinese* à sua lista de magias conhecidas. No 15º nível, adicione *inverter a gravidade* à sua lista de magias conhecidas.

Definhante: Seu corpo está lentamente apodrecendo. Você sofre -4 de penalidade nos testes de perícias baseadas em Carisma, exceto por Intimidação. Você recebe +4 de bônus de competência em testes contra doenças. No 5º nível, você se torna imune à condição enjoado (mas não nauseado). No 10º nível, você adquire imunidade a doenças. No 15º nível, você se torna imune à condição nauseado.

Línguas: Em momentos de estresse ou inquietação, você fala em línguas. Escolha um dos seguintes idiomas: Abissal, Aklo, Aquan, Auran, Celestial, Ígneo, Infernal ou Terran. Sempre que estiver em combate, você só é capaz de falar ou entender o idioma escolhido. Isto não interfere em suas conjurações, mas se aplica a magias dependentes de idiomas. Você recebe o idioma escolhido como um idioma adicional. No 5º nível, escolha um idioma adicional para falar em combate e adicione-o à sua lista de idiomas conhecidos. No 10º nível, você é capaz de entender qualquer idioma falado, como se estivesse sob os efeitos de *idiomas*, mesmo durante o combate. No 15º nível, você é capaz de falar e entender qualquer idioma, mas sua fala continua restrita durante combates.

Manco: Uma de suas pernas é permanentemente machucada, reduzindo seu deslocamento básico em 3 metros caso o seu deslocamento básico seja 9 metros ou mais. Caso seu deslocamento básico seja inferior a 9 metros, seu deslocamento é reduzido em 1,5 metros. Seu deslocamento nunca é reduzido devido à sobrecarga. No 5º nível, você é imune à condição fatigado (mas não a exaustão). No 10º nível, seu deslocamento nunca é reduzido por armaduras. No 15º nível, você se torna imune à condição exaustão.

Surdo: Você não pode ouvir e sofre todas as penalidades usuais por estar ensurdecido. Você conjura todas as suas magias como se elas tivessem sido modificadas pelo talento Magia Silenciosa. Isto não aumenta o nível ou tempo de conjuração delas. No 5º nível, você recebe +3 de bônus de competência nos testes de Percepção não baseados em audição, e a penalidade nos testes de iniciativa por ser surdo é reduzida para -2. No 10º nível, você adquire faro e não sofre qualquer penalidade nos testes de iniciativa por ser surdo. No 15º nível, você adquire sentido sísmico com alcance de 9 metros.

Visão Nublada: Seus olhos são obscurecidos, fazendo com que seja difícil você enxergar. Você não pode ver nada além de 9 metros, mas você enxerga como se tivesse visão no escuro. No 5º nível, esta distância aumenta para 18 metros. N 10º nível, você adquire sentido às cegas com alcance de 9 metros. No 15º nível, você adquire percepção às cegas com alcance de 4,5 metros.

Mistério: Cada oráculo se fia em um mistério divino para receber suas magias e poderes. Esse mistério também garante perícias de classe e outras habilidades especiais adicionais. Esse mistério pode representar a devoção a um ideal, preces a divindades que apoiam o conceito, ou um chamado natural de uma causa. Por exemplo, um oráculo com o mistério ondas pode ter nascido no mar e encontrado o chamado natural para adorar os deuses dos oceanos, rios e lagos, sejam eles benignos ou malévolos. Independentemente de sua fonte, o mistério se manifesta de várias formas conforme o oráculo adquire níveis. Um oráculo deve selecionar um mistério assim que adquirir o primeiro nível na classe. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

No 2º nível, e a cada dois níveis subsequentes, um oráculo aprende uma magia adicional derivada de seu mistério. Estas magias são adicionadas ao número de magias dado na Tabela 2–10. Elas não podem ser trocadas por magias diferentes em níveis superiores.

Revelação: No 1º nível, 3º nível, e a cada quatro níveis subsequentes (7º, 11º, e assim por diante), um oráculo

Tabela 2-9 – Oráculo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por dia 1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Maldição do oráculo, mistério, preces, revelação	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+3	Magia de mistério	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3º	+2	+1	+1	+3	Revelação	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4º	+3	+1	+1	+4	Magia de mistério	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5º	+3	+1	+1	+4	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6º	+4	+2	+2	+5	Magia de mistério	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7º	+5	+2	+2	+5	Revelação	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8º	+6/+1	+2	+2	+6	Magia de mistério	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9º	+6/+1	+3	+3	+6	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10º	+7/+2	+3	+3	+7	Magia de mistério	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11º	+8/+3	+3	+3	+7	Revelação	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12º	+9/+4	+4	+4	+8	Magia de mistério	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13º	+9/+4	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14º	+10/+5	+4	+4	+9	Magia de mistério	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Revelacão	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Magia de mistério	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Magia de mistério	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Revelação	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Revelação final	6	6	6	6	6	6	6	6	6

revela um novo segredo sobre o mistério que lhe concede poderes e habilidades. O oráculo deve escolher uma revelação da lista de revelações disponíveis ao seu mistério. Caso a revelação seja escolhida em um nível posterior, o oráculo adquire toda as habilidades e bônus concedidos pela revelação baseadas em seu nível atual. Exceto se especificado o contrário, ativar o poder de uma revelação é uma ação padrão.

Revelação Final: No 20º nível, o oráculo aprende a revelação final sobre seu mistério, adquirindo poderes e habilidades incríveis. A natureza destes bônus depende do mistério do oráculo.

Mistérios

Cada oráculo deve escolher um dentre os seguintes mistérios. Exceto se especificado o contrário, a CD do teste de resistência contra uma destas revelação é igual a 10 + 1/2 dos níveis de oráculo + o modificador de Carisma do oráculo. Magias marcadas com um asterisco (*) aparecem no Capítulo 5 deste livro.

Batalha

Divindades: Cayden Cailean, Gorum, Iomedae, Rovagug.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério da batalha adiciona Cavalgar, Conhecimento (engenharia), Intimidação e Percepção à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *aumentar pessoa* (2º), *nevoeiro* (4º), *vestimentas mágicas* (6º), *muralha de fogo* (8º), *força dos justos* (10º), *força do touro em massa* (12º), *controlar o clima* (14º), *terremoto* (16º), *tempestade da vingança* (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério da batalha pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Clareza em Combate (Ext): Uma vez por dia, como uma ação imediata, sempre que você falhar em um teste de resistência que lhe deixaria abalado, apavorado, assustado, atordoado, cego, surdo ou paralisado, você pode refazer o teste de resistência, com um bônus de intuição +4. Você deve usar o segundo resultado, mesmo que seja pior. No 7º e no 15º nível, você pode usar essa habilidade uma vez adicional por dia.

Curandeiro de Combate (Sob): Sempre que você conjurar uma magia de curar (uma magia com "curar ferimentos" no nome), você pode conjurá-la como uma ação rápida, como se estivesse utilizando o talento Acelerar Magia, consumindo dois espaços de magia. Isto não aumenta o nível da magia. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 7º nível e uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 7º. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Grito de Guerra (Ext): Como uma ação padrão, você pode soltar um grito de guerra inspirador. Todos os aliados a 33 metros que ouvirem seu grito recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência durante um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma. No 10º nível, este bônus aumenta para +2. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Habilidade com Armas (Ext): Você adquire proficiência com todas as armas marciais e armaduras pesadas.

Investida Surpreendente (Ext): Uma vez por dia, você pode se mover até o total de seu deslocamento como uma ação imediata. Você pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia no 7º e no 15º nível.

Maestria com Arma (Ext): Escolha uma arma com a qual você é proficiente. Você recebe Foco em Arma com essa arma. No 8º nível, você recebe Crítico Aprimorado com essa arma. No 12º nível, você recebe Foco em Arma Maior com essa arma. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber estes talentos.

Maestria de Manobra (Ext): Escolha um tipo de manobra de combate (veja páginas 332-334 deste livro e páginas 198-201 do *Livro Básico*). Quando executando a manobra escolhida, você trata seu nível de oráculo como seu bônus base de ataque (mais o BBA de outras classes) quando estiver determinando seu BMC. No 7º nível, você recebe o talento Aprimorado (como Derrubar Aprimorado) que lhe concede bônus quando executar essa manobra. No 11º nível, você recebe o talento Maior (como Derrubar Maior) que lhe concede bônus quando executar essa manobra. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber estes talentos.

Pele de Ferro (Sob): Uma vez por dia, sua pele enrijece e assume a aparência de ferro, concedendo-lhe RD 10/adamante. Isto funciona como *pele rochosa*, utilizando seu nível de oráculo como nível de conjurador. No 15º nível, você pode usar esta habilidade duas vezes por dia. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Resiliência (Ext): Você não fica incapacitado e não recebe a condição zonzo quando for reduzido a exatamente 0 pontos de vida. No 7º nível, você recebe Duro de Matar como um talento adicional. No 11º nível, você não perde pontos de vida se realizar uma ação padrão quando estiver incapacitado. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber o talento Duro de Matar.

Visão de Guerra (Sob): Sempre que relizar uma jogada de iniciativa, você pode jogar duas vezes e escolher o melhor resultado. No 7º nível, você sempre pode agir na rodada surpresa, mas se você falhar em perceber uma emboscada, você age por último, independentemente de seu resultado de iniciativa (você age na ordem normal nas rodadas seguintes). No 11º nível, você pode jogar sua iniciativa três vezes e escolher qualquer um dos resultados.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um avatar de batalha. Você pode realizar um ataque total e se mover até seu deslocamento total como uma ação de rodada completa (você pode se mover antes ou depois de seus ataques). Sempre que confirmar um acerto crítico, você ignora qualquer RD que o alvo possua. Você recebe +4 de bônus de intuição na CA para o propósito de confirmação de acertos críticos contra você. Quando você estiver abaixo de 0 pontos de vida, você não morre até que o total de dano negativo exceda o dobro de seu valor de Constituição.

Céus

Divindades: Derna, Gozreh, Pharasma, Sarenrae.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério dos céus adiciona Conhecimento (arcano), Percepção, Sobrevivência e Voo à sua lista de perícias de classe.

Tabela 2-10 – Magias Conhecidas do Oráculo

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

Magias Adicionais: *leque cromático* (2º), *padrão hipnótico* (4º), *luz do dia* (6º), *padrão prismático* (8º), *voo prolongado* (10º), *corrente de relâmpagos* (12º), *rajada prismática* (14º), *explosão solar* (16º), *chuva de meteoros* (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério dos céus pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Atração dos Céus (Sob): Sua conexão com os céus acima é tão forte que seus pés mal tocam o chão. No 1º nível, você não deixa rastros. No 5º nível, você pode flutuar a 15 centímetros sobre o chão ou mesmo sobre superfícies líquidas, como se estivesse levitando. No 10º nível, você adquire a habilidade de *voo*, como a magia, por um número de minutos por dia igual a seu nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto.

Casaco de Muitas Estrelas (Sob): Você pode conjurar um casaco de radiância estelar que lhe concede +4 de bônus de armadura. No 7º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, este bônus aumenta em +2. No 13º nível, este casaco lhe concede RD 5/cortante. Você pode utilizar este casaco por 1 hora por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 hora.

Estrela Guia (Sob): Sempre que você puder ver o céu aberto à noite, você pode determinar sua localização exata. Quando o céu noturno for visível para você, você também pode adicionar seu modificador de Carisma ao seu modificador de Sabedoria em todos os testes baseados em Sabedoria. Adicionalmente, uma vez por noite ao ar livre, você pode conjurar uma magia como se ela estivesse modificada pelo talento Potencializar Magia, Prolongar

Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa sem aumentar o nível ou tempo de conjuração da magia.

Mapa Estelar (Ext): Suas notas copiosas contêm um modelo funcional do céu noturno expressado em rabiscos artísticos e fórmulas matemáticas arcanas. Uma vez por dia, você pode passar 10 minutos contemplando seu mapa estelar para recebe o benefício da magia *comunhão*. você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Habitante da Escuridão (Sob): Uma vez por dia, você projeta sua psique no vazio do espaço para atrair a atenção de um terrível ser transcendental. O habitante nas sombras se comporta de todas as formas como se você tivesse conjurado *assassino fantasmagórico*. No 17º nível, o habitante da escuridão pode ser percebido por mais de uma criatura, como se você tivesse conjurado *encarnação fantasmagórica*. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Imagens Impressionantes (Sob): Suas imagens fantasmagóricas modelam precisamente os mistérios do céu noturno, entorpecendo todos que as observam. Cada criatura afetada por suas magias de ilusão (padrão) são tratadas como possuíssem um total de Dados de Vida igual ao número dos Dados de Vida menos seu modificador de Carisma (se positivo).

Manto do Luar (Sob): Sua compreensão inata da lua lhe torna imune à licantropia. Adicionalmente, você pode romper a conexão de um licantropo com a lua com um ataque de toque bem-sucedido. Esta ação automaticamente força o licantropo de volta à sua forma humanoide, à qual ele deve permanecer por um número de rodadas igual a seu nível de oráculo. Ao alcançar o 5º nível, você pode usar esta habilidade para forçar outros a entrarem em *fúria*, como a magia. Usar esta habilidade é um ataque de toque corpo a corpo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível mais uma vez adicional por dia a cada 5 níveis acima do 5º.

Ponte Lunar (Sob): Você convoca uma ponte de luz lunar cintilante. O vão de 3 metros de largura toca o chão em um ponto adjacente à sua posição. Deste ponto ele pode se estender em qualquer direção por 3 metros por nível de oráculo. O caminho persiste até que você tenha atravessado a ponte ou 24 horas, o que ocorrer primeiro. Você pode convocar uma ponte lunar um número de vezes por dia igual a seu bônus de Carisma. Caso a ponte seja atacada, trate-a como uma *muralha de energia*.

Rajada de Estrelas Cadentes (Sob): Como uma ação padrão, você pode disparar uma esfera de energia que explode em um raio de 1,5 metros causando 1d4 pontos de dano de fogo por nível. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade. Este ataque possui um alcance de 18 metros. Você pode disparar uma esfera explosiva por dia, mais uma esfera adicional por dia no 5º nível e a cada 5 níveis subsequentes. Você pode disparar mais de uma esfera ao mesmo tempo, mas criaturas atingidas por mais de uma esfera simultaneamente sofrem o dano somente uma vez.

Vazio Interestelar (Sob): Você recorre às frígidas profundezas do espaço sideral para trazer um terrível calafrio a seus inimigos. Como uma ação padrão, um alvo a 9 metros é envolto no vazio e sofre 1d6 pontos de dano de frio por nível. Um teste bem-sucedido de Fortitude reduz o dano à metade. No 10º nível, o vazio interestelar é tão extremo que inimigos que falharem no teste de resistência ficam fatigados. No 15º nível, criaturas que falharem no teste ficam exaustas e atordoadas por 1 rodada. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia mais uma vez adicional por dia no 10º nível.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, sua conexão com os céus lhe garante uma perfeita harmonia com o universo. Você recebe um bônus em todos os testes de resistência igual a seu modificador de Carisma. Você automaticamente se estabiliza caso seja reduzido abaixo de 0 pontos de vida, se torna imune a efeitos de medo e automaticamente confirma todos os acertos críticos. Caso você morra, você renasce 3 dias após na forma de uma criança estelar, que amadurece após se passarem 7 dias (trate como a magia *reencarnação*).

Chamas

Divindades: Asmodeus, Sarenrae.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério das chamas adiciona Acrobacia, Escalar, Intimidação e Apresentação à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *mãos flamejantes* (2º), *resistir energia* (4º), *bola de fogo* (6º), *muralha de fogo* (8º), *convocar criaturas* V (somente elementais do fogo) (10º), *sementes de fogo* (12º), *tempestade de fogo* (14º), *nuvem incendiária* (16º), *corpo ardente** (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério das chamas pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Asas de Fogo (Sob): Como uma ação rápida, você pode manifestar um par de asas flamejantes que lhe concedem um deslocamento de voo de 18 metros com manobrabilidade média. Você pode utilizar estas asas por 1 minuto por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Aura de Calor (Sob): Como uma ação rápida, você pode fazer ondas de calor irradiarem de seu corpo. Este calor causa 1d4 pontos de dano de fogo a cada dois níveis de oráculo (mínimo 1d4) a todas as criaturas a 3 metros. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Adicionalmente, sua imagem oscila em vapor, lhe concedendo 20% de ocultação até seu próximo turno. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Dança das Brasas (Ext): Seu deslocamento básico aumenta em 3 metros. No 5º nível, você recebe Movimentos Ágeis como um talento adicional. No 10º nível, você recebe Passos Acrobáticos como um talento adicional. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber estes talentos. Oráculos com a maldição manco não podem escolher esta revelação.

Forma de Fogo (Sob): Como uma ação padrão, você pode assumir a forma de um elemental de fogo Pequeno, como *corpo elemental I*. No 9º nível, você pode assumir a forma de um elemental de fogo Médio, como *corpo elemental II*. No 11º nível, você pode assumir a forma de um elemental de fogo Grande, como *corpo elemental III*. No 13º nível, você pode assumir a forma de um elemental de fogo Enorme,

como *corpo elemental IV*. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia, mas a duração é 1 hora/nível. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Magia Ardente (Sob): Sempre que uma criatura falhar num teste de resistência e sofrer dano de fogo de uma de suas magias, ela começa a pegar fogo. Este fogo causa 1 ponto de dano de fogo por nível da magia no começo do turno da criatura em chamas. O fogo dura 1d4 rodadas, mas pode ser extinto como uma ação de movimento caso a criatura obtenha sucesso num teste de Reflexos (utilizando a CD da magia). Encharcar a criatura com água como uma ação padrão concede +2 de bônus neste teste, enquanto imergir a criatura em água extingue o fogo automaticamente. Magias que não permitem um teste não fazem a criatura pegar fogo.

Olhar das Chamas (Sob): Você pode enxergar através do fogo, névoa e fumaça sem penalidades desde que a luz seja suficiente para lhe permitir enxergar normalmente. No 7º nível, você pode enxergar através de qualquer fonte de chamas a 3 metros por nível de oráculo, como se estivesse usando *clarividência*. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível a oráculo, mas estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Pele Derretida (Ext): Você adquire resistência a fogo 5. Esta resistência aumenta para 10 no 5º nível e para 20 no 11º nível. No 17º nível, você adquire imunidade a fogo.

Sopro de Fogo (Sob): Como uma ação padrão, você pode soltar um cone de chamas de 4,5 metros de sua boca. Estas chamas causam 1d4 pontos de dano de fogo por nível. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes. A CD do teste é baseada em Carisma.

Tempestade de Fogo (Sob): Como uma ação padrão, você pode fazer fogo irromper em torno de você. Você pode criar um cubo de fogo por nível de oráculo, com 3 metros cúbicos cada. Estes cubos podem ser arranjados em qualquer padrão que você desejar, mas cada cubo deve estar adjacente a outro, e ao menos um deles deve estar adjacente a você. Qualquer criatura atingida pelas chamas sofre 1d6 pontos de dano de fogo por nível de oráculo, e um teste de Resistência de Reflexos reduz o dano à metade. Este fogo dura um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Toque de Chamas (Sob): Como uma ação padrão, você pode executar um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano de fogo +1 a cada dois níveis de oráculo que você possuir. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. No 11º nível, qualquer arma que você empunhar é tratada com uma arma *flamejante*.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um mestre do fogo. Você pode aplicar qualquer um dos seguintes talentos a qualquer magia de fogo que você conjurar sem aumentar seu nível ou tempo de conjuração: Ampliar Magia, Prolongar Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. Você não precisa possuir estes talentos para utilizar esta habilidade.

Natureza

Divindades: Erastil, Gozreh.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério da natureza adiciona Cavalgar, Conhecimento (natureza), Escalar, Natação, Sobrevivência e Voo à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *encantar animais* (2º), *pele de árvore* (4º), *falar com as plantas* (6º), *bosque do descanso** (8º), *despertar* (10º), *o conto das rochas* (12º), *destruição rastejante* (14º), *formas animais* (16º), *tremular o mundo** (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério da natureza pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Adivinhação Natural (Ext): Você pode ler as entranhas de um animal ou humanoide recentemente morto para receber um bônus de intuição igual a seu modificador de Carisma em um teste de resistência. Alternativamente, ao observar e interpretar o voo dos pássaros, você pode aplicar +10 de bônus de competência em qualquer teste de perícia. Finalmente, mapeando marcas em barro ou pedras, ou observando o comportamento da areia quando lançadas ao vento, você recebe +4 de bônus de intuição em um teste de iniciativa. Estes bônus devem ser usados durante as próximas 24 horas e você deve declarar estar usando este bônus antes do teste ser realizado. Fazer uma adivinhação natural leva 10 minutos. Você pode usar sua adivinhação natural (qualquer forma) uma vez por dia mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis de oráculo que você possuir.

Amigo dos Animais (Ext): Adicione todas as magias *convocar aliado da natureza* à sua lista de magia. Você ainda deve selecionar estas magias utilizando sua cota de magias conhecidas. Animais a 30 metros de você recebem um bônus igual ao seu modificador de Carisma em todos os testes de resistência.

Desfazer Artifício (Sob): No 11º nível, você adquire a habilidade de reduzir um item não-vivo às suas partes componentes, essencialmente apagando o trabalho do artífice que o modificou e transformando o item a uma pilha de matéria-prima natural e crua. Este efeito age como a magia *metamorfosear qualquer objeto*, funcionando em objetos não-vivos mágicos e mundanos. Ao contrário de *metamorfosear qualquer objeto*, esta habilidade não pode ser utilizada para copiar os efeitos de outras magias. Itens sujeitos a este efeito recebem um teste de resistência de Fortitude para negar o efeito. Itens mágicos recebem um bônus de circunstância neste teste igual a +1 para cada 5.000 po de seu valor. Você pode usar desfazer artifício um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma.

Elo com Montaria (Sob): Você recebe o serviço de uma montaria excepcionalmente inteligente, forte e leal. A criatura deve ser adequada e apropriada para ser montada por você. Um oráculo Médio pode escolher um camelo ou um cavalo. Um oráculo Pequeno pode escolher um lobo ou um pônei, mas também um javali ou um cão, caso seja pelo menos de 4º nível. Esta montaria funciona como o companheiro animal de um druida, utilizando seu nível de oráculo como seu nível efetivo de druida. Montarias com este elo possuem um valor de Inteligência de pelo menos 6.

Elo Transcendental (Sob): Você se torna tão ligado ao espírito comum compartilhado por todos os seres vivos

que você pode usá-lo para se comunicar com aliados. Você pode se comunicar com seus aliados por um número de rodadas por dia igual a seu nível de oráculo como se estivesse usando *elo telepático*. Você pode designar um número de criaturas como aliados igual a seu modificador de Carisma. Designar uma criatura é uma ação padrão que requer toque. No 10º nível, você pode usar este elo para conjurar uma magia de toque em um aliado designado uma vez por dia.

Espírito da Natureza (Sob): Quando em um ambiente natural, sempre que for reduzido a pontos de vida negativos, você automaticamente se estabiliza. No 5º nível, você adquire cura acelerada 1 por 1d4 rodadas sempre que for reduzido a pontos de vida negativos. No 10º nível, esta habilidade funciona em qualquer lugar, mesmo em locais civilizados ou reinos completamente artificiais. No 15º nível, você adquire cura acelerada 3 por 1d4 rodadas quando for reduzido a pontos de vida negativos.

Falar com os Animais (Ext): Escolha um tipo específico de animal (águia, raposa, cachorro, e assim por diante). Você adquire a habilidade de conversar com animais desse tipo como se estivesse sob os efeitos de *falar com os animais*. Você adquire a habilidade de se comunicar com um tipo adicional de animal a cada 3 níveis de oráculo que adquirir.

Lixiviar Vida (Sob): Você pode drenar a força vital do corpo de inimigos e canalizá-la em você. Como uma ação padrão, você pode drenar a essência vital de um alvo vivo a 9 metros. O alvo sofre 1d6 pontos de dano a cada dois níveis que você possuir (máximo 10d6). Você recebe pontos de vida temporários igual ao dano causado. Você não pode receber mais pontos de vida que os pontos de vida atuais + o valor de Constituição do alvo (o que é suficiente para matar o alvo). Os pontos de vida temporários duram um número de horas igual a seu modificador de Carisma. O alvo recebe um teste de Fortitude para reduzir o dano à metade (e os pontos de vida temporários que você recebe). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 7º nível, mais uma vez adicional por dia a cada 4 níveis que você possuir após o 7º. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Sussurros da Natureza (Ext): Você se tornou tão atendo aos sussurros do mundo natural, desde o coaxar de sapos ao ranger de grandes pedregulhos, que seu entorno lhe mantém constantemente atento ao perigo. Você pode adicionar seu modificador de Carisma, em vez de seu modificador de Destreza, à sua Classe de Armadura e DMC. Qualquer condição que faria você perder seu modificador de Destreza na Classe de Armadura o faz perder seu modificador de Carisma na Classe de Armadura.

Toque Erosivo (Sob): Como um ataque de toque corpo a corpo, você pode causar 1d6 pontos de dano por nível a objetos ou constructos. Caso utilizado contra um objeto que esteja em posse de outra criatura, trate o ataque como a manobra de combate fender. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez por dia para cada três níveis que possuir.

Revelação Final: No 20º nível, você descobriu os segredos intrínsecos da vida, garantindo a você um incrível controle sobre seu corpo. Uma vez por dia, você pode se envolver com um casulo orgânico como uma ação de rodada completa. Enquanto enclausurado neste casulo, você é considerado indefeso. Oito horas depois, você emerge tendo trocado seu tipo para planta, animal ou humanoide, ganhando características físicas apropriadas (veja no *Bestiário*). Este troca não altera seus Dados de Vida, pontos de vida, testes de resistência, pontos de perícia, perícias de classe ou proficiências. Cada vez que a transformação é feita, você se cura de todos os venenos e doenças, restaura o máximo de pontos de vida, e cura todo dano de atributo. Você deve escolher um novo tipo toda vez que a transformação é realizada.

Ondas

Divindades: Gozreh, Pharasma.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério das ondas adiciona Acrobacia, Arte da Fuga, Conhecimento (natureza) e Natação à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *toque do mar** (2º), *água corrente** (4º), *respirar na água* (6º), *muralha de gelo* (8º), *gêiser** (10º), *forma fluida** (12º), *vórtice** (14º), *manto do mar** (16º), *tsunami** (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério das ondas pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Armadura de Gelo (Sob): Você pode conjurar uma armadura de gelo que lhe concede +4 de bônus de armadura. No 7º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, este bônus aumenta em +2. No 13º nível, esta armadura lhe concede RD 5/perfurante. Em condições de frio, o bônus de armadura (e a RD bônus) aumenta em +2. Você pode utilizar esta armadura por 1 hora por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 hora.

Forma de Água (Sob): Como uma ação padrão, você pode assumir a forma de um elemental de água Pequeno, como *corpo elemental I*. No 9º nível, você pode assumir a forma de um elemental de água Médio, como *corpo elemental II*. No 11º nível, você pode assumir a forma de um elemental de água Grande, como *corpo elemental III*. No 13º nível, você pode assumir a forma de um elemental de água Enorme, como *corpo elemental IV*. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia, mas a duração é 1 hora/nível. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Magias Congelantes (Sob): Sempre que uma criatura falhar num teste de resistência e sofrer dano de frio de uma de suas magias, ela fica lenta (como a magia *lentidão*) por 1 rodada. Magias que não permitem um teste não fazem a criatura ficar lenta. No 11º nível, a duração aumenta para 1d4 rodadas.

Natureza Fluida (Ext): Você recebe +4 de bônus à sua Defesa contra Manobra de Combate contra tentativas de agarrar, arrastar, derrubar, encontrão e reposição. Uma criatura tentando confirmar um acerto crítico contra você sofre -4 de penalidade em sua jogada de confirmação. No 5º nível, você adquire Esquiva como um talento adicional. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber estes talentos.

Nevasca (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar uma nevasca de neve e gelo. Você pode criar um cubo de 3 metros de tempestade por nível de oráculo. Estes cubos podem ser arranjados em qualquer padrão que você

desejar, mas cada cubo deve estar adjacente a outro, e ao menos um deles deve estar adjacente a você. Qualquer criatura atingida pela nevasca sofre 1d4 pontos de dano de frio por nível de oráculo, e um teste de Resistência reduz o dano à metade. A tempestade dura um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma; o solo permanece congelado (+5 na CD de Acrobacia) enquanto as condições locais permitirem. A nevasca obscurece a visão além de 1,5 metros, provendo ocultação total. Uma criatura a 1,5 metros possui ocultação. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Pele Gélida (Ext): Você adquire resistência a frio 5. Esta resistência aumenta para 10 no 5º nível e para 20 no 11º nível. No 17º nível, você adquire imunidade a frio.

Sentido das Águas (Sob): Você pode enxergar através de nuvens e neblina sem penalidades desde que a luz seja suficiente para lhe permitir enxergar normalmente. No 7º nível, você pode usar qualquer poça calma de água de pelo menos 0,3m de diâmetro como um dispositivo de sondagem, como se estivesse usando a magia *sondagem*. No 15º nível, esta habilidade funciona como *sondagem maior*. Você pode usar estas habilidades de sondagem por um número de rodadas por dia igual a seu nível de oráculo, mas estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Toque Invernal (Sob): Como uma ação padrão, você pode executar um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano de frio +1 a cada dois níveis de oráculos que você possuir. Você pode usar o toque invernal um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. No 11º nível, qualquer arma que você empunhar é tratada com uma arma *congelante*.

Transformação Punitiva (Sob): Você pode transformar um oponente em um animal indefeso como se estivesse usando *metamorfose perniciosa*. Esta transformação dura 1 rodada por nível de oráculo. Transformar outra criatura faz a primeira voltar à sua forma normal imediatamente. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Viagem Fluida (Sob): Você pode caminhar sobre líquidos como se estivesse em uma superfície sólida. Caminhar no líquido não lhe fere; você pode caminhar sobre ácido ou lava (como se estivesse caminhando em uma crosta sólida temporária), embora você ainda sofra dano por estar próximo da lava. Você pode se mover através desta superfície à velocidade de seu deslocamento básico em terra. No 7º nível, enquanto esta habilidade estiver em efeito, você pode escolher ir para debaixo d'água, adquirindo deslocamento de natação de 18 metros e a habilidade de respirar embaixo d'água. Você pode utilizar esta habilidade por 1 hora por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 hora.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um mestre da água e do frio. Você pode aplicar qualquer um dos seguintes talentos a qualquer magia de frio ou água que você conjurar sem aumentar seu nível ou tempo de conjuração: Ampliar Magia, Prolongar Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. Você não precisa possuir estes talentos para utilizar esta habilidade.

Ossos

Divindades: Norgorber, Pharasma, Urgathoa.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério dos ossos adiciona Blefar, Disfarce, Furtividade e Intimidação à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *causar medo* (2º), *vitalidade ilusória* (4º), *animar os mortos* (6º), *medo* (8º), *matar* (10º), *círculo da morte* (12º), *controlar mortos-vivos* (14º), *ressecamento horrível* (16º), *uivo da banshee* (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério dos ossos pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Armadura de Ossos (Sob): Você pode conjurar uma armadura feita de ossos que lhe concede +4 de bônus de armadura. No 7º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, este bônus aumenta em +2. No 13º nível, esta armadura lhe concede RD 5/concussão. Você pode utilizar esta armadura por 1 hora por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 hora.

Erguer os Mortos (Sob): Como uma ação padrão, você pode convocar um único esqueleto ou zumbi para lhe servir. O morto-vivo possui um número de Dados de Vida igual a seu nível de oráculo. A criatura dura um número de rodadas igual ao modificador de Carisma do oráculo. No 7º nível, você pode convocar um esqueleto sangrento ou um zumbi veloz. No 15º nível, você pode convocar um esqueleto ou um zumbi evoluídos. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia mais uma vez adicional por dia no 10º nível.

Espírito Caminhante (Sob): Como uma ação padrão, você pode se tornar incorpóreo e invisível. Enquanto estiver nesta forma, você pode se mover em qualquer direção e através de qualquer objeto (exceto por aqueles feitos de força). Você não pode realizar ações exceto se mover enquanto estiver nesta forma. Você permanece nesta forma por um número de rodadas igual a seu nível de oráculo, mas você pode terminar esse efeito prematuramente com uma ação padrão. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 11º nível, e duas vezes por dia no 15º nível. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Ferimentos Sangrentos (Sob): Sempre que uma criatura sofrer dano de uma de suas magias ou efeitos que causem dano de energia negativa (como *infligir ferimentos moderados* ou a revelação toque da morte), ela começa a sangrar, sofrendo 1 ponto de dano por rodada. No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, este dano aumenta em 1. O sangramento pode ser cessado através de um teste de Cura CD 15 ou qualquer efeito que cure dano.

Próximo da Morte (Sob): Você recebe +2 de bônus de intuição nos testes contra doenças, efeitos mentais e venenos. No 7º nível, este bônus também se aplica a testes contra efeitos de morte, de sono e atordoamento. No 11º nível, o bônus aumenta para +4.

Resistir à Vida (Sob): Você é tratado como um morto-vivo quando é atingido por energia positiva ou negativa. Você não fica sujeito a Comandar Mortos-Vivos ou Afastar Mortos-Vivos (ou qualquer outro efeito que

especificamente atinja mortos-vivos), exceto se você for de fato uma criatura morta-viva. No 7º nível, você recebe resistência a canalização +2. Este bônus aumenta em +2 no 11º e no 15º nível.

Servidão de Mortos-Vivos (Sob): Você recebe Comandar Mortos-Vivos como um talento adicional. Você pode canalizar energia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma, mas apenas para Comandar Mortos-Vivos. Você pode selecionar outros talentos para aprimorar a esta habilidade, como Canalizar Aprimorado, mas não talentos que alterem esta habilidade, como Canalizar Tendência.

Sifão de Almas (Sob): Como um ataque de toque à distância, você pode soltar um raio que causa um nível negativo ao alvo. O raio possui um alcance de 9 metros. Este nível negativo permanece por um número de minutos igual a seu modificador de Carisma. Sempre que esta habilidade causar um nível negativo a um alvo, você se cura um número de pontos de vida igual a seu nível de oráculo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional no 11º nível e a cada quatro níveis subsequentes. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Toque da Morte (Sob): Você pode fazer ferimentos terríveis aparecerem em uma criatura com um ataque de toque corpo a corpo. Este ataque causa 1d6 pontos de dano de energia negativa +1 a cada dois níveis de oráculo que você possuir. Se usada contra um morto-vivo, ele cura dano e concede +2 de resistência a canalização durante 1 minuto. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Voz do Túmulo (Sob): Você pode *falar com os mortos*, como a magia, por um número de rodadas por dia igual a seu nível de oráculo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas. No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, a criatura morta sofre uma penalidade cumulativa de 2 nos testes de Vontade para resistir ao efeito.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um mestre da morte. Uma vez por rodada, você pode conjurar *sangrar* ou *estabilizar* como uma ação livre. Se você for reduzido abaixo de 0 pontos de vida, você automaticamente se estabiliza. Você pode conjurar *animar os mortos* à vontade sem consumir componentes materiais (embora ainda esteja sujeito ao limite usual de controle por Dados de Vida). Uma vez por dia, você pode conjurar *palavra de poder: matar*, mas a magia só pode atingir uma criatura com 150 pontos de vida ou menos.

Rocha

Divindades: Abadar, Gorum, Torag.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério da rocha adiciona Avaliação, Escalar, Intimidação e Sobrevivência à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *pedra mágica* (2º), *chuva de pedras** (4º), *mesclar-se às rochas* (6º), *muralha de pedra* (8º), *pele rochosa* (10º), *o conto das rochas* (12º), *estátua* (14º), *repelir metal ou pedra* (16º), *rochas colidentes** (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério da rocha pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Arremessar Rochas (Ext): Você é um excelente arremessador de rochas e possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com rochas arremessadas. Você pode arremessar rochas até duas categorias de tamanho menor que seu próprio tamanho. O incremento de distância de uma rocha é 6 metros, e você pode arremessá-la a até 5 incrementos de distância. O dano de uma rocha arremessada é 2d4 para uma criatura Média ou 2d3 para uma criatura Pequena, mais 1,5 vezes seu bônus de Força.

Cacos Explosivos (Sob): Como uma ação rápida, você pode fazer pedaços afiados de pedra explodirem de seu corpo. Estes cacos causam 1d6 pontos de dano perfurante a cada dois níveis de oráculo (mínimo 1d6) a todas as criaturas numa explosão de 3 metros. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Adicionalmente, os cacos quebrados tornam a área um terreno difícil até o seu próximo turno. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Deslizar por Terra (Sob): Você atravessar pedra, barro ou quase qualquer outro tipo de terra exceto pedra trabalhada e metal, tão facilmente como um peixe nada na água. Se protegido contra dano de fogo, você pode deslizar por lava. Você desliza à velocidade de seu deslocamento básico em terra. Enquanto desliza, você respira pedra como se fosse ar (você não precisa prender a respiração). Sua escavação não forma qualquer túnel ou buraco, nem mesmo cria qualquer ruga ou sinal de sua presença. A magia *mover terra* conjurada em uma área onde você estiver lhe arremessa 9 metros para trás, deixando-o atordoado por 1 rodada exceto se obtiver sucesso em um teste de Fortitude CD 15. Ativar esta habilidade é uma ação livre. Você pode deslizar por 1 minuto por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação. Você pode levar outras criaturas com você enquanto desliza, mas cada passageiro custa um minuto adicional por minuto de viagem.

Estabilidade de Pedra (Ext): Você recebe +4 de bônus à sua Defesa contra Manobra de Combate quando estiver resistindo a um encontrão ou derrubar enquanto estiver de pé no chão. No 5º nível, você recebe Derrubar Aprimorado como um talento adicional. No 10º nível, você recebe Derrubar Maior como um talento adicional. Você não precisa atender aos pré-requisitos para receber estes talentos.

Golpe Esmagador (Ext): Sempre que você atingir um acerto crítico contra um oponente com uma magia que requer uma jogada de ataque, você pode imediatamente tentar derrubar seu oponente como uma ação rápida. Você não provoca ataques de oportunidade por esta tentativa de derrubar. Você não pode ser derrubado se falhar nesta tentativa.

Pele Quebradora de Aço (Sob): Como uma ação padrão, você pode endurecer sua carne para que armas que o atinjam sejam danificadas ou destruídas. Sempre que uma arma corpo a corpo ou à distância que lhe atingir, a arma sofre uma quantidade de dano igual a seu nível de oráculo. Esta habilidade não previne a arma de lhe ferir exceto se o dano

causado destrua essa arma. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mas a duração é 1 minuto/nível. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação. No 15º nível, o dano desta habilidade ignora até 10 pontos de dureza.

Seixo Poderoso (Sob): Como uma ação padrão, você pode investir e arremessar um seixo (ou outra pedra de tamanho similar) que explode quando atinge um alvo com um ataque à distância. O seixo possui um incremento de distância de 6 metros e possui +1 de bônus de melhoria em dano e ataque para cada quatro níveis de oráculo que você possuir. Qualquer criatura atingida pelo seixo sofre 1d6 pontos de dano de concussão a cada dois níveis de oráculo que você possuir (mínimo 1d6). Criaturas em quadrados adjacentes ao alvo sofrem metade do dano, ou nenhum dano caso obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos. Caso a jogada de ataque falhe, trate o seixo como um projétil de área para determinar onde ela caiu. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Sentido Cristalino (Ext): você pode enxergar através de pedra, terra ou areia tão facilmente como se fossem cristal transparente. Sua visão pode penetrar uma distância igual a 0,3m por nível de oráculo, ou 1/12 deste valor em espessura de metal. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de oráculo, mas estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Toque de Ácido (Sob): Como uma ação padrão, você pode executar um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano de ácido +1 a cada dois níveis de oráculo que você possuir. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. No 11º nível, qualquer arma que você empunhar causa +1d6 pontos de dano de ácido, similar à forma de funcionamento de uma arma *flamejante*.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um mestre do ácido e da terra. Você pode aplicar qualquer um dos seguintes talentos a qualquer magia de ácido ou terra que você conjurar sem aumentar seu nível ou tempo de conjuração: Ampliar Magia, Prolongar Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. Você não precisa possuir estes talentos para utilizar esta habilidade.

Saber

Divindades: Abadar, Irori, Nethys.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério do conhecimento adiciona Avaliação e todas as perícias de Conhecimento à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *identificação* (2º), *idiomas* (4º), *localizar objetos* (6º), *lendas e histórias* (8º), *contatar outros planos* (10º), *sabedoria da coruja em massa* (12º), *visão* (14º), *momento de presciência* (16º), *parar o tempo* (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério do conhecimento pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Acuidade Mental (Ext): Suas explorações dos mistérios secretos do mundo lhe concederam um conhecimento preternatural de todas as coisas – e você continua ficando mais esperto. Você recebe +1 de bônus inerente de Inteligência ao selecionar esta revelação e outro a cada três níveis de oráculo subsequentes. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Arquivista Arcano (Sob): Sua experiência com tomos de conhecimento lhe garantiu a habilidade de conjurar magias arcanas como se estivessem na sua lista de magias. Uma vez por dia, você pode conjurar uma magia da lista de mago/feiticeiro como se ela estivesse em sua lista de magias conhecidas. A magia consome um espaço de magia um nível acima do normal. Você deve possuir um grimório que contenha a magia para conjurá-la desta forma, e a magia é apagada quando você completa a conjuração. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Drenar Cérebro (Sob): Você pode utilizar uma ação padrão para violentamente explorar a mente de um único inimigo inteligente a 30 metros. O alvo recebe um teste de Vontade para negar o efeito e imediatamente sabe a fonte desta intromissão mental nociva. Aqueles que falharem no teste são mergulhados em dor, sofrendo 1d4 pontos de dano por nível de oráculo. Após obter sucesso ao atacar uma criatura com esta habilidade, você pode utilizar uma ação de rodada completa para organizar os pensamentos e memórias desordenados que foram roubados e realizar um único teste de Conhecimento utilizando os bônus da vítima. Os pensamentos aleatórios roubados permanecem em sua mente por um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma. Trate o conhecimento recebido como se tivesse usado *detectar pensamentos*. Este é um efeito mental. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 1º nível, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada 5 níveis após o 5º.

Escrita Automática (Sob): Uma vez por dia, você pode passar uma hora em meditação ininterrupta. Durante este período, suas mãos produzem escritas misteriosas que pertencem ao futuro. No 1º nível, a escrita profética se manifesta como a magia *augúrio* com 90% de eficácia. No 5º nível, a escrita toma a forma de *adivinhação* com 90% de eficácia. No 8º nível, a escrita se manifesta como uma conjuração de *comunhão*, sem a necessidade de componentes materiais.

Guardião do Conhecimento (Ext): Em vez de conhecimento enciclopédico, você aprende a maioria de suas informações através de contos, músicas e poemas. Você pode utilizar seu modificador de Carisma em vez de seu modificador de Inteligência em todos os testes de Conhecimento.

Lição Alígera (Ext): Você pode folhear rapidamente um tomo ou manual mágico, recebendo seus benefícios com uma única sessão de estudos de 8 horas (em vez das usuais 48 horas em um período de 6 dias). No 7º nível, você pode permitir que outra criatura se junte aos seus estudos; ambos recebem o benefício completo por ter lido o livro. No 15º nível, você pode compartilhar sua lição alígera com um número de criaturas igual ao seu nível de oráculo. O benefício para você é permanente, enquanto os outros estudantes recebem os benefícios do tomo ou manual por um número de dias igual a seu modificador de Carisma, e depois esquecem o que haviam aprendido.

Pense Nisso (Ext): Uma vez por dia, o oráculo do conhecimento pode tentar novamente qualquer teste de

Conhecimento que tenha falhado previamente. Nesta tentativa, adicione +10 de bônus de competência ao teste.

Segredo do Passo Lateral (Sob): Sua compreensão inata do universo lhe concedeu reflexos preternaturais e a habilidade sobrenatural de se afastar do perigo no último segundo. Adicione seu modificador de Carisma (em vez de seu modificador de Destreza) à sua Classe de Armadura e a todos os testes de resistência de Reflexos. O bônus máximo de Destreza de sua armadura se aplica ao seu Carisma, em vez de à sua Destreza.

Simbologia Espontânea: Seu conhecimento da história secreta do mundo revelou símbolos misteriosos que governam a realidade. Você pode conjurar qualquer magia de "símbolo" utilizando um espaço de magia apropriado, mesmo que a magia não esteja na sua lista de magias conhecidas. Uma magia de símbolo é qualquer magia com a palavra "símbolo" no nome. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Transe Focado (Ext): Você pode entrar em uma meditação profunda, bloqueando estímulos visuais e auditivos e se permitindo concentrar em um único problema, questionamento filosófico ou memória. Este transe dura 1d6 rodadas, durante as quais você pode realizar somente ações de movimento. Durante este período, você recebe um bônus igual a seu nível em todos os testes contra efeitos sônicos e ataques visuais. Quando você sai do seu transe, você pode realizar um único teste de perícia baseada em Inteligência, com +20 de bônus de circunstância. Você pode entrar em um transe focado um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma.

Revelação Final: Você adquire a habilidade de escolher 20 em todos os testes de perícia de Conhecimento. Sua compreensão dos fundamentos da realidade se tornaram tão avançados que, uma vez por dia, você pode conjurar *desejo*. Esta habilidade não requer componentes materiais, mas o *desejo não pode ser utilizado para conceder bônus em valores de atributo, nem para replicar magias com componentes materiais caros.*

Vento

Divindades: Gozreh, Shelyn.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério do vento adiciona Acrobacia, Arte da Fuga, Furtividade e Voo à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *alterar ventos** (2º), *rajada de vento* (4º), *manto dos ventos** (6º), *rio de vento** (8º), *controlar os ventos* (10º), *siroco** (12º), *controlar o clima* (14º), *ciclone* (16º), *ventos da vingança** (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério do vento pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Asas de Ar (Sob): Como uma ação rápida, você pode manifestar um par de asas translúcidas como nuvens que lhe concedem um deslocamento de voo a 18 metros com manobrabilidade boa. No 10º nível, seu deslocamento aumenta para 30 metros e sua manobrabilidade aumenta para perfeita. Você pode utilizar estas asas por 1 minuto por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação.

Barreira de Ar (Ext): Você pode criar uma concha de ar que lhe concede +4 de bônus de armadura. No 7º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, este bônus aumenta em +2. No 13º nível, esta barreira faz com que flechas, raios e outros ataques à distância realizados contra você que requerem uma jogada de ataque tenham 50% de chance de erro. Você pode utilizar esta barreira por 1 hora por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 hora.

Explosão Estrondosa (Ext): Como uma ação padrão, você pode criar uma explosão de ar acompanhada por um alto estrondo de trovão. A explosão possui um alcance de 30 metros e um raio de 6 metros, aumentando em 1,5 metros a cada 4 níveis de oráculo após o 7º. Criaturas na área sofrem 1d6 pontos de dano de concussão por nível de oráculo e ficam ensurdecidos por 1 hora, sendo que um teste de Fortitude reduz o dano à metade e evita a surdez. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 11º nível e a cada quatro níveis subsequentes.

Forma Gasosa (Sob): Como uma ação padrão, você pode assumir uma *forma gasosa* (como a magia). Você pode permanecer gasoso por 1 minuto por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. Você deve ser pelo menos de 7º nível para escolher esta revelação. Você pode transformar outras criaturas com você, mas cada criatura custa um minuto adicional por minuto de transformação.

Invisibilidade (Sob): Como uma ação padrão, você pode se tornar *invisível* (como a magia). Você pode permanecer invisível por 1 minuto por dia por nível de oráculo. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. A partir do 9º nível, toda vez que você ativar esta habilidade, você pode tratá-la como *invisibilidade maior*, mas cada rodada gasta desta forma conta como 1 minuto da duração normal de *invisibilidade*. Você deve ser pelo menos de 3º nível para escolher esta revelação.

Magias do Vórtice (Ext): Sempre que você atingir um acerto crítico contra um oponente com um ataque de magia, o alvo fica zonzo por 1 rodada. No 11º nível, a duração aumenta para 1d4 rodadas.

Pele Faiscante (Ext): Você adquire resistência a eletricidade 5. Esta resistência aumenta para 10 no 5º nível e para 20 no 11º nível. No 17º nível, você adquire imunidade à eletricidade.

Sentido dos Ventos (Ext): Você ignora penalidades nos testes de Percepção baseados no vento para os primeiros 30 metros de distância. No 7º nível, como uma ação padrão, você pode enxergar e ouvir em qualquer área (como se estivesse usando *clariaudiência* ou *clarividência*) dentro de um alcance longo desde que haja um caminho desobstruído para o ar viajar entre você e a área alvo (isto não requer uma linha de efeito, significando que o caminho pode virar em corredores e passar por espaços de até 2,5 centímetros de diâmetro). Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível a oráculo, mas estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Sopro de Eletricidade (Sob): Como uma ação padrão, você pode soprar uma linha de eletricidade de 9 metros. Esta linha causa 1d4 pontos de dano de eletricidade por nível de oráculo. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes.

Toque de Eletricidade (Sob): Como uma ação padrão, você pode executar um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano de eletricidade +1 a cada dois níveis de oráculo que você possuir. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. No 11º nível, qualquer arma que você empunhar é tratada com uma arma *elétrica*.

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um mestre do ar e da eletricidade. Você pode aplicar qualquer um dos seguintes talentos a qualquer magia de ar ou eletricidade que você conjurar sem aumentar seu nível ou tempo de conjuração: Ampliar Magia, Prolongar Magia, Magia Sem Gestos ou Magia Silenciosa. Você não precisa possuir estes talentos para utilizar esta habilidade.

Vida

Divindades: Gozreh, Irori, Pharasma, Sarenrae.

Perícias de Classe: Um oráculo com o mistério da vida adiciona Adestrar Animais, Conhecimento (natureza), e Sobrevivência à sua lista de perícias de classe.

Magias Adicionais: *detectar mortos-vivos* (2º), *restauração menor* (4º), *neutralizar venenos* (6º), *restauração* (8º), *sopro de vida* (10º), *cura plena* (12º), *restauração maior* (14º), *cura plena em massa* (16º), *ressurreição verdadeira* (18º).

Revelações: Um oráculo com o mistério da vida pode escolher dentre qualquer uma das seguintes revelações.

Adiar Aflição (Sob): Uma vez por dia como uma ação imediata, sempre que você falhar em um teste de resistência contra uma doença ou veneno, você pode ignorar seus efeitos por 1 hora por nível. No 7º e no 15º nível, você pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia.

Canalizar (Sob): Você pode canalizar energia positiva como um clérigo, utilizando seu nível de oráculo como seu nível efetivo de clérigo quando estiver determinando o total de dano curado (ou causado a mortos-vivos) e a CD. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma.

Corpo de Energia (Sob): Como uma ação padrão, você pode transformar seu corpo em pura energia vital, lembrando um elemental de fogo branco-dourado. Nesta forma, você adquire o subtipo elemental e emana uma luz calorosa e acolhedora que aumenta o nível da luz a 3 metros em um passo, até luz normal. Qualquer morto-vivo que atacá-lo com seu próprio corpo ou empunhando uma arma lhe causa dano normalmente, mas ao mesmo tempo o atacante sofre 1d6 pontos de dano de energia positiva + 1 a cada nível de oráculo. Criaturas empunhando armas corpo a corpo de haste não sofrem este dano quando te atacarem. Caso você agarre ou ataque um morto-vivo utilizando um golpe desarmado, você pode causar este dano no lugar do dano normal de seu ataque. Uma vez por rodada, se você passar pelo quadrado de um aliado vivo, ele se cura 1d6 pontos de vida +1 a cada nível de oráculo. Você pode usar esta habilidade para se curar como uma ação de movimento. Você pode escolher se deseja curar ou não uma criatura ao passar pelo quadrado que ela ocupa. Você pode retornar à sua forma normal como uma ação livre. Você permanece na forma de corpo de energia por um número de rodadas por dia igual a seu nível de oráculo.

Cura Aumentada (Sob): Sempre que você conjurar uma magia de cura, o número máximo de pontos de vida curados é baseado em seu nível de oráculo, em vez do limite baseado na magia. Por exemplo, um oráculo da vida de 11º nível com esta revelação pode conjurar *curar ferimentos leves* para curar 1d8+11 pontos de vida em vez dos 1d8+5 normais.

Cura Segura (Sob): Sempre que você conjurar uma magia que cure os pontos de vida de um alvo, você não provoca ataques de oportunidade ao conjurar essa magia.

Curandeiro de Combate (Sob): Como a revelação do mistério da batalha.

Enaltecer o Espírito (Sob): Sempre que suas magias de cura curarem um alvo até o máximo de seus pontos de vida, qualquer pontos de cura em excesso persistem por 1 rodada por nível como pontos de vida temporários (até um máximo de pontos de vida temporários igual a seu nível de oráculo).

Mãos Curadoras (Ext): Você recebe +4 de bônus nos testes de Cura. Você pode providenciar primeiros socorros a duas pessoas ou tratas duas pessoas de venenos como uma ação padrão (faça um teste de Cura separado para cada criatura). Quando utilizar a perícia Cura para tratar ferimentos de estrepes (e similares), ferimentos mortais, venenos, doenças e realizar tratamento de longo prazo, você pode tratar o dobro de pessoas que normalmente trataria ao mesmo tempo. Você pode providenciar tratamento de longo prazo para você mesmo.

Perceber a Vida (Sob): Você percebe e localiza criaturas vivas a 9 metros, como se possuísse a habilidade percepção às cegas. Você deve ser pelo menos de 11º nível para escolher esta revelação.

Vínculo de Vida (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar um vínculo entre você e outra criatura. No início de cada um seus turnos em cada rodada, caso a criatura vinculada seja ferida por 5 ou mais pontos de vida abaixo do máximo de seus pontos de vida, ela se cura 5 pontos de vida e você sofre 5 pontos de dano. Você pode possuir um vínculo ativo por nível de oráculo. Este vínculo permanece ativo até que a criatura morra, você morra, a distância entre os dois exceda o alcance médio, ou você o encerre como uma ação imediata (caso você possua múltiplos vínculos ativos, você pode encerrar quantos desejar como parte da mesma ação).

Revelação Final: Ao alcançar o 20º nível, você se torna um canalizador perfeito de energia vital. Você se torna imune a ataques de morte, exaustão, fadiga, efeitos de enjoo, efeitos de náusea, níveis negativos e sangramento. Dano e dreno de atributo nunca o reduzem a menos de 1 em qualquer valor de atributo. Você obtém sucesso automaticamente nos testes de resistência contra dano maciço. Quando você estiver abaixo de 0 pontos de vida, você não morre até que o total de dano negativo exceda o dobro de seu valor de Constituição.

Classes Básicas

Desde o nobre paladino ao hábil ladino, cada classe básica do *Pathfinder Roleplaying Game* se baseia em um arquétipo central. Entretanto, além desse conceito básico existe o potencial para inúmeras interpretações, detalhes e refinamentos. A classe guerreiro, por exemplo, pode facilmente ser esculpida em um arqueiro mortal, um duelista saltitante, um caçador furtivo das selvas, ou incontáveis outros tipos de mestres marciais, todos refinados por detalhes, opções de classe e regras específicas escolhidos pelo jogador. Ainda, alguns arquétipos se provam difusivos e excitantes o suficiente para serem utilizados várias vezes no jogo. Para ajudar jogadores interessados em criar personagens icônicos, as páginas seguintes exploram novas regras, opções e características de classe alternativas para cada classe básica. Enquanto a maioria dos druidas vaga pelas florestas, alguns trilham pelo vasto deserto, deleitando-se no pouco que ele tem a oferecer. Algumas características opcionais representam uma visão única da classe, deliberadamente desenvolvidas para capturar um arquétipo específico de personagem. Embora os tipos de opção apresentados para cada classe básica sejam diferentes, cada subsistema é customizado para servir melhor àquela classe, emulando as habilidades e talentos de arquétipos clássicos, e expandindo a liberdade dos jogadores para criarem exatamente os personagens que desejarem.

Características de Classe Alternativas

A maioria das opções apresentadas nas páginas seguintes inclui uma série de características de classe alternativas. Quando um personagem seleciona uma classe, ele deve escolher usar as características de classe padrão do *Livro Básico* ou as listadas em um dos arquétipos apresentados aqui. Cada característica de classe alternativa substitui uma característica de classe específica de sua classe. Por exemplo, a característica punho elemental do monge dos quatro ventos substitui o punho atordoante do monge. Quando um arquétipo inclui múltiplas características de classe, um personagem deve utilizar toda elas – frequentemente impedindo um personagem de receber características comuns à classe, mas substituindo-as com opções igualmente poderosas. Todas as outras características de classe da classe básica não mencionadas no arquétipo permanecem inalteradas, e são adquiridas normalmente quando o personagem alcança o nível apropriado (exceto se especificado o contrário). Um personagem que seleciona uma característica alternativa não é considerado como quem possui a característica de classe substituída para preencher pré-requisitos e exigências.

Um personagem pode selecionar mais de um arquétipo e gama de características de classe alternativas, mas nenhuma destas características pode substituir a mesma característica de classe. Por exemplo, um paladino não pode ser um hospitalário e flagelo de mortos-vivos ao mesmo tempo, uma vez que ambos modificam a habilidade punir o mal e ambas substituem sua aura de justiça. Entretanto, um paladino pode ser tanto um flagelo de mortos-vivos como um combatente da luz sagrada, já que nenhuma de suas novas características de classes substitui as mesmas características da classe básica.

Adaptando Personagens Existentes

Jogadores com personagens existentes devem conversar com o MJ se estas características alternativas estarão ou não disponíveis no jogo, e caso estejam, se eles podem ou não recriar seus personagens utilizando-as. Como características de classe alternativas são desenvolvidas para serem equilibradas quando comparadas às das classes básicas, jogadores que revisarem seus personagens não devem ganhar nenhuma vantagem sobre outros membros do grupo. Enquanto o MJ estiver confortável em ajustar retroativamente as especificidades dos personagens, não deve haver nenhuma ruptura em aventuras futuras. Tipicamente, o melhor momento para um jogador adotar características alternativas e significantemente revisar seu personagem é quando estiver avançando de nível entre aventuras, embora ele sempre deva checar com o MJ antes de fazê-lo, uma vez que ele pode desejar realizar mudanças significativas em um personagem na campanha.

Embora o MJ possa fazer concessões para os jogadores que não tinham estas características de classe alternativas disponíveis quando estavam criando seus personagens, PJs devem ser um dos elementos constantes de uma campanha. Mudar e recriar personagens constantemente pode ser problemático para uma campanha. Embora o MJ deva estar disposto e permitir aos jogadores adaptar seus personagens quando se entediam com eles, estas características alternativas não devem ser opções exploráveis que permitam aos PJs criar e recriar seus personagens inúmeras vezes conforme for mais vantajoso em cada momento. Permitir jogadores refazer personagens à luz de novas regras adotadas pode ser desejável em certas ocasiões, mas o MJ não deve se sentir injusto ou desobedecendo qualquer regra por não permitir determinadas opções ou que os jogadores refaçam seus personagens. Embora o MJ deva sempre se esforçar para ajudar os jogadores a criarem seus personagens como desejam, em última análise ele deve sempre lembrar-se do que é melhor para a campanha.

Arquétipos de Classes Básicas

Os arquétipos das classes básicas a seguir estão incluídos neste capítulo. Personagens podem selecionar mais de um arquétipos, desde que atendam aos pré-requisitos.

Bárbaro: Arremessador, Bárbaro Selvagem, Bronco Bêbado, Combatente Totêmico, Destruidor, Furioso Invulnerável, Furioso Montado, Progênie Elemental, Pugilista Brutal e Supersticioso. Esta seção também inclui uma série de novos poderes de fúria que qualquer bárbaro pode escolher.

Bardo: Arquivista, Artista de Rua, Bardo da Corte, Cancioneiro do Mar, Detetive, Duelista Arcano, Escaldo Selvagem, Mágico e Pestanoso.

Clérigo: Em vez de arquétipos específicos, cada clérigo pode escolher entre uma série de subdomínios que focam em um aspecto do poder de sua divindade. São apresentados dois ou mais subdomínios para cada domínio.

Druida: Druida Aquático, Druida da Caverna, Druida da Montanha, Druida da Ruína, Druida da Selva, Druida das Planícies, Druida do Ártico, Druida do Deserto, Druida do Pântano e Druida Urbano. Alternativamente, druidas podem escolher ser um xamã animal, como Xamã Águia, Xamã Leão, Xamã Lobo, Xamã Serpente e Xamã Urso.

Feiticeiro: Linhagem Aquática, Linhagem Boreal, Linhagem Estelar, Linhagem das Profundezas, Linhagem Prótea, Linhagem Serpentina, Linhagem das Sombras, Linhagem dos Sonhos, Linhagem da Tempestade e Linhagem Verdejante. Ao contrário de outras características de classe alternativas, um feiticeiro nunca pode possuir mais de uma linhagem.

Guerreiro: Arqueiro, Besteiro, Cavaleiro Austero, Combatente de Duas Armas, Combatente Selvagem, Guerreiro Cinético, Guerreiro de Arma de Duas Mãos, Guerreiro de Escudo, Guerreiro da Mão Livre, Mestre de Arma, Mestre de Haste e Soldado de Falange.

Ladino: Acrobata, Atirador de Elite, Batedor, Espadachim, Espião, Hedonista, Invasor, Investigador, Mestre de Armadilhas, Punguista, Vândalo e Veneficista. Esta seção também inclui uma série de novas proezas de ladino e proezas de ladino avançadas que qualquer ladino pode escolher.

Mago: Esta seção inclui quatro escolas elementais de mago, água, ar, fogo e terra. Ela também inclui escolas arcanas focadas, que permitem aos magos de uma escola focar em um elemento específico dos poderes daquela escola.

Monge: Adepto de Armas, Arqueiro Zen, Mestre Bêbado, Místico do *Ki*, Monge da Lótus, Monge da Mão Restauradora, Monge da Mão Vazia, Monge da Montanha Sagrada, Monge do Fantasma Faminto e Monge dos Quatro Ventos.

Paladino: Cavaleiro Brilhante, Combatente da Luz Sagrada, Defensor Divino, Flagelo de Mortos-Vivos, Hospitalário e Servo Sagrado. Esta seção também inclui regras para uma versão alternativas da classe paladino, o antipaladino.

Patrulheiro: Escaramuçador, Guia, Infiltrador, Mestre de Bestas, Metamorfo, Patrulheiro dos Espíritos, Patrulheiro Urbano e Senhor dos Cavalos. Esta seção também inclui novas opções de estilos de combate que qualquer patrulheiro pode escolher.

Bárbaro

O verdadeiro bárbaro é uma criatura bestial, de fúria selvagem. Seja ele um estóico campeão tribal que se lança em uma fúria frenética pelo bem de seus irmãos de armas, ou um feroz e caótico combatente que se revela massacrante pelo seu próprio bem, todos os bárbaros compartilham uma abordagem similar em combate. Uma vez que a sede de sangue toma conta, existe apenas uma fúria ardente que os lança numa inquietação estridente, incauto a ferimentos e deixando corpos mutilados pelo chão.

Abaixo são apresentados diversos novos poderes de fúria que ajudam a customizar seu bárbaro, assim como vários arquétipos clássicos para auxiliá-lo a criar seu personagem, cada um incluindo um conjunto de poderes de fúria que, embora não sejam obrigatórios, funcionam muito bem com o conceito do personagem. Poderes de fúria marcados com um asterisco (*) podem ser encontrados no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Poderes de Fúria (Ext): Os poderes de fúria a seguir podem ser selecionados por qualquer bárbaro que atenda aos pré-requisitos. Poderes de fúria totêmicos concedem poderes relacionados a um tema. Um bárbaro não pode selecionar mais de um grupo de poderes totêmicos. Por exemplo, um bárbaro que selecione o poder de fúria totem da besta não pode depois escolher qualquer poder do totem dos espíritos.

Abandono Temerário (Ext): Em fúria, o bárbaro pode sofrer -1 de penalidade na CA para receber +1 de bônus nas jogadas de ataque. A penalidade nas CA aumenta em -1 e o bônus na jogada de ataque aumenta em +1 no 4º nível e a cada quatro níveis subsequentes.

Absorção de Energia (Sob): Em fúria, o bárbaro pode absorver energia de um único ataque de um tipo de energia escolhido uma vez por fúria. Ele não realiza um teste de resistência contra o efeito, mas não sofre dano dele, em vez disso recebendo 1 ponto de vida temporário a cada 3 pontos de dano que o ataque teria causado. Estes pontos de vida temporários duram até o final da fúria do bárbaro. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria resistência a energia maior antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Arremessar Menor (Ext): Como uma ação de rodada completa Em fúria, o bárbaro pode erguer e arremessar um objeto até uma categoria de tamanho menor que ele utilizando as duas mãos ou duas categorias de tamanho menor que ele utilizando uma mão como uma arma improvisada com um incremento de distância de 3 metros. Isto causa dano como um objeto em queda (*Livro Básico* 443) mais o bônus de Força do bárbaro. Este dano é reduzido à metade se o objeto não for feito de pedra, metal ou material similar. Isto é um ataque de toque à distância, e o alvo pode realizar um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 dos níveis de bárbaro + o modificador de Força do bárbaro) para reduzir o dano à metade. O bárbaro pode aplicar Ataque Poderoso a este ataque como uma arma de uma ou duas mãos, conforme apropriado.

Arremessar (Ext): Como arremessar menor, mas o bárbaro pode aumentar o incremento de distância para 6 metros ou aumentar o tamanho do objeto arremessado em uma categoria. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria arremessar menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria.

Arremessar Maior (Ext): Como arremessar, mas o bárbaro pode aumentar o incremento de distância para 9 metros ou aumentar o tamanho do objeto arremessado em duas categorias. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria arremessar antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Arremessar em Investida (Ext): Em fúria e realizando um ataque de investida, o bárbaro pode sacar e arremessar uma arma de arremesso durante sua investida, recebendo o bônus normal de +2 na jogadas de ataque com a arma de arremesso da mesma forma como no ataque corpo a corpo no final da investida. O bárbaro deve se mover ao menos 3 metros antes de utilizar a arma de arremesso e ao menos 3 metros adicionais antes de realizar o ataque corpo a corpo no final da investida. O bárbaro deve possuir uma arma de arremesso na mão ou possuir uma mão livre no início da investida. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria arremessar menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Atropelo Feroz (Ext): Em fúria e montado, a montaria do bárbaro adquire o ataque especial atropelar (*Bestiário* 299). Este ataque causa 1d8 pontos de dano para uma montaria Média, 2d6 para uma montaria Grande ou 2d8 para uma montaria Enorme, mais 1,5 vezes o modificador de Força da montaria. Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 10 + 1/2 dos níveis de bárbaro + o modificador de Força da montaria) reduz o dano à metade. Criaturas no caminho da montaria ou que ameaçam quadrados que ela atravessa podem realizar ataques de oportunidade contra a montaria ou o bárbaro, mas não contra ambos. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria montaria feroz antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria.

Atropelo Feroz Maior (Ext): A montaria de um bárbaro pode afetar criaturas até do seu tamanho com seu atropelo feroz. Adicionalmente, ele pode realizar a manobra de combate ultrapassar como uma ação livre contra uma criatura que falhe em seu teste de Reflexos (ou escolha não fazê-lo para realizar um ataque de oportunidade) contra o atropelo. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria atropelo feroz antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Bêbado Cambaleante (Ext): Em fúria, o bárbaro recebe +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques de oportunidade para cada bebida alcoólica que consumir durante sua fúria, até o máximo de +1 a cada quatro níveis de bárbaro.

Bêbado Urrante (Ext): Em fúria, o bárbaro recebe +1 de bônus de moral nos teste de Intimidação e na CD do teste de qualquer efeito de medo que ele criar para cada bebida alcoólica que ele consumir durante sua fúria, até o máximo de +1 a cada quatro níveis de bárbaro.

Bom pro que te faz Mal (Ext): Em fúria, o bárbaro que tomar uma bebida alcoólica pode realizar um novo teste de resistência contra uma das seguintes condições que estiver sofrendo: abalado, apavorado, assustado, cego, confuso, enjoado, exausto, fatigado, nauseado, ofuscado ou surdo. Caso seja bem-sucedido no teste, o efeito é suspendido pela duração da fúria. Ele também pode realizar um novo teste de resistência se envenenado; um teste bem-sucedido é considerado para a quantidade requerida para curar, mas uma falha não gera um efeito negativo.

Brigador: Em fúria, o bárbaro é considerado como se possuísse o talento Golpe Desarmado Aprimorado. Caso já possua este talento, seu golpe desarmado causa 1d6 pontos de dano (1d4 se for Pequeno).

Brigador Maior: Em fúria, o bárbaro é considerado como se possuísse o talento Combater com Duas Armas quando realizar ataques de golpe desarmado. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria brigador antes de selecionar este poder.

Caçador de Bruxas (Ext): Em fúria, o bárbaro recebe +1 de bônus nas jogadas de dano contra criaturas que possuírem magias ou habilidades similares a magia. Este dano aumenta em +1 a cada quatro níveis de bárbaro. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria superstição* antes de selecionar este poder.

Coragem Líquida (Ext): Em fúria, o bárbaro aumenta seu bônus de moral nos teste de resistência contra efeitos mente-afetantes em +1 para cada bebida alcoólica que consumir durante sua fúria, até o máximo de +1 a cada quatro níveis de bárbaro.

Derrubar (Ext): Uma vez por fúria, o bárbaro pode realizar um ataque de derrubar contra um alvo em troca de um ataque corpo a corpo. Caso obtenha sucesso, o alvo sofre dano igual ao modificador de Força do bárbaro e é derrubado. Isto não provoca um ataque de oportunidade.

Disruptivo: Em fúria, o bárbaro recebe Disruptivo como um talento adicional. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria superstição* antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria.

Erupção de Energia (Sob): Em fúria, o bárbaro pode absorver energia de um único ataque e lançá-la sobre seus inimigos uma vez por fúria. Ele não realiza um teste de resistência contra o efeito, mas não sofre dano dele. A qualquer ponto durante o restante da fúria, ele pode lançar a energia armazenada como uma arma de sopro em uma linha de 18 metros ou um cone de 9 metros. A arma de sopro causa dano igual ao dano do ataque absorvido pelo bárbaro, mas as criaturas na área podem fazer um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 dos níveis de bárbaro + o modificador de Constituição do bárbaro) para reduzir o dano à metade mesmo que o efeito original não concedesse um teste de resistência. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria absorção de energia antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 16º nível para escolher este poder de fúria.

Esmagador (Ext): Uma vez por fúria, sempre que o bárbaro realizar um ataque contra um objeto ou a manobra de combate fender, ele pode ignorar a dureza do objeto. Esta habilidade deve ser usada antes da jogada de ataque ou teste de fender ser realizado.

Ferida na Carne (Ext): Uma vez por fúria, o bárbaro pode tentar evitar ferimentos graves de um ataque. O bárbaro deve realizar um teste de Fortitude com CD igual ao dano que seria causado pelo ataque. A penalidade de armadura do bárbaro se aplica a este teste de resistência. Caso seja bem-sucedido no teste, o bárbaro sofre metade de dano do ataque, e este dano é não letal. O bárbaro deve decidir usar esta habilidade depois da jogada de ataque ser realizada, mas antes da jogada de dano. Um bárbaro deve ser pelo menos de 10º nível para escolher este poder de fúria.

Fúria Elemental Menor (Sob): Como uma ação rápida, o bárbaro pode fazer seus ataques corpo a corpo causarem 1d6 pontos de dano de energia (ácido, eletricidade, fogo ou frio) por 1 rodada. Um bárbaro deve ser pelo menos de 4º nível para escolher este poder de fúria. Este poder pode ser usado somente uma vez por fúria.

Fúria Elemental (Sob): Em fúria, todos os ataques corpo a corpo do bárbaro causam 1d6 pontos de dano de energia (ácido, eletricidade, fogo ou frio) adicional. O tipo é escolhido quando o bárbaro inicia sua fúria. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria elemental menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria. Note que o bárbaro ainda pode utilizar seu poder de fúria elemental menor enquanto estiver utilizando este poder de fúria, mas deve selecionar um tipo de energia diferente.

Fúria Elemental Maior (Sob): Em fúria, todos os acertos críticos do bárbaro realizados com armas corpo a corpo causam 1d10 pontos de dano de energia adicional (2d10 se a arma causar dano x3 em um acerto crítico, ou 3d10 se a arma causar dano x4). O tipo deste dano é o mesmo do escolhido pelo poder de fúria elemental. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria elemental antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Inspirar Ferocidade (Ext): Em fúria, o bárbaro pode usar uma ação de movimento para compartilhar seu modificador de abandono temerário a todos os aliados voluntários a 9 metros por um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1). Um bárbaro deve possuir o poder de fúria abandono temerário antes de selecionar este poder.

Montaria Espiritual (Sob): Em fúria e montado, a montaria de um bárbaro recebe RD/mágico igual a 1/2 do nível do bárbaro. As armas naturais da montaria são consideradas mágicas para o propósito de superar redução de dano. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria montaria feroz antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Montaria Feroz (Ext): Em fúria e montado, a montaria do bárbaro também recebe os benefícios da fúria (incluindo fúria maior e fúria poderosa) enquanto o bárbaro estiver montado ou adjacente a ele. Enquanto sua montaria estiver em fúria desta forma, ele deve consumir uma rodada de fúria adicional por rodada. Ele pode decidir não pagar este custo, o que faz a montaria não entrar em fúria.

Montaria Feroz Maior (Ext): Em fúria e montado, a montaria do bárbaro recebe os benefícios de qualquer

poderes de fúria que tenham efeito constante quando o bárbaro estiver em fúria. Isto não lhe garante o benefício de qualquer poder de fúria que requeiram ações para serem ativados, mesmo que sejam ações livres. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria montaria feroz antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria.

Provocação Vangloriante (Ext): Em fúria, o bárbaro pode incitar uma criatura a atacá-lo realizando um teste de Intimidação para desmoralizar. Caso seja bem-sucedido no teste, o alvo também fica abalado enquanto o bárbaro estiver visível e em fúria, ou até que ele realize um ataque corpo a corpo contra o bárbaro. O bárbaro recebe +2 de bônus de circunstância neste teste para cada bebida alcoólica que tiver consumido durante esta fúria. Este é um efeito mente-afetante dependente de idioma e se baseia em componentes auditivos. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Quebrador de Solo (Ext): Uma vez por fúria, o bárbaro pode atacar o chão ao seu redor como uma ação padrão. Este ataque acerta automaticamente e causa dano normalmente. Caso o bárbaro cause mais dano que a dureza do chão, o espaço que ele ocupa e todos os quadrados adjacentes se tornam terreno difícil. Criaturas nestes quadrados, exceto o bárbaro, devem realizar um teste de Reflexos CD 15 ou caem no chão. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Quebra-Magia: Em fúria, o bárbaro recebe Quebra-Magia como um talento adicional. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Resistência a Energia (Ext): Em fúria, o bárbaro recebe resistência a um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico) igual a 1/2 de seu nível de bárbaro (mínimo 1). O tipo de energia é escolhido quando este poder de fúria é selecionado e não pode ser alterado. Este poder de fúria pode ser selecionado mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que for escolhido, ele se aplica a um tipo diferente de energia.

Resistência a Energia Maior (Ext): Uma vez por fúria, um bárbaro pode reduzir à metade o dano de um único ataque contra o qual ele possui resistência a energia (divida o dano, depois aplique a resistência). Um bárbaro deve possuir o poder de fúria resistência a energia antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder de fúria.

Totem da Besta Menor (Sob): Em fúria, o bárbaro adquire dois ataques com garras. Estes ataques são considerados ataques primários e são realizados utilizando o bônus base de ataque total do bárbaro. As garras causam 1d6 pontos de dano cortante (1d4 se for Pequeno) mais o modificador de Força do bárbaro.

Totem da Besta (Sob): Em fúria, o bárbaro recebe +1 de bônus de armadura natural. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis de bárbaro. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem da besta menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Totem da Besta Maior (Sob): Em fúria, o bárbaro recebe a habilidade especial bote, que lhe permite realizar um ataque total ao final de uma investida. Adicionalmente, o dano de suas garras aumenta para 1d8 (1d6 se for Pequeno) e as garras causam dano x3 em um acerto crítico. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem da besta antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 10º nível para escolher este poder de fúria.

Totem do Caos Menor (Sob): Em fúria, o bárbaro recebe +1 de bônus de deflexão na CA contra ataques de criaturas ordeiras e +1 de bônus de resistência nos testes de resistência contra confusão, insanidade, metamorfose e efeitos com o descritor ordem. Este bônus aumenta em +1 para cada poder de fúria do totem do caos que ele possuir.

Totem do Caos (Sob): Em fúria, a forma do bárbaro é infundida com caos. Ele recebe +4 de bônus em testes de Arte da Fuga e possui 25% de chance de ignorar dano adicional de acertos críticos e ataques furtivos. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem do caos menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Totem do Caos Maior (Sob): Em fúria, o bárbaro recebe RD/ordem igual a 1/2 de seu nível de bárbaro. Suas armas e ataques naturais são considerados caóticos para o propósito de superar redução de dano. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem do caos antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 10º nível para escolher este poder de fúria.

Totem dos Espíritos Menor (Sob): Em fúria, o bárbaro é envolto por espíritos que perturbam seus adversários. Estes espíritos desferem um ataque de pancada toda rodada contra um adversário vivo que esteja adjacente ao bárbaro. Este ataque de pancada é realizado utilizando o bônus base de ataque total do bárbaro, mais seu modificador de Carisma. A pancada causa 1d4 pontos de dano de energia negativa, mais o modificador de Carisma do bárbaro.

Totem dos Espíritos (Sob): Em fúria, os espíritos que envolvem o bárbaro fazem com que seja difícil para inimigos enxergá-lo. Os espíritos concedem ao bárbaro 20% de chance de falha contra ataques à distância e corpo a corpo realizados por criaturas que não estiverem adjacentes ao bárbaro (tipicamente devido a haste). Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem dos espíritos menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Totem dos Espíritos Maior (Sob): Em fúria, os espíritos que envolvem o bárbaro se tornam perigosos para qualquer inimigo adjacente ao bárbaro. Inimigos vivos adjacentes ao bárbaro no início de seu turno sofrem 1d8 pontos de dano de energia negativa. Adicionalmente, os espíritos agora podem atacar inimigos a até 4,5 metros de distância do bárbaro e o ataque de pancada causa 1d6 pontos de dano de energia negativa. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem dos espíritos antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 10º nível para escolher este poder de fúria.

Totem das Profundezas Menor (Sob): Em fúria, um par de grandes chifres cresce no bárbaro, que recebe um ataque lacerante. Este é um ataque primário (exceto se ele também estiver atacando com armas, fazendo com que seja um ataque secundário) e é realizado utilizando o bônus base de

ataque total do bárbaro (-5 se for um ataque secundário). O ataque lacerante causa 1d8 pontos de dano perfurante (1d6 se for Pequeno) mais o modificador de Força do bárbaro (metade se for um ataque secundário).

Totem das Profundezas (Sob): Em fúria, dúzias de farpas brotam no corpo do bárbaro. Qualquer um atacando o bárbaro com uma arma corpo a corpo, golpe desarmado ou ataque natural sofre 1d6 pontos de dano perfurante. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem das profundezas menor antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Totem das Profundezas Maior (Sob): Em fúria, o bárbaro é envolto em uma aura ameaçadora. Criaturas boas adjacentes ao bárbaro ficam abaladas e sofrem 2d6 pontos de dano cortante no início do turno do bárbaro uma vez que dúzias de pequenos cortes se abrem em seu corpo. Criaturas neutras adjacentes ao bárbaro ficam abaladas, mas não sofrem qualquer dano. Criaturas más não são afetadas. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria totem das profundezas antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 10º nível para escolher este poder de fúria.

Ultrapassagem Imperiosa (Ext): Em fúria, o bárbaro causa dano igual a seu modificador de Força sempre que obtiver sucesso na manobra de combate ultrapassar.

Ultrapassagem Violenta (Ext): Em fúria, o bárbaro pode ultrapassar mais de um alvo por rodada, com -2 de penalidade em seu BMC para cada ultrapassagem após a primeira. Um bárbaro deve possuir o poder de fúria ultrapassagem imperiosa antes de selecionar este poder. Um bárbaro deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder de fúria.

Venha me Pegar (Ext): Em fúria, como uma ação livre o bárbaro pode abrir sua guarda enquanto prepara contra-ataques devastadores. Inimigos recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra o bárbaro até o início de seu próximo turno, mas cada ataque contra o bárbaro provoca um ataque de oportunidade dele, que é resolvido antes de cada ataque do inimigo. Um bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder de fúria.

Vida Guardada (Ext): Em fúria, caso o bárbaro seja reduzido a menos de 0 pontos de vida, 1 pontos de dano letal por nível de bárbaro é convertido em dano não letal. Se o bárbaro for reduzido a pontos de vida negativos devido a dano letal, ele se estabiliza imediatamente.

Arremessador

Um bárbaro em fúria é assustador em combate corpo a corpo, mas alguns se tornam habilidosos em arremessar objetos em seus adversários antes de se aproximar para matar. Um arremessador possui as seguintes características de classe.

Arremessador Hábil (Ext): O arremessador é hábil em arremessar objetos em combate. Aumente o incremento de distância de qualquer arma ou objeto arremessado em 3 metros. Esta habilidade substitui movimento rápido.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo arremessador: arremessar menor, arremessar, arremessar maior, arremessar em investida, precisão surpreendente* e ímpeto de força*.

Bárbaro Selvagem

Alguns bárbaros são verdadeiramente selvagens, possuindo pouco treino em armas modernas. Estes bárbaros selvagens aprendem a evitar ataques e endurecem suas peles. Um bárbaro selvagem possui as seguintes características de classe.

Coragem Despida (Ext): No 3º nível, o bárbaro selvagem recebe +1 de bônus de esquiva na CA e +1 de bônus de moral nos testes de resistência contra medo quando não estiver vestindo armadura (escudos são permitidos). Este bônus aumenta em +1 a cada seis níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Dureza Natural (Ext): No 7º nível, o bárbaro selvagem recebe +1 de bônus de armadura natural na CA quando não estiver vestindo armadura (escudos são permitidos). Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis após o 7º. Esta habilidade substitui redução de dano.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo bárbaro selvagem: brado aterrorizante*, esquiva com rolamento*, ferida na carne, guarda fechada*, olhar intimidador*, redução de dano aumentada* e superstição*.

Bronco Bêbado

Bárbaros são conhecidos por suas habilidades em consumir bebidas fortes, mas broncos bêbados fazem da bebidas táticas de combate, usando bebidas alcoólicas para abastecer sua fúria e garantir-lhes poderes adicionais. Um bronco bêbado possui as seguintes características de classe.

Fúria Bêbada (Ext): Em fúria, o bronco bêbado pode beber uma poção, uma caneca de cerveja ou quantidade similar de álcool como uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade. Uma poção gera seus efeitos normais, enquanto uma bebida alcoólica permite o bárbaro manter sua fúria nesta rodada sem consumir uma rodada de fúria por dia (em vez dos efeitos normais do álcool). Para cada bebida alcoólica consumida durante a fúria, o bárbaro fica nauseado por 1 rodada quando a fúria expira, adicionalmente à fadiga normal que segue uma fúria. Fúria incansável não nega esta condição nauseado, mas o poder de fúria fortitude interna sim. Esta habilidade substitui movimento rápido.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo bronco bêbado: bêbado cambaleante, bêbado urrante, bom pro que te faz mal, coragem líquida, fortitude interna*, momento de clareza e provocação vangloriante.

Combatente Totêmico

Um bárbaro frequentemente possui um totem especial que é o patrono de sua tribo. Enquanto totens individuais variam, bárbaros de uma mesma tribo totêmica compartilham habilidades similares. Um combatente totêmico possui as seguintes características de classe.

Poderes de Fúria: O combatente totêmico é baseado inteiramente em seus poderes de fúria. Adicionalmente aos poderes de totem, o arquétipo combatente totêmico (dependendo do totem escolhido): escalada furiosa*, fúria animal*, natação furiosa*, pés ágeis*, salto furioso*, visão na penumbra* e visão noturna*

Destruidor

Embora a maioria dos bárbaros sejam habilidosos em quebrar coisas, alguns sentem necessidade em destruir o que está à sua volta em um impulso quase incontrolável durante uma fúria. Estes bárbaros são um perigo não só para seus adversários, mas também para o ambiente em torno deles. Um bárbaro destruidor possui as seguintes características de classe.

Destrutivo (Ext): Sempre que o bárbaro destruidor realizar um ataque corpo a corpo contra um objeto desacompanhado ou realizar a manobra de combate fender, ele adiciona metade de seu nível de bárbaro (mínimo +1) à jogada de dano. Esta habilidade substitui movimento rápido.

Escavador de Batalha (Ext): No 3º nível, o bárbaro destruidor não sofre penalidade nas jogadas de ataque quando utilizar uma arma improvisada ou uma arma com a condição quebrada. Além disto, ele recebe bônus de +1 em jogadas de dano com uma arma improvisada ou quebrada para cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilha.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo destruidor: esmagador, quebrador de solo e ímpeto de força*.

Furioso Invulnerável

Alguns bárbaros aprendem a lidar com o que der e vier, ignorando ferimentos mortais facilmente. Estes bárbaros convidam seus inimigos a atacá-los, e usar a dor para abastecer sua fúria. Um furioso invulnerável possui as seguintes características de classe.

Invulnerabilidade (Ext): No 2º nível, o furioso invulnerável recebe RD/– igual a seu nível de bárbaro. Esta redução de dano é dobrada contra dano não letal. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada e redução de dano.

Tolerância Extrema (Ext): No 3º nível, o furioso invulnerável é habituado a efeitos climáticos de calor ou frio (escolha um) como se estivesse usando *suportar elementos*. Adicionalmente, o bárbaro recebe 1 pontos de resistência a fogo ou frio a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo furioso invulnerável: abandono temerário, inspirar ferocidade, venha me pegar, vida guardada e vigor renovado*.

FURIOSO MONTADO

Muitas tribos bárbaras são mestres de cavalos, ensinando seus membros a cavalgar desde jovens. Como resultado, bárbaros destas tribos são ainda mais aterrorizadores quando montados, usando suas montarias e força em grande vantagem. Um furioso montado possui as seguintes características de classe.

Cavalgada Rápida (Ext): O deslocamento de qualquer montaria que o bárbaro cavalgar é aumentado em 3 metros. Esta habilidade substitui movimento rápido.

Montaria Bestial (Ext): No 5º nível, o furioso montado recebe o serviço de uma montaria selvagem. Esta habilidade funciona como o companheiro animal de um druida, utilizando o nível do bárbaro -4 como seu nível efetivo de druida. Este companheiro deve ser um que o bárbaro é capaz de cavalgar e adequado como montaria. Um bárbaro Médio pode selecionar um camelo ou um cavalo. Um bárbaro Pequeno pode escolher um lobo ou um pônei, mas também um javali ou um cão caso seja pelo menos de 8º nível. Sempre que um bárbaro estiver em fúria enquanto montado em sua montaria bestial, a montaria recebe +2 de bônus de moral à sua Força. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural e esquiva sobrenatural aprimorada.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo furioso montado: atropelar feroz, atropelar feroz maior, montaria espirituosa, montaria feroz e montaria feroz maior.

PROGÊNIE ELEMENTAL

Algumas tribos bárbaras possuem fortes vínculos com as forças elementais da natureza. Seus xamãs ungem os combatentes no nascimento, vinculando-os ao elemento patrono da tribo e concedendo a eles bênçãos permanentes contra estas forças. Um progênie elemental possui as seguintes características de classe.

Fúria Elemental (Ext): No 3º nível, sempre que o progênie elemental sofrer uma quantidade de dano de energia igual ou maior que seu nível de bárbaro quando estiver em fúria, ele adiciona 1 ao total de rodadas que ele pode entrar em fúria naquele dia. No 6º nível, e a cada três níveis subsequentes, o número de rodadas adicionais por ataque de energia aumenta em +1, até o máximo de +6 rodadas por ataque de energia no 18º nível. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo progênie elemental: absorção de energia, erupção de energia, fúria elemental menor, fúria elemental, fúria elemental maior, resistência a energia e resistência a energia maior.

PUGILISTA BRUTAL

Alguns bárbaros focam no uso de suas mãos nuas para despedaçar seus oponentes membro por membro. Estes pugilistas brutais também aprendem muito sobre várias manobras de combate, utilizando-as para aleijar ou quebrar seus adversários. Um pugilista brutal possui as seguintes características de classe.

Agarrão Selvagem (Ext): No 2º nível, o pugilista brutal sofre apenas metade das penalidades normais à sua Destreza, jogadas de ataque e testes de manobras de combate quando estiver agarrado. Ele pode realizar um ataque de oportunidade contra criaturas que tentem o agarrar mesmo que elas possuam o talento Agarrar Aprimorado ou o ataque especial agarrar. Caso acerte o oponente com este ataque de oportunidade, ele recebe +2 de bônus de circunstância à sua DMC contra a tentativa de agarrar. Ele não pode realizar estes ataques de oportunidade uma vez que a manobra tenha sido bem sucedida. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural.

Agarrão Selvagem Aprimorado (Ext): No 5º nível, o pugilista brutal não sofre penalidades à sua Destreza, jogadas de ataque e testes de manobras de combate quando estiver agarrado. Ele também é considerado uma categoria de tamanho maior que seu tamanho atual quando determinando se ele pode ser agarrado pela característica agarrar ou ser engolido por outra criatura. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural aprimorada.

Combatente de Rinha (Ext): No 3º nível, o pugilista brutal aprendeu truques de combate lutando em lutas clandestinas e arenas de gladiadores. Ele seleciona uma manobra de combate e recebe +1 de bônus de intuição ao seu BMC ou à sua DMC nesta manobra. Este bônus aumenta em +2 se o bárbaro não estiver vestindo armadura (escudo são permitidos). A cada três níveis após o 3º, o bárbaro pode selecionar outra manobra de combate e adicionar este ao seu BMC ou à sua DMC. Este bônus não pode ser aplicado mais de duas vezes a cada manobra, uma ao BMC e uma à DMC. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo pugilista brutal: brigador, brigador maior, derrubar*, empurrar*, fúria animal*, ímpeto de força*, ultrapassagem imperiosa e ultrapassagem violenta.

SUPERSTICIOSO

Muitos bárbaros desconfiam da magia. Enquanto muitos a evitam, outros focam sua fúria contra usuários destas artes sórdidas. Estes bárbaros são naturalmente desconfiados, e desenvolvem sentidos aguçados para protegê-los do perigo. Um bárbaro supersticioso possui as seguintes características de classe.

Sexto Sentido (Ext): No 3º nível, o bárbaro supersticioso recebe +1 de bônus de iniciativa e +1 de bônus de instinto na CA durante rodadas surpresa. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Sentidos Aguçados (Ext): No 7º nível, o bárbaro supersticioso adquire visão na penumbra (o triplo da visão normal na penumbra se já possuir visão na penumbra). No 10º nível, ele adquire visão no escuro a 18 metros (ou adiciona 18 metros ao alcance de qualquer visão no escuro que já possuir). No 13º nível, ele adquire faro. No 16º nível, ele adquire sentido às cegas a 9 metros. No 19º nível, ele adquire percepção às cegas a 9 metros. Esta habilidade substitui redução de dano.

Poderes de Fúria: Os seguintes poderes de fúria complementam o arquétipo supersticioso: caçador de bruxas, disruptivo, mente vazia*, quebra-magia, raiva desperta* e superstição*.

Bardo

Um bom bardo pode cantar como os pássaros das árvores ou convencer um rei a abdicar de seu trono. Um verdadeiro faz-tudo, o bardo quase não vê necessidade de se restringir a um único talento, pegando um pouco disso e daquilo, mas sempre com um olho afiado para outras pessoas e como elas podem ser manipuladas, seja através de apresentações artísticas ou meios mais mundanos.

Abaixo são apresentados alguns temas bárdicos clássicos.

Arquivista

Alguns bardos preferem muito mais as atividades acadêmicas ao drama (às vezes melodrama) artístico.

Apresentação de Bardo: Um arquivista recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Naturalista (Ext): Um arquivista que tenha identificado uma criatura com um teste de Conhecimento apropriado a seu tipo pode usar sua apresentação para compartilhar estratégias para derrota-la com seus aliados em combate. O arquivista e quaisquer aliados a 9 metros recebem +1 de bônus de intuição na CA e nas jogadas de ataque e testes de resistência contra habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia usadas por criaturas daquele tipo específico de monstros (ou seja, gigantes do gelo, não todos os gigantes ou todos os humanoides). Este bônus aumenta em +1 no 5º nível e a cada seis níveis subsequentes. Esta habilidade dependente de idioma requer componentes visuais e audíveis. Esta apresentação substitui inspirar coragem.

Ridicularização Lamentável (Ext): No 6º nível, um arquivista pode distrair uma criatura que já está fascinada. Usar esta habilidade não rompe o efeito de fascínio, mas requer uma ação padrão para ativar (adicionalmente à ação livre para manter o efeito de fascínio). O alvo deve realizar um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo). Um sucesso deixa o alvo imune a este poder por 24 horas, mas uma falha deixa o alvo pasmo ou confuso (à escolha do arquivista) enquanto a apresentação continuar. Caso o alvo sofra dano, o efeito é encerrado imediatamente. Este efeito mente-afetante é baseado em componentes audíveis. Esta apresentação substitui sugestão.

Repreensão Pedante (Sob): No 18º nível, um arquivista pode afetar todas as criaturas que fascinou com sua ridicularização lamentável. Adicionalmente, ele pode escolher fazer estas criaturas dormirem em vez de ficarem pasmas ou confusas. Esta apresentação substitui sugestão em massa.

Mestre do Saber (Ext): No 2º nível, um arquivista pode escolher 20 em testes de Conhecimento uma vez por dia, mas uma vez a cada seis níveis após o 2º, Esta habilidade substitui apresentação versátil.

Conhecimento Mágico (Ext): No 2º nível, um arquivista recebe um bônus nos testes de Artes Mágicas para identificar itens mágicos ou decifrar pergaminhos igual a metade de seu nível de bardo e pode escolher 10 nestes testes. Um arquivista pode usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas como a habilidade encontrar armadilhas de um ladino e recebe +4 de bônus nos testes contra armadilhas mágicas, efeitos dependentes de idioma, e símbolos, glifos e escritas mágicas de qualquer tipo. Esta habilidade substitui amplo repertório.

Faz-Tudo (Ext): No 5º nível, um arquivista pode utilizar qualquer perícia, mesmo perícias que normalmente exigiriam treinamento. No 11º nível, ele considera todas as perícias como perícias de classe, e no 17º nível ele pode escolher 10 em qualquer teste de perícia, mesmo que normalmente não seja permitido. Esta habilidade substitui mestre do saber.

Caminho Provável (Ext): No 10º nível, um arquivista pode calcular a ação provável para atingir um sucesso com o menor risco. Uma vez por dia, ele pode escolher 10 em qualquer jogada de d20. Ele pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada três níveis após o 10º. Esta habilidade substitui faz-tudo.

Artista de Rua

Seja acrobata, trovador ou ator, o artista de rua se mistura às massas, cantando para comprar a janta.

Apresentação de Bardo: Um artista de rua recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Ato de Desaparecimento (Sob): Um artista de rua pode usar sua apresentação para desviar a atenção de um aliado. Todas as criaturas a 9 metros que falharem num teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) tratam uma criatura escolhida pelo bardo como se ela estivesse *invisível*. Esta apresentação afeta uma criatura adicional no 5º nível e a cada seis níveis subsequentes. Caso os alvos realizem qualquer ação que os faria ficar visíveis, eles se tornam visíveis para todo mundo. O bardo não pode usar esta habilidade nele mesmo. Esta habilidade é um efeito mente-afetante que requer componentes visuais. Esta apresentação substitui inspirar coragem.

Apresentador Inofensivo (Sob): No 3º nível, um artista de rua pode usar sua apresentação para parecer dócil e que não vale a pena ser atacado. Enquanto usa esta apresentação, sempre que um inimigo quiser definir o artista de rua como alvo, o inimigo deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) ou estará inapto a atacar o bardo nesta rodada, como *santuário*. O inimigo perde seu ataque que tinha o bardo como alvo, mas pode desferir ataques adicionais contra outras criaturas. Caso o oponente esteja mirando o artista de rua com uma magia, ele deve obter sucesso em um teste de concentração da mesma CD ou perde a magia. Caso seja bem-sucedido no teste, ele pode mirar outra criatura com a magia. Esta habilidade mente-afetante requer componentes audíveis ou visuais. Esta apresentação substitui inspirar competência.

Travessura Exagerada (Sob): No 9º nível, um artista de rua pode usar sua apresentação para desconcertar um alvo a 9 metros, fazendo com que sua roupa se torne enredante, seu vestuário de cabeça cair sobre seus olhos, ou mesmo fazê-lo escorregar e cair, ou qualquer outra coisa que o faça parecer tolo. O alvo deve realizar um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) toda rodada que ouvir ou ver a apresentação, ou sofrerá uma das seguintes condições aleatórias cada rodada: 1 – cego, 2 – ofuscado, 3 – ensurdecido, 4 – enredado, 5 – caído,

6 – nauseado. Cada efeito dura 1 rodada. Esta apresentação substitui inspirar grandeza.

Deslizar pela Multidão (Sob): No 15º nível, o ato de desaparecimento de um artista de rua permite às criaturas afetadas se moverem através de quadrados de multidão e ocupados por inimigos sem impedimento. Criaturas afetadas são tratadas como sob os efeitos de *invisibilidade maior*, mas inimigos realizam um novo teste de resistência para enxerga-los toda vez que forem atacados. Esta apresentação substitui inspirar heroísmo.

Entrega Contente: Um artista de rua ganha o dobro da quantidade de dinheiro normal através de Apresentação. Como uma ação padrão, ele pode utilizar um teste de Blefar no lugar de um teste de Diplomacia para melhorar a atitude te uma criatura por 1 minuto, sendo que após, esta atitude se torna um passo piór que sua atitude original. Esta habilidade substitui contra canção.

Sábio das Ruas: Um artista de rua recebe um bônus igual à metade de seu nível de bardo em testes de Blefar, Conhecimento (local), Disfarce e Prestidigitação, testes de Diplomacia ou Intimidação realizados para influenciar multidões, e testes de Diplomacia para obter informação (mínimo +1). Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Troca Rápida (Ext): No 5º nível, um artista de rua pode vestir um disfarce como uma ação padrão sofrendo -5 de penalidade em seu teste. Ele pode escolher 10 em testes de Blefar e Disfarce para criar uma distração para se esconder como uma ação rápida. Ele pode escolher 20 em um teste de Blefar ou Disfarce uma vez por dia, mais uma vez adicional por dia a cada seis níveis após o 5º. Esta habilidade substitui mestre do saber.

BARDO DA CORTE

Gastando anos estudando todos os detalhes de erudição e etiqueta, o bardo da corte assume a função de proclamador resplandecente e artista-de-casa na nobreza, realeza e elite rica em que aspira galgar espaço.

Apresentação de Bardo: Um bardo da corte recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Sátira (Sob): Um bardo da corte pode usar sua apresentação para minar a confiança de inimigos que o ouvirem, fazendo com que sofram -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (mínimo 1) e -1 de penalidade nos testes contra efeitos de medo e encanto enquanto o bardo continuar sua apresentação. Esta penalidade aumenta em -1 no 5º nível e a cada seis níveis subsequentes. Sátira é uma habilidade mente-afetante dependente de idioma que utiliza componentes audíveis. Esta apresentação substitui inspirar coragem.

Zombaria (Sob): Um bardo da corte de 3º nível ou superior pode subitamente ridicularizar e difamar um indivíduo específico. O bardo seleciona um alvo que pode ouvir sua apresentação. Esse indivíduo sofre -2 de penalidade em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma enquanto o bardo continuar sua apresentação. Esta penalidade aumenta em -1 a cada quatro níveis após o 3º. Zombaria é uma habilidade mente-afetante dependente de idioma que utiliza componentes audíveis. Esta apresentação substitui inspirar competência.

Épico Glorioso (Sob): Um bardo da corte de 8º nível ou superior pode tecer contos cativantes que prende a atenção daqueles que o ouvem. Inimigos a 9 metros ficam desprevenidos exceto se obtivessem sucesso num teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo). Um sucesso deixa o alvo imune a esta habilidade por 24 horas. Épico glorioso é uma habilidade mente-afetante dependente de idioma que utiliza componentes audíveis. Esta apresentação substitui marcha fúnebre.

Escândalo (Sob): Um bardo da corte de 14º nível ou superior pode combinar fofoca picante e calúnia mordaz para incitar um tumulto. Todo inimigo a 9 metros é afetado como pela *música da discórdia* enquanto puder ouvir sua apresentação. Um teste bem-sucedido de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) anula o efeito, e essa criatura fica imune a esta habilidade por 24 horas. Escândalo é uma habilidade mente-afetante dependente de idioma que utiliza componentes audíveis. Esta apresentação substitui melodia assustadora.

Especialização Heráldica (Ext): Um bardo da corte recebe um bônus igual à metade de seu nível de bardo em testes de Conhecimento (história), Conhecimento (local), Conhecimento (nobreza) e Diplomacia. Uma vez por dia, o bardo da corte pode jogar novamente um teste de uma destas perícias, mas deve utilizar o segundo resultado mesmo que seja pior. Ele pode jogar novamente uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes. Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Ampla Audiência (Sob): No 5º nível, um bardo da corte pode escolher afetar um cone de 18 metros em vez de um raio de 9 metros com suas apresentações bárdicas que afetam uma área. Adicionalmente, a cada cinco níveis após o 5º, a área destes poderes é aumentada em 3 metros (raio) ou 6 metros (cone). Caso o poder afete múltiplas criaturas, ele afeta uma criatura adicional além do normal a cada cinco níveis após o 5º. Isto não afeta poderes que afetam uma única criatura. Esta habilidade substitui mestre do saber e faz-tudo.

CANCIONEIRO DO MAR

O cancioneiro do mar chama as águas azuis de lar, e é muito demandado entre capitães do mar desejando boa sorte para sua tripulação e casco enquanto eles manejam suas cordas.

Apresentação de Bardo: Um cancioneiro do mar recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Canção de Bordo (Sob): Um cancioneiro do mar aprende a contra-atacar enjoo do mar e exaustão durante longas viagens marítimas. A cada rodada durante canção de bordo, ele realiza um teste de Apresentação. Aliados a 9 metros (incluindo o cancioneiro do mar) pode utilizar este teste de Apresentação no lugar de um teste de resistência para evitar ficar enjoado, exausto, fatigado ou nauseado; caso já esteja sob um destes efeitos, um novo teste é permitido a cada rodada de canção de bordo, utilizando o teste de Apresentação do bardo para este teste. Uma canção de bordo não afeta efeitos instantâneos ou efeitos que não permitam um teste de resistência. Esta habilidade requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui contra canção.

Parar as Águas (Sob): No 3º nível, um cancioneiro do mar pode usar sua apresentação para acalmar águas turbulentas a 9 metros, reduzindo a CD para testes de Natação e Profissão (marinheiro), assim como para testes

de Acrobacia e Escalar a bordo de uma embarcação, em um número igual a seu nível de bardo (até um mínimo de CD 10) enquanto continuar a tocar. Ele pode estender esta duração para 1 hora tocando por 10 rodadas consecutivas. Esta habilidade requer componentes audíveis. Este apresentação substitui inspirar competência.

Assobiar o Vento (Sob): Um cancioneiro do mar de 6º nível ou superior pode usar sua apresentação para criar uma *rajada de vento*. Este vento dura enquanto ele continuar sua apresentação. Ele pode estender esta duração para 1 minuto tocando por 5 rodadas consecutivas. Esta apresentação substitui sugestão.

Convocar Tempestade (Sob): No 18º nível, um cancioneiro do mar pode usar sua apresentação para duplicar *controlar a água*, *controlar o clima*, *controlar os ventos* ou *tempestade da vingança*, utilizando seu nível de bardo como nível seu nível de conjurador. Usar esta habilidade requer 1 rodada de apresentação por nível da magia (como se ele fosse um druida). Estes efeitos continuam enquanto o bardo continuar tocando (os efeitos de *controlar o clima* acontecem imediatamente), mas não por mais tempo do que a duração normal da magia. Esta apresentação substitui sugestão em massa.

Viajante Mundial (Ext): Um cancioneiro do mar recebe um bônus igual a seu nível de bardo em testes de Conhecimento (geografia), Conhecimento (local), Conhecimento (natureza) e Linguística. Ele pode jogar novamente um teste de uma desta perícias, mas deve utilizar o segundo resultado mesmo que seja pior. Ele pode jogar novamente uma vez adicional por dia no 5º nível e a cada cinco níveis subsequentes. Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Familiar: No 2º nível, um cancioneiro do mar adquire um animal de estimação exótico – um macaco ou um papagaio (trate como um corvo) – que recebe habilidades como um familiar de mago, utilizando o nível de bardo do cancioneiro do mar como seu nível efetivo de mago. Esta habilidade substitui apresentação versátil.

Pernas do Mar (Ext): No 2º nível, um cancioneiro do mar recebe +4 de bônus em testes de resistência contra efeitos de água e ar e efeitos que fariam o cancioneiro do mar escorregar, ser derrubado ou qualquer coisa que o faça cair. Ele recebe +2 de bônus na DMC contra tentativas de agarrar, derrubar e ultrapassar. Esta habilidade substitui amplo repertório.

Detetive

Unindo pistas e pegando o culpado com pura esperteza, o detetive é mestre em descobrir a verdade.

Apresentação de Bardo: Um detetive recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Cooperação Meticulosa (Sob): Um detetive usa sua apresentação para manter seus aliados coordenados, alertas e prontos pra ação. Todos os aliados a 9 metros recebe +1 de bônus nos testes de Iniciativa, testes de Operar Mecanismo e Percepção por 1 hora. Eles também recebem +2 de bônus de intuição nos testes de Reflexos e na CA contra armadilhas e quando estão desprevenidos. Estes bônus aumentam em +1 no 5º nível e a cada seis níveis subsequentes. Usar esta habilidade requer 3 rodadas contínuas de apresentação, e os alvos devem estar aptos a ver e ouvir o bardo durante a apresentação. Esta habilidade é dependente de idioma e requer componentes visuais e audíveis. Esta apresentação substitui inspirar coragem.

Confissão Verdadeira (Sob): No 9º nível, um detetive pode usar sua apresentação para fazer uma criatura revelar seus segredos. Usar esta habilidade sequer um teste bem-sucedido de Sentir Motivação para ver através de Blefar ou perceber compulsão mental. Após 3 rodadas contínuas de apresentação, o alvo deve realizar um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo). Um sucesso deixa o alvo imune a esta habilidade por 24 horas. Uma falha faz o mentiroso inadvertidamente revelar a mentira e a verdade por trás dela. Uma criatura sob um encanto ou compulsão revela a natureza do encantamento e quem o criou (caso a criatura saiba) e recebe um novo teste de resistência para se livrar do encantamento. Esta habilidade é dependente de idioma e requer componentes audíveis. Usar este poder requer apenas 2 rodadas de apresentação no 15º nível, e 1 rodada de apresentação no 20º nível. Esta apresentação substitui inspirar grandeza.

Revelem-se (Ext): No 15º nível, um detetive pode usar suas apresentações para compelir criaturas a se revelarem quando estiverem se escondendo. Todos os inimigos a 9 metros devem realizar um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo). Caso falhem no teste, eles devem parar de usar Furtividade, destrancar e abrir todas as portas entre eles e o detetive e cessar, suprimir ou dissipar se necessário qualquer efeito mágico que lhes conceda invisibilidade ou qualquer outra forma de ocultação para o detetive. Enquanto forem capazes de ouvir a apresentação, criaturas afetadas não podem atacar ou fugir até que tenham eliminado este efeito, embora eles fiquem livres desta compulsão imediatamente se atacados. Criaturas na área devem realizar um teste de resistência por rodada enquanto o bardo continuar sua apresentação. Esta habilidade é dependente de idioma e requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui inspirar heroísmo.

Olho para o Detalhe (Ext): Um detetive recebe um bônus igual à metade de seu nível em testes de Conhecimento (local), Percepção e Sentir Motivação, assim como em testes de Diplomacia para obter informação (mínimo +1), Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Intuição Arcana (Ext): No 2º nível, um detective por encontrar e desarmar armadilhas mágicas como a habilidade encontrar armadilhas de um ladino e recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra ilusões e +4 de bônus nos testes de nível de conjurador e testes de resistência para enxergar através de disfarces e proteções contra adivinhação (como *aura mágica*, *desorientar* e *dificultar detecção*). Esta habilidade substitui amplo repertório.

Investigação Arcana: Adicionalmente, a lista de magias de classe de um detetive inclui: 1º – *detectar o bem/caos/mal/ordem*; 2º – *zona da verdade*; 3º – *falar com as plantas*, *falar com os mortos*, *olho arcano*; 4º – *discernir mentiras*; 5º – *o conto das rochas*, *olhos observadores*, *momento de presciência*. Um detetive pode adicionar uma destas magias ou qualquer magias de adivinhação na lista de magias de bardo à sua lista de magias conhecidas no 2º nível e a cada quatro níveis subsequentes. Esta habilidade substitui apresentação versátil.

DUELISTA ARCANO

Um mestre das aplicações marciais do aço e da magia, o duelista arcano mescla ambos em uma combinação letal.

Golpe Arcano: Duelistas arcanos recebem Golpe Arcano como um talento adicional no 1º nível. Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Apresentação de Bardo: Um duelista arcano recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Brado de Ânimo (Sob): No 1º nível, um duelista arcano pode usar apresentação para reanimar aliados desanimados. Toda rodada ele realiza um teste de Intimidação. Qualquer aliado (incluindo o bardo) a 9 metros pode utilizar este teste no lugar de seu próprio teste de resistência contra efeitos de medo e desespero. Aqueles que já estejam sob um efeito de medo ou desespero podem tentar um novo teste a cada rodada utilizando o teste de Intimidação do bardo. O brado de ânimo não funciona contra efeitos que não permitem testes. Este é um efeito mente-afetante que utiliza componentes audíveis. Esta apresentação substitui contra canção.

Lâmina Sedenta (Sob): Um duelista arcano de 6º nível ou superior pode usar sua apresentação para conceder a uma arma, a uma arma natural, a uma ponta de uma arma dupla, ou a 50 munições do mesmo tipo a 9 metros +1 de bônus de melhoria. Este bônus de melhoria aumenta em +1 a cada três níveis após o 6º (máximo +5 no 18º nível). Estes bônus se acumulam com qualquer bônus existentes e podem ser usados para aumentar o bônus de melhoria do item até +5 ou para adicionar qualquer das seguintes propriedades de arma: *afiada, caçadora, defensora, elétrica, explosão elétrica, longo alcance, retorno, sangramento, toque espectral, trespassar poderoso, velocidade* (*Pathfinder* RPG *Livro Básico* página 469). Caso a arma não seja mágica, ao menos +1 de bônus de melhoria deve ser adicionado antes de adicionar propriedades especiais. Esta apresentação substitui sugestão.

Lâmina Sedenta em Massa (Sob): Um duelista arcano de 18º nível ou superior pode usar sua apresentação de lâmina sedenta para aprimorar as armas de quantos aliados desejar a 9 metros. O bônus garantido por este poder é +4 se concedido a dois aliados, +3 para três aliados, +2 para quatro aliados, e +1 para cinco ou mais aliados. O poder concedido para todas as armas deve ser idêntico. Esta apresentação substitui sugestão em massa.

Talentos Adicionais: Um duelista arcano utiliza força e magia em seu estilo de combate, recebendo os seguintes talentos adicionais no 2º nível e a cada quatro níveis subsequentes: 2º nível – Magia em Combate, 6º nível –

Disruptivo, 10º nível – Quebra-Magia, 14º nível – Golpe Penetrante, 18º nível – Golpe Penetrante Maior. Esta habilidade substitui apresentação versátil e amplo repertório.

Elo Arcano (Ext): No 5º nível, um duelista arcano recebe a habilidade elo arcano como um mago, utilizando sua arma como item ligado, permitindo que ele conjure qualquer magia que ele conheça como uma magia adicional uma vez por dia. Ele não pode escolher um familiar ou outro tipo de item para este elo. Ele pode usar a mão que empunha sua arma ligada para componentes somáticos. Esta habilidade substitui mestre do saber.

Armadura Arcana (Ext): No 10º nível, um duelista arcano recebe Proficiência com Armaduras Médias e pode conjurar magias de bardo em armaduras médias sem sofrer chance de falhar arcana. No 16º nível, ele recebe Proficiência com Armaduras Pesadas e pode conjurar magias de bardo em armaduras pesadas sem sofrer chance de falhar arcana. Esta habilidade substitui faz-tudo.

ESCALDO SELVAGEM

Longe da civilização, tribos furiosas possuem seu próprios cantores de guerra, chantres e guardiões de conhecimento, atacando igualmente os inimigos com a espada e a canção.

Apresentação de Bardo: Um escaldo selvagem recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Golpe Inspirador (Sob): Um escaldo selvagem ruge seu grito de batalha a cada golpe. Quando ele confirma um acerto crítico, ele pode iniciar sua apresentação como uma ação imediata (encerrando quaisquer outras apresentações). Ele recebe pontos de vida temporários igual a seu modificador de Carisma (se positivo) e todos os aliados a 9 metros recebe +1 de bônus de moral em sua próxima jogada de ataque antes do início de seu próximo turno. Estes pontos de vida temporários permanecem até que o bardo encerre sua apresentação. Esta apresentação substitui fascinar.

Incitar Fúria (Sob): No 6º nível, um escaldo selvagem induz uma raiva furiosa em uma criatura a 9 metros. Este efeito funciona como a magia *fúria* que dura enquanto o alvo puder ouvir a apresentação do bardo; entretanto, criaturas involuntárias podem ser afetadas se falharem num teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo). Um sucesso deixa o alvo imune a este poder por 24 horas. O bardo não pode escolher ele próprio como alvo desta habilidade. Caso o alvo possua a característica de classe fúria, ele pode imediatamente entrar em fúria e permanecer nesta fúria sem consumir rodadas de fúria por dia enquanto o bardo continuar tocando. Este efeito mente-afetante requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui sugestão.

Canção dos Caídos (SM): No 10º nível, um escaldo selvagem pode duplicar o efeito de um *chifre do Valhalla*. Este efeito requer 10 rodadas contínuas de apresentação e convoca bárbaros como um chifre de prata no 10º nível, como um chifre de latão no 13º nível, como um chifre de bronze no 16º nível e como um chifre de ferro no 19º nível. Os combatentes permanecem somente enquanto o bardo continuar sua apresentação. Esta habilidade requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui faz-tudo.

Gangue Furiosa (Ext): No 12º nível, um escaldo selvagem pode inspirar um transe arrebatador de batalha que suprime dor, atordoamento e efeitos de medo e uma criatura, mais uma criatura adicional a cada três níveis após o 12º. Criaturas afetadas também recebem RD 5/– (RD 10/– contra dano não letal); este benefício se acumula com a habilidade de classe redução de dano dos bárbaros. Esta habilidade mente-afetante requer componentes audíveis. Este apresentação substitui apresentação tranquilizante.

Canção de Batalha (Sob): No 18º nível, um escaldo selvagem pode afetar todos seus aliados a 9 metros quando estiver usando sua apresentação incitar fúria. Este apresentação substitui sugestão em massa.

MÁGICO

Um mágico experimenta a apresentação, mas a enxerga somente como um meio para tocar as energias universais e canalizá-las.

Apresentação de Bardo: Um mágico recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Ofício Mágico (Sob): Um mago pode usar sua apresentação para manipular energias mágicas. Aliados do mágico recebem +1 de bônus nos testes de nível de conjurador, testes de concentração e jogadas de ataque com magias e habilidades similares a magia. Este bônus aumenta em +1 no 5º nível e a cada seis níveis subsequentes. Esta habilidade se baseia em componentes visuais e audíveis. Esta habilidade substitui inspirar coragem.

Supressão de Magia (Sob): No 8º nível, um mágico pode usar sua apresentação para contra-atacar a magia de seus adversários. Uma vez que o bardo comece a usar sua apresentação, ele deve anotar o número de rodadas em que está tocando. Enquanto toca, como uma ação imediata, ele pode tentar contra-atacar qualquer magia que ele possa identificar utilizando Artes Mágicas, desde que o nível da magia seja igual ou menor que o número total de rodadas que ele está executando supressão de magia. A tentativa de contra-atacar a magia é feita como se estivesse usando *dissipar magia*, utilizando o nível do bardo como nível de conjurador. Caso obtenha sucesso, a apresentação de bardo cessa imediatamente. Esta habilidade requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui marcha fúnebre.

Maestria Metamágica (Ext): No 14º nível, um mágico pode usar sua apresentação para aplicar um talento metamágicos a uma magia que ele está prestes a conjurar sem aumentar seu tempo de conjuração. O bardo ainda deve gastar um espaço de magia de nível superior para conjurar a magia. Isto faz a apresentação cessar imediatamente. Esta habilidade requer componentes audíveis. Esta apresentação substitui melodia assustadora.

Talento Mágico (Ext): Um mágico recebe um bônus igual à metade de seu nível nos testes de Artes Mágicas, Conhecimento (arcano) e Usar Instrumento Mágico. Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Contramágica Aprimorada: Um mágico recebe Contramágica Aprimorada como um talento adicional. Esta habilidade substitui contra canção.

Apresentação Estendida (Sob): No 2º nível, um mágico estende a duração de sua apresentação de bardo após parar de se concentrar sacrificando um espaço de magia como uma ação rápida. O efeito da apresentação permanece por 1 rodada adicional por nível da magia. Apenas uma magia pode ser sacrificada por apresentação, e tipos

de apresentações que geram efeitos após um número específico de rodadas não podem ser estendidas. Esta habilidade substitui amplo repertório.

Repertório Expandido (Ext): No 2º nível e a cada quatro níveis subsequentes, o mágico pode adicionar uma magia de qualquer lista de classes conjuradas arcanas às suas magias conhecidas. Esta magia deve ser de um nível que ele pode conjurar. Esta habilidade substitui apresentação versátil.

Elo Arcano (Ext): No 5º nível, o mágico recebe um elo arcano como um mago. Ele não pode escolher um familiar ou uma arma como item ligado. Esta habilidade substitui mestre do saber.

Mestre de Varinhas (Ext): No 10º nível, quando o mágico usa uma varinha contendo uma magia de sua lista, ele utiliza seu modificar de Carisma para determinar a CD da varinha. No 16º nível, quando usar uma varinha, ele utiliza seu nível de conjurador em vez do nível de conjurador da varinha. Esta habilidade substitui faz-tudo.

PESTANOSO

Combinando apresentação com furtividade, enganação e malícia, o pestanoso usa a esperteza para desequilibrar os outros.

Apresentação de Bardo: Um pestanoso recebe os seguintes tipos de apresentação de bardo.

Roubar Magia (Sob): Um pestanoso pode usar sua apresentação para roubar magias de seus adversários e adicioná-las à sua lista de magias conhecidas. Uma vez que a apresentação seja iniciada, o bardo pode roubar uma magia preparada ou uma magia conhecida de outra criatura com um ataque de toque como uma ação padrão. O alvo recebe um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) para anular o efeito. O pestanoso pode escolher uma magia para roubar, mas se o alvo não possuir a magia, a apresentação de bardo cessa imediatamente. Caso contrário, a magia roubada é aleatória, mas sempre será do maior nível que o bardo puder conjurar, se possível. O alvo perde sua magia preparada ou magia conhecida e o pestanoso a adiciona à sua lista de magias conhecidas enquanto a apresentação continuar, sendo que após isso ela retorna a seu recipiente original. Enquanto roubada, o bardo pode conjurar a magia usando seus espaços de magia disponíveis. Este uso não consome a magia roubada. Caso o bardo roube outra magia enquanto possui uma magia roubada, a magia prévia retorna imediatamente a seu dono original. Esta habilidade requer componentes visuais. Esta apresentação substitui inspirar coragem.

Canção de Torpor (SM): No 6º nível, um pestanoso pode usar sua apresentação para fazer uma criatura que já está fascinada para cair de sono (como *sono profundo*, mas sem limitação de DV). Exceto por isso, esta habilidade funciona como sugestão. Esta apresentação substitui sugestão.

Subtexto Dramático (Sob): No 9º nível, um pestanoso pode usar sua apresentação de bardo para conjurar magias sem componentes visuais ou audíveis enquanto retém os efeitos normais da magia. Observadores devem obter sucesso em um teste de Percepção oposto pela Prestidigitação do pestanoso para perceber o pestanoso como a fonte da conjuração (embora a conjuração ainda provoque ataques de oportunidade). O bardo deve usar sua apresentação por pelo menos 2 rodadas antes de conjurar uma magia; caso contrário ela é automaticamente detectada e a apresentação encerrada. Esta habilidade substitui inspirar grandeza.

Roubar Magia Maior (Sob): O poder de roubar magias do pestanoso se aprimora no 15º nível. Quando um alvo falha no teste contra seu roubo de magia, o pestanoso descobre sua resistência à magia (se houver) e quais magias conhece ou tem preparadas. Ele pode então escolher qual magia roubar. O pestanoso pode escolher não roubar uma magia e em vez disso reduzir a RM do alvo em um valor igual à metade de seu nível de bardo e adquire este valor de resistência à magia enquanto sua apresentação continuar. Caso ele roube resistência à magia adicional, ela se acumula com qualquer resistência à magia roubada previamente. Caso ele roube uma magia ou pare de tocar, a resistência à magia imediatamente retorna a seu dono. Esta apresentação substitui inspirar heroísmo.

Canção de Torpor Maior (SM): No 18º nível, um pestanoso pode usar sua canção de torpor para afetar qualquer número de criaturas fascinadas a 9 metros. Exceto por isso, esta habilidade funciona como sugestão em massa. Esta apresentação substitui sugestão em massa.

Pegar Magia (Sob): No 20º nível, um pestanoso que obtiver sucesso contra uma magia ou habilidade similar a magia que tem somente ele como alvo (não incluindo magias em área) pode usar sua apresentação de bardo como uma ação imediata. Ele deve obter sucesso num teste de nível de conjurador (CD 10 + o nível do conjurador original da magia). Caso seja bem-sucedido, o pestanoso pode absorver o efeito da magia sem sofrer danos e imediatamente reconjura essa magia (usando o nível do conjurador e CD originais da magia) ou qualquer magia que ele conheça daquele nível ou menor. Usar esta habilidade consome um número de rodadas de sua apresentação de bardo igual ao nível da magia, mesmo que falhe no teste. Esta habilidade substitui apresentação letal.

Mestre do Subterfúgio (Ext): Um pestanoso recebe um bônus igual à metade de seu nível em testes de Blefar, Furtividade e Prestidigitação. Ele também pode desarmar armadilhas mágicas com Operar Mecanismo como a habilidade encontrar armadilhas de um ladino. Esta habilidade substitui conhecimento bárdico.

Magia Furtiva (Ext): No 2º nível, um pestanoso adiciona +1 à CD de suas magias e apresentações bárdicas contra oponentes que estiverem desprovidos de seu bônus de Des. Isto aumenta para +2 no 10º nível e +3 no 18º nível. Adicionalmente, no 6º nível ele recebe +2 de bônus nos testes de nível de conjurador para superar resistência à magia contra estes adversários, e este bônus aumenta para +4 no 14º nível. Esta habilidade substitui apresentação versátil.

Pressentir Armadilhas (Ext): No 3º nível, um pestanoso recebe +1 de bônus nos testes de Reflexos contra armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra armadilhas. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui inspirar competência.

Ataque Furtivo (Ext): No 5º nível, um pestanoso causa +1d6 pontos de dano contra alvos a 9 metros que ele esteja flanqueando ou quando estiverem desprovidos de seu bônus de Des na CA contra ele. Este dano aumenta em +1d6 a cada cinco níveis após o 5º. Esta habilidade substitui mestre do saber.

Clérigo

Clérigos são servos e mensageiros dos deuses, caminhando pelo mundo pregando a palavra e os dogmas de seus patronos através da compaixão, razão, negociação, ou justa conquista. Eles são os verdadeiros portadores da orientação divina – e também de sua ira. De sacerdotes de aldeias gentis e penitentes a guerreiros sagrados e líderes de igrejas cujos decretos podem destruir reinos e fomentar guerras em mundos inteiros, os clérigos estão em toda parte, e seus chamados e métodos são tão variados quanto os deuses que existem. Eles são a prova viva do poder e interesse dos deuses no mundo dos mortais, e negar-lhes é um convite à destruição, tanto neste mundo quanto nos próximos.

Subdomínios

Abaixo são apresentadas as novas regras para subdomínios – focos mais específicos do culto clerical, que permite aos jogadores maior flexibilidade para customização de seus personagens. Cada domínio possui um número de subdomínios associados (ver Tabela 2-11 para uma lista completa). Cada subdomínio substitui um poder concedido e algumas magias concedidas de domínio. Magias marcadas com um asterisco (*) estão detalhadas no Capítulo 5 deste livro. Um clérigo que escolhe um subdomínio deve ter acesso ao domínio e subdomínio de sua divindade (veja Tabela 2-12). Caso um clérigo selecione um subdomínio, ele não pode selecionar seu domínio associado como sua outra escolha de domínio (na prática, o subdomínio substitui o domínio associado). Os subdomínios são tratados como equivalentes a seus domínios para qualquer efeito ou pré-requisito baseado em domínios. Caso um subdomínio tenha dois domínios associados, o clérigo pode selecionar este subdomínio somente para um de seus domínios. Subdomínios podem ser selecionados por druidas (exceto o subdomínio metal) e inquisidores (caso sua divindade permita).

Caso uma habilidade de subdomínio solicite um teste de resistência, a CD do teste será igual a 10 + 1/2 dos níveis de clérigo + seu modificador de Sabedoria.

Agathions

Domínio Associado: Bem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder lança sagrada do domínio do Bem. Agathions são extraplanares neutros e bons (veja no *Bestiário 2*).

Aura Protetora (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de proteção de 9 metros. Os aliados dentro desta aura recebem +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus em todos os testes de resistência. Adicionalmente, aliados na área ganham os benefícios de *proteção contra o mal* (embora os bônus de CA e testes de resistência não se acumulem os já garantidos pelo efeito). Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *escudo da fé*, 3º – *idiomas*, 6º – *aliado extraplanar* (somente agathions).

Almas

Domínio Associado: Repouso.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder descanso gentil do domínio do Repouso.

Toque do Mundo Espiritual (Sob): Com um toque, você pode capacitar uma arma a afetar criaturas incorpóreas. A arma tocada causa metade do dano a criaturas incorpóreas, ou dano normal se for uma arma mágica. Este benefício dura um número de rodadas igual a seu nível de clérigo. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *animar os mortos*, 6º – *cúpula de proteção contra a vida*, 9º – *aprisionar a alma*.

Amor

Domínio Associado: Encanto.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque atordoante do domínio do Encanto.

Adoração (Sob): Como uma ação imediata, você pode tentar frustrar um ataque corpo a corpo ou à distância contra você. Esta habilidade funciona como *santuário*, mas apenas contra um ataque individual. Você deve usar esta habilidade após o ataque ser declarado contra você, mas antes da jogada ser realizada. A criatura que lhe ataca recebe pode realizar um teste de Vontade para anular este efeito. Caso a criatura possua mais de um ataque, esta habilidade afeta apenas um de seus ataques. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. Esse é um efeito mente-afetante.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *subjugar*, 8º – *tranquilidade eufórica**.

Ancestrais

Domínio Associado: Repouso.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder proteção contra a morte do domínio Repouso.

Falar com os Mortos (Sob): No 8º nível, como uma ação padrão você pode fazer uma pergunta a uma criatura morta, como se tivesse conjurado *falar com os mortos*. A criatura morta que está sendo questionada não tem direito a um teste de resistência ao efeito se sua tendência for diferente da dela. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu nível de clérigo.

Magias de Domínio Substitutas: 4º – *descanso eterno**, 6º – *tarefa/missão*.

Arcano

Domínio Associado: Magia.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder mãos do acólito do domínio da Magia.

Farol Arcano (Sob): Como uma ação padrão você pode se tornar um farol de energia arcana até o final de seu próximo turno. A aura emana a 4,5 metros de você. Todas as magias arcanas conjuradas dentro desta aura recebem +1 de bônus

em seu nível de conjurador ou aumentam a CD do teste de resistência em +1. O conjurador escolhe o benefício no ato da conjuração. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *aura mágica*, 4º – *olho arcano*, 6º – *analisar encantamento*.

Arcontes

Domínio Associado: Bem, Ordem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder lança sagrada do domínio do Bem ou cajado da ordem do domínio da Ordem. Arcontes são extraplanares ordeiros e bons (veja no *Bestiário*).

Aura de Ameaça (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de ameaça de 9m de alcance como uma ação padrão. Inimigos dentro desta área recebem -2 de penalidade na CA e em ataques e testes de resistência enquanto permanecerem dentro da aura. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *favor divino*, 3º – *oração*, 6º – *aliado extraplanar* (somente arcontes).

Assassinato

Domínio Associado: Morte.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder abraço da morte do domínio da Morte.

Golpe Assassino (Sob): No 8º nível, as armas que você usa são infundidas com o poder da morte. Sempre que você confirmar um acerto crítico com uma arma corpo a corpo ou à distância, seu ataque causa uma quantidade de dano de sangramento adicional igual a metade de seu nível de clérigo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *lâmina afiada*, 5º – *sufocar**, 9º – *sufocar em massa**.

Azatas

Domínio Associado: Bem, Caos.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque do caos do domínio do Caos ou toque da bondade do domínio do Bem. Azatas são extraplanares caóticos e bons (veja no *Bestiário*).

Chamado do Elísio (Sob): Com um toque, você pode imbuir uma criatura com o espírito do Elísio, elevando seu espírito e libertando-a de suas amarras. A criatura tocada pode imediatamente jogar novamente um teste de resistência falho contra magias e habilidades similares a magias das subescolas encantamento (encanto) e encantamento (compulsão). Adicionalmente, o alvo recebe +2 de bônus sagrado em testes de resistência e +2 de bônus sagrado no BMC para escapar de um agarrão. Finalmente, o alvo pode ignorar 5 metros de terreno difícil toda rodada, como se possuísse o talento Movimentos Ágeis. Estes bônus duram por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo 1), embora o teste de resistência jogado novamente se aplique somente no momento em que a criatura é tocada. Você pode usar esta habilidade por um número de rodadas por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º *recuo acelerado*, 3º – *voo*, 6º – *aliado extraplanar* (somente azatas).

Tabela 2-11: Subdomínios

Domínio	Subdomínio
Água	Gelo, Oceanos
Animal	Pêlo, Plumas
Ar	Nuvens, Vento
Artífice	Constructos, Labor
Bem	Agathions, Arcontes, Azatas
Caos	Azatas, Demônios, Próteos
Clima	Estações, Tempestades
Comunidade	Família, Lar
Conhecimento	Memória, Pensamento
Cura	Ressurreição, Restauração
Destruição	Catástrofe, Fúria
Encanto	Amor, Luxúria
Enganação	Desilusão, Roubo
Escuridão	Noite, Perda
Fogo	Cinzas, Fumaça
Força	Determinação, Ferocidade
Glória	Heroísmo, Honra
Guerra	Sangue, Táticas
Liberdade	Liberdade, Revolução
Loucura	Insanidade, Pesadelo
Magia	Arcano, Divino
Mal	Daemons, Demônios, Diabos
Morte	Assassinato, Mortos-Vivos
Nobreza	Liderança, Mártir
Ordem	Arcontes, Diabos, Inevitáveis
Plantas	Crescimento, Decadência
Proteção	Defesa, Pureza
Repouso	Almas, Ancestrais
Runas	Linguagem, Vigilância
Sol	Dia, Luz
Sorte	Destino, Maldição
Terra	Cavernas, Metal
Viagem	Comércio, Exploração

Catástrofe

Domínio Associado: Destruição.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder aura destrutiva do domínio da Destruição.

Clima Mortal (Sob): No 8º nível, você pode desencadear um chamado furioso dos céus, convocando uma tempestade de destruição por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Esta tempestade possui uma área de 1,5 metros de raio por nível de clérigo. A cada rodada, a tempestade gera um dos seguintes efeitos: chuva obscura (-4 em todos os testes de percepção e jogadas de ataques à distância), ventos uivantes (–8 em testes de perícia de

Voo e jogadas de ataque à distancia), neve pesada (todo o terreno é considerado difícil), ou relâmpago (como *convocar relâmpago*). Outros efeitos dependem do clima também podem ser aplicados (a critério do Mestre). Você escolhe qual efeito ocorre a cada rodada, mas um efeito não pode ser repetido na rodada subsequente. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *rajada de vento*, 3º –*convocar relâmpago*, 7º – *controlar o clima*.

Cavernas

Domínio Associado: Terra.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder resistência ao ácido do domínio da Terra.

Corredor de Túnel (Sob): No 8º nível, você pode se mover por túneis e cavernas com facilidade. Ativar esta habilidade é uma ação padrão. Você pode mover-se através de qualquer superfície de pedra como se possuísse *patas de aranha*. Você também pode enxergar muito bem na escuridão, adquirindo visão no escuro com um alcance de 18 metros. Caso já possua visão no escuro, o alcance é aumentado em 18 metros. Enquanto estiver no subterrâneo, você também recebe um bônus de intuição igual a seu nível de clérigo em testes de perícia de Furtividade e um bônus de intuição igual a seu modificador de Sabedoria em testes de iniciativa. Você pode usar esta habilidade por 1 minuto por dia a cada nível de clérigo que você possuir. Estes minutos não precisam ser consecutivos, mas devem ser gastos em incrementos de 1 minuto.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *criar fosso**, 3º – *fosso espinhoso**, 6º – *fosso faminto**

Cinzas

Domínio Associado: Fogo.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder resistência a fogo do domínio do Fogo.

Muralha de Cinzas (Sob): No 8º nível, você pode criar uma muralha de cinzas em qualquer lugar a até 30m. Esta muralha possui até 6m de altura e até 3m de comprimento por nível de clérigo que você possuir. A muralha de cinzas bloqueia a linha de visão, e qualquer criatura que a atravesse deve realizar um teste de Fortitude ou ficará cega por 1d4 rodadas. A muralha de cinzas revela criaturas invisíveis dentro ou adjacentes a ela, embora se tornem invisíveis novamente caso se afastem da muralha. Você pode usar esta habilidade por uma quantidade de minutos por dia igual a seu nível de clérigo, mas estes minutos não precisam ser consecutivos.

Magias de Domínio Substitutas: 7º – *desintegrar*, 9º – *corpo ardente**.

Comércio

Domínio Associado: Viagem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder pés ágeis do domínio da viagem.

Negociador de Língua Prateada (Sob): Sempre que você realizar um teste de Blefar, Diplomacia ou Sentir Motivação, você pode como uma ação livre, conceder a você mesmo um bônus na jogada igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo +1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *disco flutuante*, 5º – *viagem planar*, 9º – *portal*.

Constructos

Domínio Associado: Artífice.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder arma dançarina do domínio do Artífice.

Servo Animado (Sob): No 8º nível, como uma ação padrão, você pode dar vida a objetos inanimados. Esta habilidade funciona como *animar objetos*, utilizando seu nível de clérigo como nível de conjurador. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 7º – *desejo restrito*, 8º – *metamorfosear qualquer objeto*.

Crescimento

Domínio Associado: Plantas.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder punho de madeira do domínio das Plantas.

Aumentar (Sob): Como uma ação rápida você pode aumentar seu tamanho por 1 rodada, como se tivesse sido alvo da magia *aumentar pessoa*. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *aumentar pessoa*, 5º – *força dos justos*.

Daemons

Domínio Associado: Mal.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder foice do malefício do domínio do Mal. Daemons são uma raça de extraplanares neutros e malignos (veja no Bestiário 2).

Sussurrar Maldade (Sob): No 8º nível, como uma ação padrão, você pode sussurrar uma litania hipnotizante de promessas vazias. Todo inimigo dentro de uma emanação de 9 metros que puder ouvi-lo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará fascinado enquanto você continuar a litania. Você pode usar este poder durante um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo, mas estas rodadas não precisam ser consecutivas. Este é um efeito mente-afetante.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *causar medo*, 3º – *toque vampírico*, 6º – *âncora planar* (somente daemons).

Decadência

Domínio Associado: Plantas.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder madura de espinheiras do domínio das Plantas.

Aura de Decadência (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de declínio de 9 metros. Criaturas vivas dentro desta aura (exceto você) sofrem 1d6 pontos de dano por rodada. Elas também sofrem -1 de penalidade de Força cumulativa a cada rodada que permanecerem na aura. Uma vez fora da aura, a penalidade desaparece à razão de -1 por rodada, mas começa novamente caso elas entrem novamente na área. Criaturas do tipo planta sofrem 2d6 pontos de dano por rodada. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *contágio*, 4º – *veneno*, 6º – *doença plena*.

Defesa

Domínio Associado: Proteção.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque da resistência do domínio da Proteção.

Aura de Deflexão (Sob): Uma vez por dia, você pode emitir uma aura de 6 metros por um número de rodadas igual a seu nível de clérigo. Aliados dentro da aura recebem +2 de bônus de deflexão na CA e DMC.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *escudo arcano*, 2º – *pele de árvore*, 7º – *deflexão**.

Demônios

Domínios Associados: Caos, Mal.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque do caos do domínio do Caos ou toque do malefício do domínio do Mal. Demônios são extraplanares caóticos e maus (veja no *Bestiário*).

Fúria do Abismo (Sob): Como uma ação rápida, você pode conceder a você mesmo um bônus igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo +1) em ataques corpo a corpo, dano corpo a corpo e manobras de combate. Este bônus dura 1 rodada. Durante essa rodada você sofre -2 de penalidade na CA. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *perdição*, 3º – *fúria*, 6º – âncora planar (somente demônios).

Desilusão

Domínio Associado: Enganação.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder imitação do domínio da Enganação.

Mudança Repentina (SM): Em um piscar de olhos, você pode aparecer em outro lugar. Como uma ação imediata, após errarem um ataque corpo a corpo contra você, você

pode se teleportar até 3 metros para um quadrado que você possa ver. Este espaço deve estar dentro do alcance da criatura que lhe atacou. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *reflexos em espelhos*, 7º – *projetar imagem*.

Destino

Domínio Associado: Sorte.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder boa sorte do domínio Sorte.

Reforçar Vertente (Sob): No 8º nível, você pode forçar uma criatura em sua linha de visão a jogar novamente qualquer jogada que ela tenha realizado antes do resultado ser revelado. O resultado da nova jogada deve ser escolhido, mesmo que seja pior que a jogada original. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada seis níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *augúrio*, 3º – *sorte emprestada**.

Determinação

Domínio Associado: Força.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder vigor dos deuses do domínio da Força.

Atribuir Solução (Sob): No 8º nível, você pode abençoar criaturas com o arrojo de sua divindade. Você pode conceder uma número de pontos de vidas temporários igual a seu nível + seu modificador de Sabedoria a todos os aliados a 6 metros. Estes pontos de vida temporários permanecem por 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *benção*, 6º – *banquete de heróis*.

Dia

Domínio Associado: Sol.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder nuvem de luz do domínio do Sol.

Ressurgência do Dia (Sob): No 8º nível, você pode restaurar uma única criatura como se ela tivesse acabado de completar 8 horas de descanso. Usar este poder leva 10 minutos. Caso o uso deste poder seja interrompido, ele deve ser reiniciado, mas não é perdido. Ao fim dos 10 minutos, uma única criatura voluntária tocada recupera pontos de vida como se tivesse descansado durante 8 horas e pode realizar novos testes de resistência contra efeitos que requerem testes uma vez por dia. O alvo não sofre quaisquer efeitos negativos caso falhe nestes testes de resistência, mas um sucesso é considerado para remover a aflição (se possível). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada dois níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *chama contínua*, 3º – *luz do dia*.

Diabos

Domínio Associados: Mal, Ordem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque do malefício do domínio do Mal ou toque da lei do domínio da Ordem. Diabos são extraplanares ordeiros e maus (veja no *Bestiário*).

Corrupção do Inferno (Sob): Você pode fazer com que uma criatura se torne mais suscetível à corrupção como um ataque de toque corpo a corpo. Criaturas tocadas sofrem -2 de penalidade em todos os testes de resistência e devem realizar testes opostos de perícia duas vezes, escolhendo sempre o pior resultado. Este efeito dura por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo 1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *comando*, 3º – *sugestão*, 6º – âncora planar (somente diabos).

Divino

Domínio Associado: Magia.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder mãos do acólito do domínio da Magia.

Receptáculo Divino (Sob): Sempre que você é alvo de uma magia divina, como uma ação rápida, você pode conceder uma dádiva a todos os aliados a 4,5 metros. Esta dádiva concede +2 de bônus na próxima jogada de ataque, teste de perícia ou teste de atributo realizado até o final de seus próximos turnos. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *abençoar água*, 5º – *purgar**, 7º – *ressurreição*, 9º – *milagre*.

Estações

Domínio Associado: Clima.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder rajada de tempestade do domínio do Clima.

Imune ao Clima (Sob): Ao tocar uma criatura, você lhe concede os benefícios de *suportar elementos*, que dura por 1 hora nível de clérigo. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *bom fruto*, 4º – *mácula*, 8º – *explosão solar*.

Exploração

Domínio Associado: Viagem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder pés ágeis do domínio da Viagem.

Porta da Intuição (Sob): Você pode colocar sua mão sobre qualquer superfície e ver o que está do outro lado, como se estivesse usando *clarividência*. Usar este poder leva 1 minuto, durante o qual você deve estar em contato com a superfície que deseja ver através. Você pode continuar olhando através deste poder durante 10 minutos em cada uso, mas deve sempre tocar a superfície e não realizar

Tabela 2-12 – Divindades do Cenário de Campanha Pathfinder

Divindade	Domínios	Subdomínios
Abadar	Nobreza, Ordem, Proteção, Terra, Viagem	Comércio, Defesa, Inevitáveis, Liderança, Mártir, Metal
Asmodeus	Enganação, Fogo, Magia, Mal, Ordem	Arcano, Cinzas, Desilusão, Diabos, Divino, Fumaça
Calistra	Caos, Conhecimento, Encanto, Enganação, Sorte	Azatas, Desilusão, Ladinagem, Luxúria, Maldição, Memória
Cayden Cailean	Bem, Caos, Encanto, Força, Viagem	Amor, Azatas, Determinação, Exploração, Ferocidade, Luxúria
Desna	Bem, Caos, Libertação, Sorte, Viagem	Azatas, Destino, Exploração, Liberdade, Maldição, Revolução
Erastil	Animais, Bem, Comunidade, Ordem, Plantas	Arconte, Crescimento, Família, Lar, Pêlo, Plumas
Gorum	Caos, Destruição, Força, Glória, Guerra	Determinação, Ferocidade, Fúria, Próteos, Sangue, Táticas
Gozreh	Água, Animais, Ar, Clima, Plantas	Crescimento, Decadência, Estações, Nuvens, Oceanos, Vento
Iomedae	Bem, Glória, Guerra, Ordem, Sol	Arcontes, Dia, Heroísmo, Honra, Luz, Táticas
Irori	Conhecimento, Cura, Força, Ordem, Runas	Inevitáveis, Determinação, Linguagem, Memória, Pensamento, Restauração
Lamashtu	Caos, Enganação, Força, Loucura, Mal	Demônios, Desilusão, Ferocidade, Insanidade, Ladinagem, Pesadelo
Nethys	Conhecimento, Destruição, Magia, Proteção, Runas	Arcano, Catástrofe, Defesa, Divino, Pensamento, Vigilância
Norgorber	Conhecimento, Encanto, Enganação, Mal, Morte	Assassinato, Daemons, Desilusão, Ladinagem, Memória, Pensamento
Pharasma	Água, Conhecimento, Cura, Morte, Repouso	Almas, Ancestrais, Gelo, Memória, Pensamento, Ressurreição
Rovagug	Caos, Clima, Destruição, Guerra, Mal	Catástrofe, Demônios, Fúria, Próteos, Sangue, Tempestades
Sarenrae	Bem, Cura, Fogo, Glória, Sol	Agathions, Dia, Heroísmo, Luz, Ressureição, Restauração
Shelyn	Ar, Bem, Encanto, Proteção, Sorte	Agathions, Amor, Defesa, Destino, Nuvens, Pureza
Torag	Artífices, Bem, Ordem, Proteção, Terra	Arcontes, Cavernas, Constructos, Defesa, Labor, Metal
Urgathoa	Força, Guerra, Magia, Mal, Morte	Assassinato, Daemons, Divino, Ferocidade, Mortos-Vivos, Sangue
Zon-Kuthon	Destruição, Escuridão, Mal, Morte, Ordem	Assassinato, Catástrofe, Diabos, Mortos-Vivos, Noite, Perda

nenhuma outra ação todo este tempo. A superfície não pode ter espessura maiore que 15 cm mais 2,5 cm a cada nível de clérigo que você possuir. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *recuo acelerado*, 4º – *localizar criatura*, 9º – *tremular o mundo**.

Família

Domínio Associado: Comunidade.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque calmante do domínio Comunidade.

Laços por Afinidade (Sob): Como uma ação padrão, você pode tocar um aliado e remover uma condição que o afeta e transferi-la para você. Esta transferência dura um número de rodadas igual a seu nível de clérigo, mas você pode encerrá-la como uma ação livre em seu turno. Ao fim deste efeito, a condição reverte para a criatura original, a menos que tenha se encerrado ou sido removida por outro efeito. Enquanto este poder está ativo, o alvo se torna imune a efeitos da condição transferida. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *acalmar emoções*, 3º – *criar alimentos*.

Ferocidade

Domínio Associado: Força.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder ímpeto de força do domínio da Força.

Ataque Feroz (Sob): Sempre que você realizar um ataque corpo a corpo, você pode designar esse ataque como um ataque feroz. Caso acerte o ataque, você causa dano adicional igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo +1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *fúria*, 6º – *força do touro em massa*.

Fumaça

Domínio Associado: Fogo.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder raio de fogo do domínio do Fogo.

Nuvem de Fumaça (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar uma nuvem de fumaça de 1,5 metros de raio. Este poder tem um alcance de 9 metros. Criaturas dentro da nuvem sofrem -2 de penalidade em jogadas de ataque e testes de perícia de Percepção enquanto estiverem dentro e por 1 rodada após saírem da nuvem. Criaturas dentro da nuvem recebem ocultação contra ataques por adversários que não estiverem adjacentes a elas. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *pirotecnia*, 3º – *névoa fétida*.

Fúria

Domínio Associado: Destruição.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder aura destrutiva do domínio da Destruição.

Raiva (Sob): No 8º nível, você pode entrar em uma fúria terrível, como um bárbaro, por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. No 12º e 16º nível, você pode selecionar um poder de fúria. Você não pode selecionar qualquer poder de fúria que tenha pré-requisito de nível, mas para todos os outros efeitos, seu nível de bárbaro é igual a 1/2 de seus níveis de clérigo. Estas rodadas de fúria se acumulam com quaisquer rodadas de fúria que você possa ter de níveis de bárbaro.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *força do touro*, 6º – *influência da lua**.

Gelo

Domínio Associado: Água.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder resistência a frio do domínio da Água.

Corpo de Gelo (Sob): No 8º nível, você pode transmutar seu corpo e equipamento em gelo por um período de tempo. Isto requer uma ação padrão para assumir a forma de gelo, e você pode encerrar a transmutação como uma ação livre em seu turno. Quando você assume a forma de gelo, você se torna imune a frio e adquire RD 5/-, mas fica vulnerável a fogo. Você pode assumir a forma de gelo por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 7º – *esfera congelante*, 9º – *raio polar*.

Heroísmo

Domínio Associado: Glória.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder presença divina do domínio da Glória.

Aura de Heroísmo (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de heroísmo de 9 metros por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Usar esta habilidade é uma ação rápida. Aliados na área são tratados como se estivessem sob os efeitos de *heroísmo*. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *heroísmo*, 6º – *heroísmo maior*.

Honra

Domínio Associado: Glória.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque da glória do domínio da Glória.

Limite da Honra (Sob): Com um toque, você lembrar uma criatura de seus deveres e responsabilidades, concedendo a ela um novo teste de resistência contra efeitos de encantamento (encanto) ou encantamento (compulsão) que estão a afetando atualmente. Caso seja bem-sucedido no teste, o encantamento é encerrado. Este poder afeta apenas efeitos que permitem um teste de resistência. Caso você falhe num teste de resistência contra um efeito, você pode usar esta habilidade como uma ação imediata pra lhe conceder um teste adicional. Uma vez que o alvo (seja você ou uma criatura tocada) tenha realizado um teste adicional por efeito, esta habilidade não gera qualquer efeito adicional naquele encantamento em particular. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *zona da verdade*, 6º – *tarefa/missão*.

Inevitáveis

Domínio Associado: Ordem.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque da lei do domínio da Ordem. Inevitáveis são uma raça de extraplanares ordeiros e neutros (veja no Bestiário 2).

Comando (Sob): Com uma ação padrão, você pode dar a uma criatura um comando sem emoção, porém inegável, como a magia *comando*. Um teste de Vontade anula o efeito. Você não usar este poder em uma mesma criatura mais de uma vez por dia. Você utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *comandar mortos-vivos*, 5º – *comando maior*, 6º – *âncora planar* (somente inevitáveis).

Insanidade

Domínio Associado: Loucura.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder visões da insanidade do domínio da Loucura.

Foco Insano (Sob): Você pode tocar uma criatura como uma ação padrão, concedendo-a +4 de bônus em todos os testes de resistência contra efeitos mente-afetante e imunidade a confusão. Este bônus dura 1 minuto. Caso a criatura falhe em um teste de resistência contra um efeito mente-afetante durante este período, ela perde sua imunidade a confusão e fica confusa por uma rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 4º – *influência da lua**, 6º – *teia fantasmagórica**.

Labor

Domínio Associado: Artífice.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder arma dançarina do domínio do Artífice.

Aura de Repetição (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de repetição de 9 metros que dura um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Todos os inimigos dentro da aura devem realizar um teste de Vontade a cada rodada ou deverão repetir sua ação da rodada anterior (se possível). Criaturas que atacaram na rodada anterior devem atacar nesta rodada, mas podem alterar o alvo. Criaturas que se moveram na rodada anterior devem mover-se novamente, embora em possam mudar a direção. Criaturas que beberam uma poção devem fazê-lo novamente, mesmo que seja de uma garrafa vazia. Ações que não podem ser repetidas são desperdiçadas. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *comando*, 5º – *ondas de fadiga*, 7º – *ondas de exaustão*.

Ladinagem

Domínio Associado: Enganação.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder ilusão de mestre do domínio da Enganação.

Ladrão dos Deuses (Sob): No 8º nível, quando você realizar um teste de Operar Mecanismos ou Prestidigitação, você pode realizar a jogada duas vezes e escolher o maior resultado. Usar esta habilidade é uma ação livre. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada dois níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *localizar objetos*, 7º – *passeio etéreo*.

Lar

Domínio Associado: Comunidade.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder união do domínio da Comunidade.

Lareira Protegida (Sob): No 8º nível, você pode criar uma aura que protege uma área específica. Criar esta aura leva 10 minutos de trabalho ininterrupto. Esta área possui um raio máximo de 1,5 metros a cada 2 níveis de clérigo que você possuir. Quando a aura é criada, você designa qualquer número de criaturas dentro da área. Se qualquer intruso tentar atravessar entrar nesta área, todas as criaturas selecionadas são alertadas imediatamente (e acordam caso estejam dormindo). As criaturas designadas também recebem um bônus sagrado igual a seu modificador de Sabedoria em todos os testes de resistência e jogadas de ataque realizados dentro da área protegida. Esta proteção desaparece imediatamente se você sair da área. A aura dura 1 hora por nível de clérigo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *alarme*, 3º – *glifo de proteção*, 7º – *guardar e proteger*.

Liberdade

Domínio Associado: Libertação.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder libertação do domínio da Libertação.

Benção da Liberdade (SM): Ao tocar uma criatura voluntária como uma ação padrão, você lhe concede uma dádiva. A criatura com esta dádiva pode, como uma ação rápida, realizar um teste de resistência contra uma única mágica ou efeito que está sofrendo que permita realizar um teste de resistência. A CD do teste de resistência é igual à CD original da magia ou efeito. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, o efeito termina. Esta dádiva dura 1 minuto ou até ser usada com sucesso para remover uma magia ou efeito, o que ocorrer primeiro. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *santuário*, 5º – *viagem planar*.

Liderança

Domínio Associado: Nobreza.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder palavra inspiradora do domínio da Nobreza.

Inspirar Comando (Sob): Como uma ação padrão, você pode emitir um comando inspirador a seus aliados. O comando inspirador afeta um aliado mais um a cada três níveis de clérigo que você possuir. Aliados afetados devem estar a 9 metros de você. Aliados afetados recebem +2 de bônus de intuição em jogadas de ataque, CA, defesa contra manobra de combate e testes de perícias por 1 rodada. Este é um efeito mente-afetante dependente de idioma.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *benção*, 3º – *oração*, 6º – *inspiração brilhante**.

Linguagem

Domínio Associado: Runas.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder runa explosiva do domínio das Runas.

Modificar Runa (Sob): No 6º nível, como uma ação rápida, você pode alterar a localização de uma de suas runas explosivas. A runa deve estar a 9 metros. Você pode colocar a runa explosiva em qualquer quadrado adjacente a você, incluindo um que esteja ocupado por outra criatura.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *compreender idiomas*, 2º – *compartilhar idiomas**, 3º – *idiomas*, 5º – *elo telepático*.

Luxúria

Domínio Associado: Encanto.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder sorriso enfeitiçador do domínio do Encanto.

Qualquer Coisa Para Agradar (Sob): No 8º nível, você pode compelir uma criatura a 9 metros a tentar lhe agradar como uma ação padrão. A criatura pode realizar um teste de Vontade para anular este efeito. Caso falhe no teste, a criatura poderá ataca seus inimigos por 1 rodada, lhe dá seu item mais valioso, ou cair a seus pés lhe tecendo elogios por 1d4 rodadas (à escolha do Mestre). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após o 8º. Este é um efeito mente-afetante.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *toque da estupidez*, 4º – *confusão*.

Luz

Domínio Associado: Sol.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder benção do sol do domínio do Sol.

Clarão Cegante (Sob): Como uma ação padrão, você pode emitir um clarão de luz de seu símbolo sagrado ou foco divino. Uma luz poderosa emana a até 6 metros de você. Criatura com menos Dados de Vida que seu nível de clérigo dentro desta área ficam cegas por 1d4 rodadas exceto se obtiverem sucesso num teste de Fortitude. Todas

as criaturas na área ficam ofuscadas por um número de rodadas igual a 1/2 de seu nível de clérigo (mínimo 1). Você pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *fogo das fadas*, 3º – *luz do dia*.

Maldição

Domínio Associado: Sorte.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder um pouco de sorte do domínio da Sorte.

Olhar Maligno (Sob): Com uma ação padrão, você pode afligir um alvo a 9 metros com seu olhar maligno, fazendo com que o alvo sofra -2 em todos os testes de resistência contra suas magias. O efeito dura 1 minuto ou até o alvo atingir você com um ataque. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *perdição*, 3º – *rogar maldição*, 6º – *olhar pungente*.

Mártir

Domínio Associado: Nobreza.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder liderança do domínio da Nobreza.

Elo Sacrificial (Sob): No 8º nível, quando um aliado a 9 metros sofrer dano de um ataque, você pode, como uma ação imediata, transferir o dano para si. Este poder também transfere efeitos que acompanham o dano. O dano transferido a você não pode ser reduzido de forma alguma. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional no 14º e no 20º nível.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *proteger outro*, 6º – *juramento de sacrifício**.

Memória

Domínio Associado: Conhecimento.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder guardião do conhecimento do domínio do Conhecimento.

Convocar Novamente (Sob): Com um toque, você pode fazer uma criatura resgatar uma informação ou conhecimento esquecido. A criatura pode refazer qualquer teste de perícia de Conhecimento realizado no último minuto, recebendo um bônus de intuição no teste igual a seu bônus de Sabedoria. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *lapso de memória**, 6º – *modificar memória*, 8º – *momento de presciência*.

Metal

Domínio Associado: Terra.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder dardo ácido do domínio da Terra.

Punho de Metal (Sob): Como uma ação rápida, você pode transformar seus punhos em metal por 1 rodada, permitindo que você possa realizar golpes desarmados que causam 1d6 pontos de dano mais seu modificador de Força. Estes golpes desarmados não provocam ataques de oportunidade, mas atacar com ambas as mãos aplica a regra de lutar com duas armas. Adicionalmente, estes golpes desarmados ignoram a dureza de itens que tenham dureza 10 ou menor. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínios: 2º – *esquentar metal*, 6º – *muralha de ferro*, 8º – *corpo de ferro*.

Mortos-Vivos

Domínio Associado: Morte.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque hemorrágico do domínio da Morte.

Beijo da Morte (Sob): Você pode fazer com uma criatura adquirir alguns traços de morto-vivo com um ataque de toque corpo a corpo. Criaturas tocadas são tratadas como mortos-vivos para propósitos ou efeitos de cura ou dano baseados em energia positiva e negativa. Este efeito dura um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo 1). Isto não se aplica aos talentos Afastar Mortos-Vivos ou Comandar Mortos-Vivos. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *toque do carniçal*, 4º – *dreno temporário*, 9º – *drenar energia*.

Noite

Domínio Associado: Escuridão.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder toque da escuridão do domínio da Escuridão.

Caçador da Noite (Sob): Como uma ação padrão, você pode se misturar às sombras da noite, tornando-se quase invisível. Enquanto estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você fica invisível (como *invisibilidade*) a criaturas sem visão no escuro. Esta habilidade dura um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo 1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *sono*, 6º – *pesadelo*.

Nuvens

Domínio Associado: Ar.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder resistência a eletricidade do domínio do Ar.

Nuvem Trovejante (Sob): No 8º nível, você pode, como uma ação padrão, convocar uma tempestade de nuvens. Este poder funciona como *nevoeiro*, exceto que criaturas dentro da nuvem ficam surdas e sofrem 2d6 pontos de dano de eletricidade a cada rodada em lampejos de luzes e trovões. Uma vez criada, você se concentrar na nuvem para movê-la até 9 metros por rodada. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 4º – *névoa sólida*, 9º – *tempestade da vingança*.

Oceanos

Domínio Associado: Água.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder estalactite de gelo do domínio da Água.

Surgir (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar uma poderosa onda que empurra ou puxa uma única criatura. Realize um teste de manobra de combate contra o alvo, utilizando seu nível de clérigo + seu modificador de Sabedoria como seu BMC. Caso seja bem-sucedido, você pode deslocar o alvo como se estivesse utilizando as manobras de combate encontrão ou arrastar. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *água corrente**, 3º – *caminhar na água*, 9º – *tsunami**.

Pêlo

Domínio Associado: Animais.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder falar com os animais do domínio dos Animais.

Graça do Predador (Sob): Você pode, como uma ação rápida, conceder a você mesmo, +3 metros de bônus a seu deslocamento básico por 1 rodada. Este bônus aumenta em 1,5 metros a cada 5 níveis de clérigo que você possuir. Adicionalmente, você adquire visão na penumbra por 1 rodada. Caso já possua visão na penumbra, o alcance da visão se torna três vezes a de um ser humano em luz de penumbra por 1 rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *presa mágica*, 3º – *forma animal I* (apenas animais).

Pensamento

Domínio Associado: Conhecimento.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder visualização remota do domínio do Conhecimento.

Ler Mentes (Sob): No 8º nível, você pode ampliar sua capacidade mental para conseguir sondar aqueles no seu entorno. Fazer isso permite que você leia a mente de cada criatura a 9 metros de você como se tivesse conjurado *detectar pensamentos*. Esta habilidade permite que você leia os pensamentos superficiais de qualquer criatura inteligente que você esteja ciente após 1 rodada de concentração. Criaturas na área podem realizar um teste de Vontade para anular o efeito. A CD deste teste de Vontade é 10 + 1/2 de seus níveis de clérigo + seu modificador de Sabedoria. Você

pode usar esta habilidade por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *encontrar pensamentos**, 5º – *elo telepático*, 8º – *limpar a mente*.

Perda

Domínio Associado: Escuridão.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder olhos da escuridão do domínio Escuridão.

Aura de Esquecimento (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de esquecimento de 9 metros por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Criaturas que você escolher dentro desta área devem realizar um teste de Vontade ou não terão memória de qualquer tempo que passarem dentro da área. Adicionalmente, conjuradores na área perdem uma magia preparada ou um espaço de magia disponível a cada rodada dentro da área, começando pelas magias de 1º nível até as magias de níveis mais altos. Conjuradores podem realizar um teste de resistência a cada rodada para anular esta perda de magias (este teste é separado do teste de perda de memória). Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 5º – *dreno temporário*, 6º – *modificar memória*, 9º – *drenar energia*.

Pesadelo

Domínio Associado: Loucura.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder visões da insanidade do domínio Loucura.

Toque Terrível (Sob): Como uma ação padrão, você pode realizar um ataque de toque corpo a corpo contra uma criatura, fazendo com ela sofra terríveis alucinações por 1 rodada. Durante esta rodada, a criatura perde qualquer imunidade a efeitos de medo que possua e sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque realizadas contra você. Adicionalmente, a criatura sofre uma penalidade em testes de Vontade igual a ½ de seus níveis de clérigo (mínimo -1). Este poder é um efeito mente-afetante. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 4º – *assassino fantasmagórico*, 6º – *manto de sonhos**.

Plumas

Domínio Associado: Animais.

Especial: Adicione Voo à sua lista de perícias de classe. Adicionalmente, sempre que você conjurar uma magia que lhe conceda um deslocamento de voo, sua manobrabilidade aumenta em um passo (até o máximo de perfeito).

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder falar com os animais do domínio dos Animais.

Olhos de Falcão (Ext): Você recebe um bônus racial em testes de Percepção igual a 1/2 de seus níveis de clérigo (mínimo +1). Adicionalmente, se você puder realizar uma ação durante uma rodada surpresa, você recebe +2 de bônus racial em seu teste de Iniciativa.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *queda suave*, 3º – *voo*, 6º – *voo em massa**.

Próteos

Domínio Associado: Caos.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder lâmina do caos do domínio do Caos. Próteos são extraplanares caóticos e neutros (veja no *Bestiário 2*).

Aura do Caos (Sob): No 8º nível, você pode se envolver em um campo de energias selvagens. As energias se manifestam como uma aura de caos de 9 metros por um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. Todos os inimigos dentro desta área devem declarar um tipo de ação no início de seu turno (atacar, conjurar magia, deslocar, usar um item ou ativar uma habilidade especial) e realizar um teste de Vontade. Criaturas que falharem no teste de Vontade devem realizar uma ação diferente da ação declarada. Caso obtenham sucesso, eles devem realizar a ação declarada. Criaturas não podem declarar ações que não são capazes de realizar. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *confusão menor*, 3º – *deslocamento*, 6º – âncora p*lanar* (somente próteos).

Pureza

Domínio Associado: Proteção.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder aura de proteção do domínio da Proteção.

Toque Purificante (Sob): No 8º nível, você pode tocar uma criatura voluntária com poder divino, concedendo-lhe um novo teste de resistência a um efeito que está a afetando, utilizando a CD do teste de resistência original do efeito. Cada teste de resistência bem-sucedido encerra seu efeito relacionado. A criatura pode escolher não realizar um teste de resistência contra um efeito. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional no 14º e 20º nível.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *proteção contra o bem/caos/mal/ordem*, 3º – *remover cegueira/surdez*, 5º – *penitência*.

Ressureição

Domínio Associado: Cura.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder bênção do curandeiro do domínio da Cura.

Dom da Vida (Sob): No 8º nível, você pode tocar uma criatura que tenha morrido no último minuto para conceder-lhe alguns momentos de vida. A criatura morta retorna à vida por um número de rodadas igual a seu nível de clérigo. Criaturas que voltam à vida desta maneira possuem um número de pontos de vida igual à metade de seus níveis de clérigo, e continuam a ser afetadas por qualquer efeito ainda ativo de magia, condições ou aflições presentes antes de sua morte. Ao fim deste período, a criatura morre novamente. O alvo da magia é livre para

agir como bem desejar durante este período. Você pode usar este poder uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 5º – *reviver os mortos*, 7º – *ressurreição*, 9º – *ressurreição verdadeira*.

Restauração

Domínio Associado: Cura.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder impedir morte do domínio da Cura.

Toque Restaurador (Sob): Você pode tocar uma criatura, permitindo o poder de cura de sua divindade fluir através de você para aliviar a criatura de uma condição menor. Seu toque pode remover a condição abalado, enjoado, fatigado, pasmo ou zonzo. Você deve escolher a condição a ser removida. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *remover doença*, 4º – *neutralizar veneno*, 5º – *quebrar encantamento*.

Revolução

Domínio Associado: Libertação.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder chamado da liberdade do domínio da Libertação.

Persuasão Poderosa (Sob): No 8º nível, quando você realiza um teste de Diplomacia ou Intimidação, você pode realizar o teste duas vezes e usar o melhor resultado. Usar esta habilidade é uma ação livre. Você utilizar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada dois níveis após o 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *subjugar*, 6º – *símbolo de persuasão*.

Sangue

Domínio Associado: Guerra.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder mestre das armas do domínio da Guerra.

Lâmina Sangrenta (Sob): No 8º nível, você pode conceder a uma arma tocada a propriedade de *sangramento* por um número de rodadas igual 1/2 de seus níveis de clérigo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, mais uma vez por dia adicional a cada quatro níveis após 8º.

Magias de Domínio Substitutas: 3º – *toque vampírico*, 3º – *muralha de espinhos*, 7º – *causar ferimentos graves em massa*.

Táticas

Domínio Associado: Guerra.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder fúria de batalha do domínio da Guerra.

Aproveitar Iniciativa (Sob): Sempre que você e seus aliados jogarem iniciativa, você pode conceder a um aliado a 9 metros a habilidade de realizar a jogada duas vezes e escolher qualquer um dos resultados. Esta decisão deve ser tomada antes dos resultados serem revelados. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 2º – *auxílio*, 5º – *comando maior*, 8º – *aliado extraplanar maior*.

Tempestades

Domínio Associado: Clima.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder senhor dos relâmpagos do domínio do Clima.

Aura de Ventania (Sob): No 6º nível, como uma ação padrão, você pode criar uma aura de 9 metros com ventos semelhantes a vendavais, que retardam o progresso dos inimigos. Criaturas dentro da área não podem realizar passos de ajuste. Inimigos na aura tratam todo quadrado que se moverem em sua direção como terreno difícil. Eles podem se mover normalmente em qualquer outra direção. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio Substitutas: 5º – *convocar tempestade de relâmpagos*, 6º – *siroco**.

Vento

Domínio Associado: Ar.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder arco voltaico do domínio do Ar.

Vento Explosivo (Sob): Como uma ação padrão, você pode desencadear uma explosão de ar em uma linha de 9 metros. Você deve realizar um teste de manobra de combate contra cada criatura na linha, utilizando seu nível de conjurador como seu bônus base de ataque e seu modificador de Sabedoria no lugar de seu modificador de Força. Trate os resultados como uma tentativa de encontrão. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *vento sussurrante*, 6º *caminhar no vento*, 9º – *ventos da vingança**.

Vigilância

Domínio Associado: Runas.

Poder Concedido Substituto: O seguinte poder concedido substitui o poder conjuração rúnica do domínio das Runas.

Runa de Proteção (Sob): No 6º nível, quando uma criatura sofre dano de sua runa explosiva, ela não pode lhe atacar por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de clérigo, a menos que obtenha sucesso em um teste de Vontade, como na magia *santuário*. Usar esta habilidade é uma ação imediata quando uma criatura aciona uma de suas runas explosivas. A habilidade não impede que você seja atacado afetado por magias ou habilidades de área. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia até o 8º nível, mais uma vez por dia adicional no 14º e 20º nível.

Magias de Domínio Substitutas: 1º – *tranca arcana*, 4º – *âncora dimensional*, 6º – *guardar e proteger*.

Druida

Druidas são protetores das terras selvagens, os guardiões que observam as fronteiras da natureza para garantir que a civilização arrogante não ultrapasse seus limites. Desde os mais altos cumes das montanhas a selvas quentes e mares, druidas aprendem e tiram seus poderes do ambiente à sua volta e das criaturas que vivem ali. Como a própria natureza, druidas podem ser gentis e prestativos ou mostrarem suas presas e garras, e respondem somente ao vento e à chuva.

Abaixo são apresentadas novas regras de classe alternativas para ajuda-lo a customizar seu druida para tipos específicos de terreno, assim como regras para xamãs druídicos que veneram totens animais específicos.

Druida Aquático

Pastores dos lagos e mares, druidas aquáticos guardam ecossistemas desde riachos rasos a oceanos profundos, servindo seus residentes e comungando com as marés.

Empatia Selvagem (Ext): A empatia selvagem de um druida aquático funciona apenas em criaturas que possuem um deslocamento de natação ou os subtipos água ou aquático; entretanto, ele pode aprimorar a atitude de qualquer criatura com Inteligência 2 ou menor independentemente do tipo, incluindo criaturas sem mente.

Adaptação Aquática (Ext): No 2º nível, um druida aquático recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Natação, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno aquático, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Nadador Nato (Ext): No 3º nível, um druida aquático adquire um deslocamento de natação igual à metade de seu deslocamento em terra. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Resistir à Fúria do Oceano (Ext): No 4º nível, um druida aquático recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra magias do tipo água ou habilidades extraordinárias ou sobrenaturais de criaturas com os subtipos água ou aquático. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida aquático adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2.

Nascido do Mar (Ext): No 9º nível, um druida aquático adquire o subtipo aquático, o traço anfíbio, e um deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra. Ele também pode suportar efeitos de clima frio como se estivesse usando *suportar elementos*. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Mergulhador das Profundezas (Ext): No 13º nível, um druida aquático adquire RD/cortante ou perfurante igual a 1/2 de seu nível. Esta redução de dano também se aplica contra magias e habilidades sobrenaturais que causam dano agarrando ou esmagando (como *tentáculos negros* e *mão esmagadora*). Ele nunca sofre dano por pressão devido a águas profundas. Esta habilidade substitui mil faces.

Druida do Ártico

Um druida do ártico vigia as distantes terras rígidas e congeladas do mundo, tomando conta da vida definhada que prolonga sua sobrevivência nos climas menos habitáveis.

Nativo do Ártico (Ext): No 2º nível, um druida do ártico recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno frio ou gélido, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Andar no Gelo (Ext): No 3º nível, um druida do ártico não sofre penalidade de deslocamento ou nos testes de Acrobacia, Escalar e Furtividade em terreno ou clima nevado ou gélido e pode andar sobre crostas de neve ou finas camadas de gelo sem quebra-las. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Suportar o Ártico (Ext): No 4º nível, um druida do ártico ignora os efeitos de clima frio como se estivesse usando *suportar elementos*. Ele também é imune a ficar ofuscado. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida do ártico adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2.

Conjurador da Neve (Sob): No 9º nível, um druida do ártico pode enxergar normalmente em tempestade glacial, tempestade de granizo ou tempestades de neve naturais similares. Adicionalmente, ele pode preparar qualquer magia de druida com o subtipo fogo como uma magia de frio, com um efeito idêntico, mas causando dano de frio em vez de dano de fogo. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Forma Voluta (Ext): No 13º nível, um druida do ártico pode assumir a forma de uma coluna rodopiante de neve equivalente a forma gasosa à vontade. Enquanto estiver nesta forma, ele recebe um bônus de circunstância nos testes de Furtividade realizados em terrenos frios igual a seu nível de druida. Esta habilidade substitui mil faces.

Druida do Deserto

Nem todos os climas são paraísos verdejantes, mas mesmo nos desertos ressequidos há vida – embora frequentemente escondida do sol e raramente amigável – e beleza bruta e desolada. Druidas do deserto fazem ali suas homenagens, protegem e mantêm os poucos locais habitáveis, e testemunham a majestade da natureza em sua glória ardente e impiedosa.

Nativo do Deserto (Ext): No 2º nível, um druida do deserto recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno de deserto, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Andar na Areia (Ext): No 3º nível, um druida do deserto não sofre penalidade de deslocamento ou nos testes de Acrobacia e Furtividade quando se desloca através da areia ou em terreno desértico. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Suportar o Deserto (Ext): No 4º nível, um druida do deserto ignora os efeitos de clima quente como se estivesse usando *suportar elementos*. Ele também tem sua

necessidade de comer e beber reduzida, como se estivesse usando um *anel de sustento* (embora ainda precise dormir normalmente). Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida do deserto adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2. Ele não pode usar forma selvagem para adotar a forma de uma planta. No 10º nível, ele pode assumir a forma de um verme Pequeno ou Médio, no 12º nível a forma de um verme Minúsculo ou Grande, e no 14º nível a forma de um verme Diminuto ou Enorme. Este efeito funciona como *forma animal IV* (tratando o verme como se fosse um animal para determinar seus modificadores de atributo e armadura natural).

Visão Sombreada (Ext): No 9º nível, um druida do deserto se torna imune a efeitos de cegueira e ofuscação e recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra ataques visuais e ilusões das subescolas invenção e padrão. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Mesclar-se às Dunas (Ext): No 13º nível, um druida do deserto pode assumir a forma de uma coluna rodopiante de areia à vontade. Isto é equivalente a forma gasosa, mas o druida adquire um deslocamento de escavar e por terra de 3 metros em vez de um deslocamento de voo. Enquanto estiver nesta forma, ele recebe um bônus de circunstância nos testes de Furtividade realizados em terrenos desérticos igual a seu nível de druida. Esta habilidade substitui mil faces.

DRUIDA DA MONTANHA

Conforme mais e mais das terras macias e suaves são cultivadas e civilizada, muitos druidas buscam por refúgio e isolamento entre os cumes eternos das mais altas montanhas.

Montanhista (Ext): No 2º nível, um druida da montanha recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Escalar, Furtividade, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno montanhoso, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Passo Firme (Ext): No 3º nível, um druida da montanha não sofre penalidade de deslocamento ou nos testes de Acrobacia e Furtividade quando se desloca através de declives íngremes, cascalho denso e acúmulos. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Caminhante do Pináculo (Ext): No 4º nível, um druida da montanha não perde seu bônus de Destreza quando está escalando. Um druida da montanha é imune a efeitos de altitude e ignora os efeitos de clima frio como se estivesse sob os efeitos de *suportar elementos*. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida da montanha adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2. Ele não pode usar forma selvagem para adotar a forma de uma planta. Entretanto, no 12º nível, ele pode assumir a forma de um gigante Grande como se estivesse usando *forma gigante I*. No 16º nível ele pode assumir a forma de um gigante Enorme como se estivesse usando *forma gigante II*.

Postura da Montanha (Ext): No 9º nível, um druida da montanha adquire imunidade a petrificação e recebe +4 de bônus em testes de resistência ou a sua DMC para resistir a qualquer tentativa de empurrar, encontrão, puxar ou arrastar, ou para resistir a qualquer outro efeito que poderia fisicamente movê-lo de sua posição (como *repelir madeira*, *inverter a gravidade*, ou ser arrastado para longe por ventos fortes). Isto não o protege de ser derrubado, agarrado ou ultrapassado. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Pedra da Montanha (Ext): No 13º nível, um druida da montanha pode transformar seu corpo em uma pedra natural e retornar à sua forma original à vontade. Este efeito funciona como *estátua*. Esta habilidade substitui mil faces.

DRUIDA DO PÂNTANO

Alguns druidas evitam prazerosas clareiras e bosques e em vez disso buscam brejos úmidos, matagais e charcos enevoados e pântanos vertiginosos como o local que chamam de lar e vigiam com cuidado, encontrando beleza e vida em abundância em locais que poucos entrariam.

Ser do Brejo (Ext): No 2º nível, um druida do pântano recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Natação, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno pantanoso, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Andarilho do Pântano (Ext): No 3º nível, um druida do pântano não sofre penalidade de deslocamento ou nos testes de Acrobacia e Furtividade em lamaçais e vegetação. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Escuma de Charco (Ext): No 4º nível, um druida do pântano recebe +4 de bônus nos testes contra doenças e habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia de humanoides monstruosos. Um druida do pântano também adquire RD/– igual a metade de seu nível de druida contra enxames. Caso esta redução de dano previna o dano total, o druida não é afetado por distração ou outros ataques especiais do enxame. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida do pântano adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2.

Escorregadio (Ext): No 13º nível, um druida do pântano recebe *movimentação livre* continuamente. Esta habilidade substitui mil faces.

DRUIDA PERNICIOSO

Servos devotados da natureza corrompida, arruinada e destruída, druidas da ruína são zeladores das terras devastadas por desastres naturais. Enquanto alguns são devotados a reformar e reivindicar terras despojadas pela devastação da civilização, outros buscam a mais predatória violência na natureza e alimentam a putrefação e apodrecimento que leva o fim a todas as coisas.

Elo com a Natureza (Ext): Um druida pernicioso não pode formar elo com um companheiro animal, mas pode em vez disso chamar um familiar como um mago do seu nível de druida ou selecionar os domínios Destruição, Escuridão e Morte em adição aos normalmente permitidos.

Empatia com Vermes (Sob): Um druida pernicioso pode aprimorar a atitude de um verme como um druida normal

pode com animais. Vermes possuem a atitude inicial pouco amistosa. O druida pernicioso também pode aprimorar a atitude de animais e mortos-vivos sem mente que eram animais, mas sofrem -4 de penalidade no teste exceto se o animal ou morto-vivo possuir o ataque especial doença. Esta habilidade substitui empatia selvagem.

Miasma (Ext): A partir do 5º nível, caso o druida pernicioso esteja adjacente a uma criatura no início de seu turno, a criatura deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos níveis de druida + o modificador de Sabedoria do druida) ou ficará enjoado por 1 rodada. Uma criatura do tipo animal, fada ou planta que falhar no teste fica nauseada por 1 rodada e enjoada por 1 minuto subsequente. Caso seja bem-sucedido, a criatura fica imune a este efeito por 24 horas, assim como criaturas imunes a doença. Esta habilidade substitui rastro invisível e resistir à tentação da natureza.

Sangue Pernicioso (Ext): No 9º nível, um druida pernicioso adquire imunidade a todas as doenças naturais e sobrenaturais. Ele também se torna imune a efeitos que o fariam ficar enjoado ou nauseado. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Portador da Peste (Sob): A partir do 13º nível, qualquer criatura que atingir um druida pernicioso com um ataque de toque, golpe desarmado ou arma natural deve obter sucesso em um teste de Fortitude com uma CD igual a 10 + 1/2 dos níveis de druida + o modificador de Sabedoria do druida ou contraem uma doença, como a magia *contágio*. Caso a criatura obtenha sucesso no teste, ela fica imune a este efeito por 24 horas. Esta habilidade substitui mil faces.

Druida das Planícies

Sobre as amplas e vastas pradarias e savanas, druidas das planícies montam guarda sobre as campinas. Estes druidas patrulham por toda a parte, vigiando sobre tribos nômades e rebanhos errantes e preservando o frágil ecossistema destes espaços tão largos.

Viajante das Planícies (Ext): No 2º nível, um druida das planícies recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Furtividade, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno de planícies, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Correr como o Vento (Ext): No 3º nível, um druida das planícies recebe +3 metros a seu deslocamento em terra quando estiver vestindo armaduras leves ou nenhuma armadura e carregando uma carga leve, e uma vez por hora, ele pode correr ou investir o dobro de seu deslocamento normal por 1 rodada. Caso esteja cavalgando seu companheiro animal, o companheiro recebe esta habilidade em vez do druida. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Espreita da Savana (Ext): No 4º nível, um druida das planícies recebe ocultação sempre que estiver deitado em ambientes naturais, e pode realizar testes de Furtividade sem penalidades quando deitado ou não se deslocando ou com -5 rastejando. Um druida das planícies pode se levantar como uma ação imediata durante uma rodada surpresa. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida das planícies adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2.

Investida Graciosa (Ext): No 9º nível, um druida das planícies pode investir através de quadrados ocupados por inimigos sem dificuldade (seja montado ou a pé) e pode fazer curvas de até 90 graus uma vez durante uma investida, desde que os últimos 3 metros contra um alvo estejam em linha reta. Ele também recebe +4 de bônus na CA contra inimigos em investida e +4 de bônus de dano quando preparar uma ação contra um inimigo em investida. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Evasão (Ext): No 13º nível, um druida das planícies adquire evasão quando estiver vestindo armaduras leves ou nenhuma armadura e carregando uma carga leve. Esta habilidade funciona como a habilidade de ladino de mesmo nome. Esta habilidade substitui mil faces.

Druida da Selva

As selvas fecundas das regiões equatoriais são ricas em vida e tradições antigas; guardiões druídicos de poços sagrados, árvores anciãs e vulcões trêmulos vigiam sobre templos desmoronantes e a inevitável reivindicação de civilizações perdidas pelo coração pulsante da natureza indomável.

Guardião da Selva (Ext): No 2º nível, um druida da selva recebe um bônus nos testes de Iniciativa e testes de Conhecimento (geografia), Escalar, Furtividade, Percepção e Sobrevivência igual a 1/2 de seu nível de druida em terreno de selvas, e não pode ser rastreado nestes ambientes. Esta habilidade substitui travessia de floresta.

Travessia de Floresta (Ext): Um druida da selva adquire esta habilidade no 3º nível. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Suportar a Torrência (Ext): No 4º nível, um druida da selva ignora os efeitos de clima quente como se estivesse usando *suportar elementos*. Ele também recebe +4 de bônus nos testes contra doenças e habilidades extraordinárias de animais e bestas mágicas. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida da selva adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2.

Sentinela Verdejante (Ext): No 13º nível, um druida da selva pode conjurar *travessia entre árvores* à vontade. Esta habilidade substitui mil faces.

Druida do Subterrâneo

Longe dos campos verdes do mundo se estende uma vastidão escura sob a superfície. Esta terra sombria das fadas não é desprovida de beleza e maravilhas naturais, e alguns druidas buscam preservar este reino escondido e purga-lo dos horrores que vêm de cima.

Sentido das Cavernas (Ext): No 2º nível, um druida do subterrâneo adiciona Conhecimento (exploração) em vez de Conhecimento (geografia) como uma perícia de classe e recebe +2 de bônus nos testes de perícia de Conhecimento (exploração) e Sobrevivência. Esta habilidade substitui sentido da natureza.

Elo com a Natureza (Ext): Um druida do subterrâneo pode selecionar o domínio Escuridão em adição aos

normalmente permitidos, mas não podem selecionar os domínios Ar e Clima.

Empatia Selvagem (Sob): Um druida do subterrâneo pode influenciar limos em vez de bestas mágicas, com -4 de penalidade em seu teste de empatia selvagem.

Corredor de Túneis (Ext): No 2º nível, um druida do subterrâneo pode se mover através de áreas de destroços ou passagens estreitas que requerem se espremer a seu deslocamento normal sem sofrer penalidade. Esta habilidade substitui travessia da floresta.

Pés Leves (Ext): No 3º nível, um druida do subterrâneo não pode ser detectado por sentido sísmico. Esta habilidade substitui rastro invisível.

Resistir à Corrupção Subterrânea (Ext): No 4º nível, um druida do subterrâneo recebe +2 de bônus nos testes contra habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia de limos e aberrações. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Forma Selvagem (Sob): Um druida do subterrâneo adquire esta habilidade no 6º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -2. Ele não pode usar *Forma selvagem* para adotar a forma de uma planta. No 10º nível, ele pode assumir a forma de um limo Pequeno ou Médio como se estivesse usando *forma animal III*, e no 12º nível a forma de um limo Minúsculo ou Grande como se estivesse usando *forma animal IV* (tratando o limo como se fosse uma besta mágica sem bônus de armadura natural). Quando estiver na forma de limo, o druida do subterrâneo não possui anatomia discernível e é imune a veneno, ataque furtivo e acertos críticos.

DRUIDA URBANO

Enquanto muitos druidas se mantêm nas terras selvagens, alguns fazem seu caminho em assentamentos, comungando com os animais e vermes que vivem ali e falando com a natureza que corre desenfreada no berço da civilização.

Conjuração Espontânea: Um druida urbano pode canalizar magias armazenadas em magias de domínio que ele não tenha preparado previamente. Ele pode "perder" uma magia preparada para conjurar qualquer magia de domínio do mesmo nível ou menor. Esta habilidade substitui conjuração espontânea das magias *convocar aliado da natureza*.

Elo com a Natureza (Ext): Um druida urbano não pode selecionar um companheiro animal. Em vez disso, ele deve escolher entre um dos seguintes domínios, em vez dos domínios normalmente permitidos a druidas: Clima, Comunidade, Conhecimento, Encanto, Nobreza, Proteção, Repouso e Runas.

Guardião do Conhecimento (Ext): No 2º nível, um druida urbano adiciona Conhecimento (história), Conhecimento

(local), Conhecimento (nobreza) e Diplomacia à sua lista de perícias de classe. Ele também recebe +2 de bônus nos testes destas perícias. Esta habilidade substitui travessia de floresta e rastro invisível.

Resistir à Tentação (Ext): No 4º nível, um druida urbano recebe +2 de bônus nos testes contra adivinhações e encantamentos. Esta habilidade substitui resistir à tentação da natureza.

Mil Faces (Sob): Um druida urbano adquire esta habilidade no 6º nível.

Forma Selvagem (Sob): Um druida do pântano adquire esta habilidade no 8º nível, e seu nível efetivo de druida para esta habilidade é igual a seu nível de druida -4.

Força Mental (Ext): No 9º nível, um druida urbano adquire *imunidade a efeitos de encanto* e *compulsão*. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Xamãs Animais

Alguns druidas formam um elo próximo com um tipo de animal. Os seguintes xamãs animais representam somente algumas possibilidades, explorando o elo único entre um druida e seu totem. Todos estes xamãs possuem poderes similares, que são explicados por completo na descrição do xamã do urso.

Xamã da Águia

Um xamã com este totem convoca a nobre águia, sisuda e orgulhosa, planando alto sobre o mundo com seus afiados e impiedosos olhos que não deixam passar nada.

Elo com a Natureza: Um xamã da águia que escolhe um companheiro animal deve selecionar um pássaro (águia). Caso escolha um domínio, o xamã da águia deve escolher dentre os domínios dos Animais, Ar, Clima e Nobreza.

Empatia Selvagem (Ext): Um xamã da águia pode usar empatia selvagem com pássaros como uma ação de rodada completa com +4 de bônus.

Transformação do Totem (Sob): No 2º nível, um xamã da águia pode adotar um aspecto da águia enquanto mantém sua forma normal. Esta habilidade funciona como a habilidade do xamã do urso, mas o druida pode selecionar um dos seguintes bônus: movimento (deslocamento de voo de 9 metros [mediano], o druida deve ser pelo menos de 5º nível para selecionar este bônus), sentidos (visão na penumbra, +4 de bônus racial em Percepção), ou armas naturais (mordida [1d4] e 2 garras [1d4] para um xamã Médio). Enquanto estiver usando a transformação do totem, o xamã da águia pode falar normalmente e pode conjurar *falar com os animais* (apenas pássaros) à vontade.

Convocações Totêmicas (Sob): No 5º nível, o xamã da águia pode conjurar *convocar aliado da natureza* como uma ação padrão quando estiver convocando águias, pássaros roca e águias gigantes (adicionada à lista de 4º nível), e estas criaturas convocadas recebem pontos de vida temporários igual a seu nível de druida. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona a habilidade do xamã do urso.

Forma Selvagem (Sob): No 6º nível, a habilidade forma selvagem de um xamã da águia funciona como seu nível de druida -2. Caso ele assuma a forma de uma águia ou pássaro roca, em vez disso ele utiliza seu nível de druida +2.

Talento Adicional: No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, o xamã da águia recebe um dos seguintes talentos adicionais: Investida Aérea, Foco em Perícia (Percepção), Postura do Vento, Reflexos Rápidos ou Reflexos Rápidos Aprimorados. Ele deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Xamã do Leão

Um xamã com este totem convoca o orgulhoso leão, imponente e majestoso, o poderoso líder de caçadores letais.

Elo com a Natureza: Um xamã do leão que escolhe um companheiro animal deve selecionar um leão. Caso escolha um domínio, o xamã do leão deve escolher dentre os domínios dos Animais, Glória, Nobreza e Sol.

Empatia Selvagem (Ext): Um xamã do leão pode usar empatia selvagem com felinos como uma ação de rodada completa com +4 de bônus.

Transformação do Totem (Sob): No 2º nível, um xamã do leão pode adotar um aspecto do leão enquanto mantém sua forma normal. Esta habilidade funciona como a habilidade do xamã do urso, mas o druida pode selecionar um dos seguintes bônus: movimento (+6 metros de deslocamento em terra), sentidos (visão na penumbra, faro), ou armas naturais (mordida [1d4] e 2 garras [1d4] para um xamã Médio, rasgar, +2 em BMC para agarrar). Enquanto estiver usando a transformação do totem, o xamã do leão pode falar normalmente e pode conjurar *falar com os animais* (apenas felinos) à vontade.

Convocações Totêmicas (Sob): No 5º nível, o xamã do leão pode conjurar *convocar aliado da natureza* como uma ação padrão quando estiver convocando felinos, e estas criaturas convocadas recebem pontos de vida temporários igual a seu nível de druida. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona como a habilidade do xamã do urso.

Forma Selvagem (Sob): No 6º nível, a habilidade forma selvagem de um xamã do leão funciona como seu nível de druida -2. Caso ele assuma a forma de um felino, em vez disso ele utiliza seu nível de druida +2.

Talento Adicional: No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, o xamã do leão recebe um dos seguintes talentos adicionais: Esquiva, Estocada, Foco em Perícia (Acrobacia), Vontade de Ferro ou Vontade de Ferro Aprimorada. Ele deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Xamã do Lobo

Um xamã com este totem convoca o esperto lobo, capaz de vaguear sozinho e ainda assim sábio o suficiente para confiar em sua alcateia quando encara perigos grandes demais.

Elo com a Natureza: Um xamã do lobo que escolhe um companheiro animal deve selecionar um lobo. Caso escolha um domínio, o xamã do lobo deve escolher dentre os domínios dos Animais, Comunidade, Libertação e Viagem.

Empatia Selvagem (Ext): Um xamã do lobo pode usar empatia selvagem com caninos como uma ação de rodada completa com +4 de bônus.

Transformação do Totem (Sob): No 2º nível, um xamã do lobo pode adotar um aspecto do lobo enquanto mantém sua

forma normal. Esta habilidade funciona como a habilidade do xamã do urso, mas o druida pode selecionar um dos seguintes bônus: movimento (+6 metros de deslocamento em terra), sentidos (visão na penumbra, faro, +4 de bônus racial em Sobrevivência quando rastreando pelo faro), ou armas naturais (mordida [1d4 mais derrubar] para um xamã Médio, +2 em BMC para derrubar). Enquanto estiver usando a transformação do totem, o xamã do lobo pode falar normalmente e pode conjurar *falar com os animais* (apenas caninos) à vontade.

Convocações Totêmicas (Sob): No 5º nível, o xamã do lobo pode conjurar *convocar aliado da natureza* como uma ação padrão quando estiver convocando caninos, e estas criaturas convocadas recebem pontos de vida temporários igual a seu nível de druida. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona a habilidade do xamã do urso.

Forma Selvagem (Sob): No 6º nível, a habilidade forma selvagem de um xamã do lobo funciona como seu nível de druida -2. Caso ele assuma a forma de um canino, em vez disso ele utiliza seu nível de druida +2.

Talento Adicional: No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, o xamã do lobo recebe um dos seguintes talentos adicionais: Ataque em Movimento, Derrubar Aprimorado, Derrubar Maior, Foco em Perícia (Furtividade) ou Mobilidade. Ele deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Xamã da Serpente

Um xamã com este totem convoca a sagaz serpente, a enganadora furtiva que atrai aqueles de mente fraca e ataca enquanto estão distraídos. Alguns odeiam sua natureza traiçoeira, enquanto outros apreciam seu pragmatismo.

Elo com a Natureza: Um xamã da serpente que escolhe um companheiro animal deve selecionar uma serpente. Caso escolha um domínio, o xamã da serpente deve escolher dentre os domínios dos Animais, Água, Encanto e Enganação.

Empatia Selvagem (Ext): Um xamã da serpente pode usar empatia selvagem com répteis como uma ação de rodada completa com +4 de bônus.

Transformação do Totem (Sob): No 2º nível, um xamã da serpente pode adotar um aspecto da serpente enquanto mantém sua forma normal. Esta habilidade funciona como a habilidade do xamã do urso, mas o druida pode selecionar um dos seguintes bônus: movimento (deslocamentos de escalar e natação de 6 metros), escamas (+2 de bônus de armadura natural na CA), sentidos (visão na penumbra, faro), ou armas naturais (mordida [1d4] veneno [*frequência* 1/rodada (6), *efeito* 1 de dano de Con, *cura* 1 teste, CD baseada em Con]) para um xamã Médio, +2 em BMC para agarrar). Enquanto estiver usando a transformação do totem, o xamã da serpente pode falar normalmente e pode conjurar *falar com os animais* (apenas répteis) à vontade.

Convocações Totêmicas (Sob): No 5º nível, o xamã da serpente pode conjurar *convocar aliado da natureza* como uma ação padrão quando estiver convocando serpentes, e estas criaturas convocadas recebem pontos de vida temporários igual a seu nível de druida. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona a habilidade do xamã do urso.

Forma Selvagem (Sob): No 6º nível, a habilidade forma selvagem de um xamã da serpente funciona como seu nível de druida -2. Caso ele assuma a forma de uma serpente, em vez disso ele utiliza seu nível de druida +2.

Talento Adicional: No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, o xamã da serpente recebe um dos seguintes talentos adicionais: Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Perícia (Blefar), Furtivo ou Revidar. Ele deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Xamã do Urso

Um xamã com este totem convoca o poderoso urso, titã das florestas e montanhas, um modelo de força e ferocidade, e ainda assim um protetor tranquilo e rico em sabedoria.

Elo com a Natureza: Um xamã do urso que escolhe um companheiro animal deve selecionar um urso. Caso escolha um domínio, o xamã do urso deve escolher dentre os domínios dos Animais, Força, Proteção e Terra.

Empatia Selvagem (Ext): Um xamã do urso pode usar empatia selvagem com ursos e carcajus como uma ação de rodada completa com +4 de bônus.

Transformação do Totem (Sob): No 2º nível, um xamã do urso pode adotar um aspecto do urso enquanto mantém sua forma normal. Ele recebe um dos seguintes bônus: movimento (+3 metros de deslocamento em terra, +4 de bônus racial em testes de Natação), sentidos (visão na penumbra, faro), vitalidade (+2 de bônus de armadura natural na CA, talento Tolerância), ou armas naturais (mordida [1d6] e 2 garras [1d4] para um xamã Médio, +2 em BMC para agarrar). Enquanto estiver usando a transformação do totem, o xamã do urso pode falar normalmente e pode conjurar *falar com os animais* (apenas mamíferos) à vontade. Usar esta habilidade é uma ação padrão no 2º nível, uma ação de movimento no 7º nível, e uma ação rápida no 12º nível. O xamã do urso pode usar esta habilidade um número de minutos por dia igual a seu nível de druida. Estes minutos não precisam ser consecutivo, mas devem ser gastos em incrementos de 1 minuto. Este é um efeito de metamorfose e não pode ser utilizando enquanto o druida está utilizando outro efeito de metamorfose, como forma selvagem.

Convocações Totêmicas (Sob): No 5º nível, o xamã do urso pode conjurar *convocar aliado da natureza* como uma ação padrão quando estiver convocando ursos, e ursos convocados recebem pontos de vida temporários igual a seu nível de druida. Ele pode aplicar o modelo simplificado de criatura jovem a qualquer urso para reduzir o nível da magia de convocação em um. Ele também pode aumentar o nível da convocação requerida para aplicar o modelo simplificado criatura evoluída ou criatura gigante, ou aumentar em dois e aplicar ambos os modelos. Esta habilidade substitui mil faces.

Forma Selvagem (Sob): No 6º nível, a habilidade forma selvagem de um xamã do urso funciona como seu nível de druida -2. Caso ele assuma a forma de um urso, em vez disso ele utiliza seu nível de druida +2.

Talento Adicional: No 9º nível e a cada 4 níveis subsequentes, o xamã do urso recebe um dos seguintes talentos adicionais: Duro de Matar, Grande Fortitude, Grande Fortitude Aprimorada, Tolerância, Vitalidade. Ele deve atender aos pré-requisitos destes talentos adicionais. Esta habilidade substitui imunidade a venenos.

Feiticeiro

Cheia de poderes mágicos que anseiam por ser libertados, a feitiçaria não é um chamado como uma bênção – ou uma maldição. Para alguns feiticeiros, este patrimônio arcano se manifesta de formas sutis e cuidadosamente controladas, auxiliando-os a manipular as pessoas ou a perseguir objetivos soberbos. Para outros, a magia é selvagem e imprevisível, a libertação primitiva e explosiva de um poder maior que eles próprios. Abaixo são apresentadas várias novas linhagens representando as origens misteriosas de suas habilidades de feitiçaria.

Magias novas apresentadas no Capítulo 5 estão marcadas com um asterisco (*).

Alma Estelar

Você descende de uma linhagem de astrólogos e exploradores que se aventuraram nas profundezas escuras além das estrelas. Ao tocar o vazio, o vazio os tocou, e suas mentes, espíritos e corpos ansiaram por preencher o vazio entre mundos.

Perícia de Classe: Conhecimento (natureza).

Magias Adicionais: *servo invisível* (3º), *poeira reluzente* (5º), *piscar* (7º), *convocar tempestade de relâmpagos* (9º; causando dano de fogo, dano aumenta ao ar livre à noite), *voo prolongado* (11º), *repulsão* (13º), *inverter a gravidade* (15º), *olhos observadores maior* (17º), *chuva de meteoros* (19º).

Talentos Adicionais: Acelerar Magia, Contramágica Aprimorada, Criar Bastão, Esquiva, Foco em Perícia (Percepção, Lutas às Cegas, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro, Vontade de Ferro Aprimorada).

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia de evocação, os alvos que falharem em seus testes de conjuração ficam ofuscados por pequenas luzes estrelares brilhantes por 1 rodada por nível da magia.

Poderes de Linhagem: Seu olhar e comunhão com os céus focam e melhoram seus talentos mágicos.

Meteoros Minúsculos (SM): No 1º nível, você pode convocar uma chuva de meteoritos minúsculos como uma ação padrão para caírem em uma coluna de 1,5 metros de raio e 9 metros de altura, a um alcance de 9 metros. Os meteoros causam 1d4 pontos de dano de fogo +1 a cada dois níveis de feiticeiro. Um teste de Reflexos anula o dano. A CD do teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Caminhante do Vazio (Ext): No 3º nível, você adquire visão na penumbra e resistência a fogo e a frio 5. No 9º nível, você não precisa mais respirar, como se estivesse vestindo um *colar da adaptação*.

Aurora Boreal (SM): No 9º nível, você pode criar uma lâmina de cores cadentes. Este poder age como uma *muralha de fogo*, mas causa dano de frio e não irradia calor. Entretanto, um lado da aurora designado por você fascina criaturas 3 metros, até um máximo de 2 DV de criaturas por nível de feiticeiro. Um teste de Vontade anula o efeito de fascinação. A CD do teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de feiticeiro. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Rompendo o Vazio (SM): No 15º nível, seu nível de conjurador é aumentado em 3 quando estiver conjurando magias da subescola de teleportação. Adicionalmente, uma vez por dia você pode teleportar uma única criatura a 9 metros para o vazio do espaço caso ela falhe em um teste de Vontade. A CD do teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma. O alvo pode tentar um novo teste de resistência como uma ação de rodada completa a cada rodada para retornar. Enquanto estiver aprisionado no vazio sem ar, o alvo sofre 6d6 pontos de dano de frio por rodada e deve prender sua respiração ou começará a sufocar.

Nascido das Estrelas (Ext): No 20º nível, você adquire imunidade a frio e cegueira, e você pode enxergar perfeitamente em escuridão natural ou mágica. Adicionalmente, você adquire cura acelerada 1 quando estiver ao ar livre à noite.

Aquático

Seus traços familiares derivam das profundezas do oceano, seja descendentes de impérios submarinos deixados nas mãos de tribos nômades dos mares, ou rebentos de infiltradores ícticos sinistros em remotas vilas sob os mares. O som do mar ecoa em seu sangue, chamando as ondas e tudo sob elas a seu comando.

Perícia de Classe: Natação.

Magias Adicionais: *empurrão hidráulico** (3º), água *corrente** (5º), *orbe aquosa** (7º), *gêiser** (9º), *controlar a água* (11º), *forma animal IV* (13º), *convocar criaturas VII* (15º), *manto do mar** (17º), *tremular o mundo** (19º).

Talentos Adicionais: Atlético, Esquiva, Foco em Perícia (Natação), Magia Silenciosa, Mobilidade, Preparar Poção, Treino em Combate Defensivo, Vitalidade.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia do tipo água, seu nível efetivo de conjurador é aumentado em um, e criaturas convocadas com um deslocamento de natação ou os subtipos água ou aquático recebe +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano.

Poderes de Linhagem: Seus talentos mágicos de nascido do mar despertam mudanças em você, tanto místicas quando físicas, conforme você desenvolve seus poderes.

Toque Desidratante (SM): A partir do 1º nível, você pode realizar um ataque de toque corpo a corpo como uma ação padrão que causa 1d6 pontos de dano não letal +1 a cada dois níveis de feiticeiro que você possuir e deixa o alvo enjoado por 1 rodada. Limos, plantas e criaturas com os subtipos água ou aquático sofrem dano letal em vez de não letal. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Adaptação Aquática (Ext): No 3º nível, você adquire um deslocamento de natação de 9 metros. No 9º nível, você adquire a qualidade especial anfíbio e desenvolve uma camada de gordura que lhe concede +1 de bônus de armadura natural e resistência a frio 5. Quando imerso em água, você adquire sentido às cegas de 9 metros. No

15º nível, você adquire um deslocamento de natação de 18 metros e sentido às cegas de 18 metros na água.

Telepatia Aquática (Sob): No 9º nível, você adquire telepatia (30 metros) e pode se comunicar com criaturas que tenham um deslocamento de natação ou os subtipos água ou aquático independentemente de sua inteligência. Você pode conjurar *sugestão* nestas criaturas um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma. Esta habilidade é telepática e não requer componentes audíveis ou visuais. No 15º nível, uma vez por dia você pode telepaticamente chamar e requisitar o serviço de uma criatura que tenha um deslocamento de natação ou os subtipos água ou aquático, como se estivesse usando *ordem* ou *aliado extraplanar maior*.

Erguer as Profundezas (SM): No 15º nível, você ergue água como *controlar a água*, mas sem a necessidade de água presente. Esta água criada é imóvel e não escorre da área onde você a criar; ela dura 1 rodada por nível de feiticeiro e então desaparece. No 20º nível, as dimensões do efeito são dobradas. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Membro das Profundezas (Ext): No 20º nível, você adquire sentido às cegas de 18 metros e seu corpo é coberto por uma fina camada escorregadia de escamas que lhe concede RD 10/perfurante, resistência a frio 20, e *movimentação livre* contínua. Sob a água, você adquire evasão e percepção às cegas de 36 metros, e fica imune a dano de pressão por águas profundas.

BOREAL

Descendente de habitantes das terras de gelo e neve, você possui gigantes, trolls e espíritos do gelo entre seus ancestrais. Sua selvageria e energias brutas correm através de gerações para infundir o âmago de seu ser com o frio do vento polar, auroras crepitantes, e das longas noites do inverno.

Perícia de Classe: Sobrevivência.

Magias Adicionais: *aumentar pessoa* (3º), *fúria* (5º), *aura elemental** (somente frio) (7º), *muralha de gelo* (9º), *cone de frio* (11º), *transformação* (13º), *forma gigante I* (15º), *raio polar* (17º), *chuva de meteoros* (causando dano de frio) (19º).

Talentos Adicionais: Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Perícia (Intimidação), Golpe Arcano, Potencializar Magia, Proficiência com Armas Exóticas, Tolerância, Vitalidade.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia com o descritor frio, aumente a CD do teste de resistência da magia em 1.

Poderes de Linhagem: Sua conexão a invernos primordiais lhe concede uma maestria com frio mágico que poucos podem alcançar, e uma selvageria que menos ainda podem suportar.

Aço Frio (SM): No 1º nível, você pode tocar uma arma ou até 50 peças de munição como uma ação padrão, concedendo a ela a propriedade *congelante* por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de feiticeiro (mínimo 1). No 9º nível, você pode conceder a propriedade *explosão congelante* em vez disso, mas a duração do poder é reduzida à metade. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Caminhante do Gelo (Ext): No 3º nível, você adquire resistência a frio 5 e pode se mover através de superfícies de neve e gelo sem sofrer penalidade e sem deixar rastros. No 9º nível, você adquire resistência a frio 10 e pode escalar superfícies de gelo como se estiver usando *patas de aranha*.

Mortalha de Neve (Sob): No 9º nível, você pode ignorar penalidades de ocultação e Percepção em neve, gelo, neblina e condições climáticas similares naturais e mágicas. Adicionalmente, você pode se envolver com um manto de neve rodopiante por um número de rodadas igual a seu nível de feiticeiro. Este poder age e causa dano como um *escudo de fogo* (*escudo de gelo*) que não emana luz. Ele concede 20% de chance de falha em ataques contra você e concede um bônus em testes de Furtividade igual a 1/2 de seus níveis de feiticeiro em áreas de neve ou gelo. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 9º nível, duas vezes por dia no 17º, e três vezes por dia no 20º.

Nevasca (SM): No 15º nível, você pode criar uma tempestade de inverno selvagem centrada em você. Este poder age como *controlar ventos*, mas adicionalmente, toda a área (não incluindo o "olho" no centro da tempestade) é afetada por *tempestade de granizo* e toda a área fica exposta a frio extremo (*Livro Básico* 442). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Filho dos Ventos Antigos (Sob): No 20º nível, você adquire o subtipo frio e se torna imune a fadiga e exaustão. Adicionalmente, você adquire imunidade a ataques furtivos e acertos críticos. Este poder lhe causa vulnerabilidade a fogo.

PROFUNDEZAS DA TERRA

As canções ecoantes das cavernas e os roncos e rangidos de espíritos primitivos das profundezas abaixo do solo tamborilam em sua alma e em toda sua árvore genealógica. Você é lento, firme e estável em pensamento, pouco inclinado ao perigo e prefere entrar em uma profunda contemplação.

Perícia de Classe: Conhecimento (exploração).

Magias Adicionais: *escavação acelerada** (3º), *visão no escuro* (5º), *areia movediça** (7º), *pele rochosa* (9º), *pedras afiadas* (11º), *o conto das rochas* (13º), *repelir metal ou pedra* (15º), *terremoto* (17º), *rochas colidentes** (19º).

Talentos Adicionais: Foco em Perícia (Percepção), Forjar Anel, Furtivo, Lutar às Cegas, Magia Sem Gestos, Movimentos Ágeis, Passos Acrobáticos, Prontidão.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você e o alvo de sua magia estiverem no subterrâneo, aumente a CD do teste de resistência da magia em 1.

Poderes de Linhagem: Os poderes da rocha viva estão dentro de você, e sua comunhão com a força da pedra é refinada e melhorada conforme seu poder aumenta.

Tremor (SM): No 1º nível, como uma ação padrão, você pode fazer o chão tremer sob uma única criatura a 9 metros, funcionando com a manobra derrubar utilizando seu nível de feiticeiro mais seu modificador de Carisma no lugar de seu BMC. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Vidente das Rochas (Sob): No 3º nível, você adquire o traço ligação com pedras como um anão; caso você seja um anão,

seus bônus aumentam para +4. No 9º nível, você adquire sentido sísmico a 9 metros. No 15º nível, você pode ver através de objetos sólidos como se estivesse usando um *anel da visão raio-x* por um número de rodadas por dia igual a seu nível de feiticeiro. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Estilhaços de Cristal (SM): No 9º nível, você pode tocar uma arma (ou até 50 peças de munição) de metal ou pedra como uma ação padrão, concedendo a propriedade *ruína* contra qualquer criatura com o subtipo terra, limos ou constructos feitos de pedra ou metal, por 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 9º nível, duas vezes por dia no 17º, e três vezes por dia no 20º.

Deslizar por Terra (Sob): No 15º nível, você pode atravessar qualquer tipo de pedra ou rocha natural tão facilmente como um peixe nada na água, com um deslocamento igual a seu deslocamento básico. Você não forma qualquer túnel ou traço de sua passagem. Você pode usar esta habilidade por 1 minuto por dia por nível de feiticeiro. A duração não precisa ser contínua, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto.

Força da Pedra (Sob): No 20º nível, sua carne se torna dura como pedra, lhe concedendo RD 10/adamante, e você se torna imune a petrificação. Você não sofre penalidades ao se espremer através de espaços pequenos e fica imune às manobras agarrar, arrastar, derrubar, encontrão e reposicionar, e aos efeitos empurrar e puxar enquanto estiver em contato com o solo.

PRÓTEO

As constantes mudanças turbulentas do caos primitivo e a essência crua da criação liberta correm em suas veias. Sua mente e espírito queimam com a constante inspiração da liberdade consumada, e você tem dificuldade em seguir uma tarefa quando uma nova e excitante chama sua atenção.

Perícia de Classe: Conhecimento (planos).

Magias Adicionais: *escudo entrópico* (3º), *nublar* (5º), *forma gasosa* (7º), *confusão* (9º), *criar itens temporários* (11º), *desintegrar* (13º), *metamorfose maior* (15º), *metamorfosear qualquer objeto* (17º), *mudar de forma* (19º).

Talentos Adicionais: Ampliar Magia, Foco em Magia, Foco em Perícia (Ofícios [qualquer]), Grande Fortitude, Grande Fortitude Aprimorada, Manobras Ágeis, Treino em Combate Defensivo, Vitalidade.

Poder Latente de Linhagem: Suas magias de criação e alteração são difíceis de desvencilhar. A CD para dissipar magias de transmutação ou conjuração (criação) que você conjura é aumentada em +4.

Poderes de Linhagem: Sua imersão ancestral no caos primordial origina seus talentos mágicos curiosamente deturpados.

Protoplasma (SM): No 1º nível, você pode criar uma esfera de protoplasma entrópico e arremessa-lo em alvos a 9 metros. Este protoplasma age como uma bolsa enredapé que também inflige 1 ponto de dano de ácido por rodada a uma criatura enredada por ele. O protoplasma se dissolve em 1d3 rodadas. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Resistências Próteas (Ext): No 3º nível, você adquire resistência a ácido 5 e +2 de bônus em testes de resistência contra magias ou efeitos de metamorfose, petrificação e transmutação. No 9º nível, você adquire resistência a ácido 10 e seu bônus tem testes de resistência aumenta para +4.

Ondular a Realidade (SM): No 9º nível, você pode se envolver em uma emanação móvel de mutação da realidade com um raio de 9 metros. Esta distorção ondulante é similar a *névoa sólida* mas não concede ocultação ou bloqueia a linha de visão. Seu deslocamento não é reduzido por esta aura. Ataques vindos de fora da aura sofrem 20% de chance de falha contra alvos dentro da aura. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de feiticeiro, mas esta duração não precisa ser contínua.

Tecer o Espaço (SM): No 15º nível, uma vez por dia, você pode desvencilhar as fibras da realidade e atravessa-las conforme elas voltam ao normal. Este pode funciona como *porta dimensional*, e também cria *tentáculos negros* centrados na sua antiga localização. Ambos os efeitos utilizam seu nível de feiticeiro como nível de conjurador. No 20º nível, você pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Avatar do Caos (Ext): No 20º nível, você é infundido com a essência bruta do caos. Você adquire imunidade a ácido, petrificação e efeitos de metamorfose (exceto quando conjurado por você), assim como +2 de bônus na CD e testes para superar resistência à magia contra criaturas do subtipo ordem.

SERPENTINO

Sua linhagem carrega a nódoa persistente de raças antigas de serpentes que governaram o mundo em seu início; seus antepassados provavelmente eram escravos prediletos de seus mestres reptilianos e dotados de astúcia insensível e manipulação sutil. Embora enganação e encanto mesmérico sejam seu direito de nascença, você pode luar pela verdade independentemente de sua herança.

Perícia de Classe: Diplomacia.

Magias Adicionais: *hipnotismo* (3º), *retardar veneno* (5º), *convocar criaturas III* (somente répteis) (7º), *veneno* (9º), *imobilizar monstro* (11º), *sugestão em massa* (13º), *convocar criaturas VII* (somente répteis) (15º), *dança irresistível* (17º), *dominar monstro* (19º).

Talentos Adicionais: Enganador, Foco em Perícia (Blefar), Furtivo, Magia em Combate, Magia Silenciosa, Mãos Hábeis, Persuasivo, Reflexos em Combate.

Poder Latente de Linhagem: Seus poderes de compulsão podem afetar até criaturas bestiais. Sempre que você conjurar uma magia mente-afetante ou dependente de idioma, ela afeta animais, bestas mágicas e humanoides monstruosos como se fossem humanoides que entendem seu idioma.

Poderes de Linhagem: O sangue traiçoeiro e hipnótico de serpente que corre em você mancha sua magia com uma graça sinuosa e sedutora.

Presas de Serpente (Ext): No 1º nível, você pode desenvolver presas como uma ação livre. Estas presas são tratadas como armas naturais que causam 1d4 pontos de dano mais seu modificador de Força (1d3 se for Pequeno) mais veneno

(Mordida – ferimento; *teste* Fort CD 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Constituição; *frequência* 1/rodada por 6 rodadas; *efeito* 1 de dano de Con; *cura* 1 teste). No 5º nível, estas presas são consideradas mágicas para o propósito de superar redução de dano e o dano de veneno aumenta para 1d2 de Con. No 7º nível, seu veneno requer 2 testes bem-sucedidos para curar. No 11º nível, seu dano de veneno aumenta para 1d4 de Con. Você pode usar suas presas por um número de rodadas por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Amigo das Serpentes (Ext): No 3º nível, você pode conjurar *falar com os animais* à vontade com animais reptilianos (incluindo várias formas de dinossauros, lagartos e outras criaturas de sangue frio), e você adquire um familiar víbora utilizando seu nível de feiticeiro -2 como seu nível efetivo de mago.

Pele de Cobra (Ext): No 9º nível, você adquire +1 de bônus de armadura natural, +2 de bônus racial em testes contra venenos e +2 de bônus em testes de Arte da Fuga. No 13º e no 17º nível, estes bônus aumentam em +1.

Covil de Víboras (SM): No 15º nível, você pode convocar diversas serpentes contorcidas. Este poder age como *destruição rastejante*, mas o veneno do enxame causa dano de Constituição e qualquer criatura diferente de você que esteja no mesmo quadrado que o enxame fica enredada. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Alma Escamosa (Sob): No 20º nível, você adquire o subtipo metamorfo, e pode assumir a forma de um humanoide reptiliano (como *alterar-se*) ou cobra de tamanho Diminuto a Enorme (como *forma animal III*) à vontade. Você retém a capacidade de falar e a habilidade de usar componentes somáticos em magias quando transformado. Você também se torna imune a veneno e paralisia. Você pode usar suas presas de serpente sempre que desejar, e pode escolher causar dano a qualquer atributo.

SOMBRAS

Espíritos do plano das sombras às vezes visitam mundo de luz, e alguns destes se deitaram com seus ancestrais há muito tempo atrás, transmitindo os mistérios das sombras à sua linhagem. Você é frequentemente taciturno e arredio, preferindo evitar e ficar às margens de círculos sociais e se manter solitário, cultivando um ar de mistério e majestade totalmente seu.

Perícia de Classe: Furtividade.

Magias Adicionais: *raio de enfraquecimento* (3º), *visão no escuro* (5º), *escuridão profunda* (7º), *conjuração de sombra* (9º), *evocação de sombra* (11º), *caminhar nas sombras* (13º), *palavra*

de poder: cegar (15º), *conjuração de sombra maior* (17º), *sombras* (19º).

Talentos Adicionais: Acrobático, Acuidade com Armas, Esquiva, Foco em Perícia (Furtividade), Furtivo, Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Saque Rápido.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia com o descritor escuridão ou da subescola sombras, você recebe um bônus de circunstância em testes de Furtividade igual ao nível da magia por 1d4 rodadas.

Poderes de Linhagem: Sua herança contaminada infunde sua maestria da magia com a essência das sombras.

Golpe das Sombras (SM): No 1º nível, você pode realizar um ataque de toque corpo a corpo como uma ação padrão que causa 1d4 pontos de dano não letal + 1 a cada dois níveis de feiticeiro que você possuir. Adicionalmente, o alvo fica ofuscado por 1 minuto. Criaturas com visão na penumbra ou visão no escuro não ficam ofuscadas por esta habilidade. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Olho Noturno (Ext): No 3º nível, você adquire visão no escuro a 18 metros. No 9º nível, você adquire visão no escuro a 36 metros. Caso você já possua visão no escuro, este alcance é somado a ela.

Poço de Sombras (SM): No 9º nível, você pode usar a perícia Furtividade mesmo quando estiver sendo observado e sem cobertura ou ocultação, desde que esteja a 3 metros de uma sombra que não seja a sua. Adicionalmente, quando estiver em uma área de escuridão ou penumbra, como uma ação padrão você pode escolher trocar de lugar com um aliado voluntário a 18 metros, que também deve estar na escuridão ou penumbra. No 13º nível, você pode em vez disso trocar a posição de dois aliados voluntários, sendo que ambos devem estar a 18 metros de você. Exceto conforme especificado, este deslocamento é idêntico a *porta dimensional*. Você pode usar a habilidade para trocar de lugar uma vez por dia no 9º nível, mais uma vez adicional por dia no 17º e 20º níveis.

Cobrir de Escuridão (SM): No 15º nível, você pode criar uma área de *escuridão profunda* por onde você pode enxergar sem penalidades. Todas as criaturas exceto você ficam enredadas dentro desta escuridão exceto se usarem *movimentação livre* ou um efeito similar. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Mestre das Sombras (Sob): No 20º nível, você pode enxergar perfeitamente em escuridão natural ou mágica. Quando você usa as magias *conjuração de sombras* ou *evocação de sombra*, suas criações são 20% mais reais, e quaisquer criaturas que você criar recebem os benefícios do talento Convocação Ampliada.

SONHOS

Sua família é uma longa linha de sonhadores, que sonham não como mortais comuns, mas alcançando e tocando o reino místico dos sonhos e as fronteiras mais distantes da noite. Nunca é claro se isso é um presente ou uma maldição, mas suas visões do passado e futuro o convocam para uma inelutável vida de aventura.

Perícia de Classe: Sentir Motivação.

Magias Adicionais: *sono* (3º), *augúrio* (5º), *sono profundo* (7º), *adivinhação* (9º), *sonho* (11º), *caminhar nas sombras* (13º), *visão* (15º), *momento de presciência* (17º), *projeção astral* (19º).

Talentos Adicionais: Elevar Magia, Enganador, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Perícia (Sentir Motivação), Persuasivo, Prontidão.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que mirar uma única criatura com uma magia, você recebe um bônus de intuição igual à metade do nível da magia (mínimo +1) por 1 rodada na CA e testes de resistência contra qualquer magia ou ataque realizado por essa criatura.

Poderes de Linhagem: Seu alcance vai além e através do mundo dos sonhos para tocar as mentes e destinos daqueles que estão à sua volta.

Canção de Ninar (SM): No 1º nível, você pode usar *canção de ninar* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. Este efeito dura por 1 minuto e não requer concentração. A penalidade nos testes contra efeitos de sono aumenta para -4.

Premonição em Combate (Sob): Sua intuição sobre o futuro lhe concede vantagem em combate. No 3º nível e a cada quatro níveis subsequentes, você recebe +1 de bônus de intuição em testes de iniciativa.

Moldar Sonho (SM): No 9º nível, você pode manipular o sonho de outros, desenhando e adulterando seus subconscientes. Este pode lhe permite adulterar as memória do alvo como se estivesse usando *modificar memória*, ou você pode fazer perguntas como se estivesse usando *falar com os mortos* em um corpo. Um teste de Vontade bem-sucedido anula o efeito. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma, com modificadores como a magia *pesadelo*. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 9º nível, duas vezes por dia no 17º, e três vezes por dia no 20º.

Olho do Sono (SM): No 15º nível, você pode projetar sua consciência como se estivesse usando *olho arcano*. Adicionalmente, você pode fazer o *olho arcano* se tornar visível a qualquer momento. O olho não pode mais ser movido, mas funciona como um *símbolo do sono* para todos que o enxergarem. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Solipsismo (Ext): No 20º nível, você pode entrar no mundo dos sonhos, desvanecendo do mundo à sua volta. Você pode se tornar incorpóreo por 1 minuto por nível de feiticeiro. Você adquire o subtipo incorpóreo e sofre apenas metade de ataques mágicos corpóreos (você não sofre dano de armas e objetos mundanos). Suas magias causam apenas metade do dano a criaturas corpóreas, mas suas magias e habilidades que não causam dano funcionam normalmente. A duração não precisa ser contínua, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto.

TEMPESTADE

Você pode traçar sua herança a espíritos ferozes e orgulhosos da tempestade e dos céus, e relâmpagos vivos correm em suas veias.

Perícia de Classe: Conhecimento (natureza).

Magias Adicionais: *toque elétrico* (3º), *rajada de vento* (5º), *relâmpago* (7º), *grito* (9º), *voo prolongado* (11º), *corrente de*

relâmpagos (13º), *controlar o clima* (15º), *ciclone* (17º), *tempestade da vingança* (19º).

Talentos Adicionais: Ampliar Magia, Esquiva, Foco em Perícia (Voo), Grande Fortitude, Mira Letal, Postura do Vento, Tiro Longo, Tiro à Queima-Roupa.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia com os descritores eletricidade ou sônico, aumente a CD do teste de resistência da magia em 1.

Poderes de Linhagem: Sua maestria da tempestade é refletida em uma panóplia única de poderes que você manifesta.

Cajado do Trovão (SM): No 1º nível, você pode tocar uma arma ou até 50 peças de munição como uma ação padrão, concedendo a ela a propriedade *elétrica* por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de feiticeiro (mínimo 1). No 9º nível, você pode conceder a propriedade *explosão elétrica* em vez disso, mas a duração do poder é reduzida à metade. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Filho da Tempestade (Ext): No 3º nível, você adquire resistência a eletricidade e sônico 5, e trata efeitos de vento como um passo menos severos. No 9º nível, você trata efeitos de vento como dois passos menos severos e adquire sentido às cegas a 18 metros contra ocultação de névoas, brumas e efeitos climáticos.

Raio de Trovão (SM): No 9º nível, você pode comandar um lampejo de relâmpago atingir de cima em um cilindro de 18 metros de altura e 1,5 metros de raio. O raio de trovão causa 1d6 pontos de dano por nível de feiticeiro; metade deste dano é de eletricidade e metade é sônico. Um teste de Reflexos (CD 10 + 1/2 de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma) reduzem o dano à metade. Criaturas que falhem no teste ficam surdas por 1 rodada. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 9º nível, duas vezes por dia no 17º, e três vezes por dia no 20º. Este poder possui um alcance de 36 metros.

Cavalgar o Relâmpago (SM): No 15º nível, como uma ação de rodada completa, você pode se tornar um relâmpago vivo e se mover em linha reta até 10 vezes seu deslocamento. Você não provoca ataques de oportunidade se movendo desta maneira. Criatura ou objetos em seu caminho são afetadas pelo seu poder raio de trovão. Criaturas não bloqueiam seu movimento, mas barreiras sólidas o fazem exceto se forem reduzidas a 0 pontos de vida. Você pode usar este poder um número de rodadas por dia igual a seu nível de feiticeiro.

Senhor da Tempestade (Ext): No 20º nível, você se torna um com a tempestade. Você adquire imunidade a surdez, atordoamento e efeitos de vento, e adquire percepção às cegas a 36 metros contra ocultação de névoas, brumas e efeitos climáticos. Uma vez por dia, quando atacado por um efeito de eletricidade ou sônico, você pode abrir mão de seu teste de resistência para absorver a energia do ataque, curando 1 ponto de vida a cada 3 pontos de dano que o ataque lhe causaria.

VERDEJANTE

Seus progenitores se infundiram com a vida de plantas, unindo-as a seu próprio tecido e passando-a para suas sementes literais, lhe concedendo uma comunhão inata com a natureza.

Perícia de Classe: Conhecimento (natureza).

Magias Adicionais: *enredar* (3º), *pele de árvore* (5º), *falar com as plantas* (7º), *comandar plantas* (9º), *muralha de espinhos* (11º), *teletransporte vegetal* (13º), *forma de planta III* (15º), *animar plantas* (17º), *errante* (19º).

Talentos Adicionais: Criar Cajado, Foco em Perícia (Conhecimento [natureza]), Movimentos Ágeis, Passos Acrobáticos, Prolongar Magia, Tolerância, Veloz, Vitalidade.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que você conjurar uma magia com alcance pessoal, sua pele enrijece, concedendo-lhe uma bônus de armadura natural igual ao nível da magia por 1d4 rodadas. Este bônus não se acumula com qualquer bônus de armadura natural que você possa ter.

Poderes de Linhagem: O poder de coisas vivas infunde todos os aspectos de sua magia, conforme você drena poder da natureza e sua energia vital flui através de você.

Emaranhado de Vinhas (SM): No 1º nível, como uma ação padrão, você pode criar uma vinha animada de 4,5 metros de comprimento que surge de sua mão. Esta vinha dura 1 rodada e pode ser utilizada para realizar uma única manobra de derrubar, desarmar ou roubar, utilizando seu nível de feiticeiro mais seu modificador de Carisma no lugar de seu BMC. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Fotossíntese (Ext): No 3º nível, você se alimenta da essência crua da natureza. Sua necessidade de comer e dormir é reduzida como se você estivesse usando um *anel do sustento*, e você recebe +2 de bônus racial em testes de resistência contra efeitos de veneno e sono. No 9º nível, estes bônus aumentam para +4.

Mesomorfo (SM): No 9º nível, como uma ação de rodada completa, você pode alterar o tamanho e saúde de vida vegetal, como se estivesse usando *ampliar plantas* ou *enfraquecer plantas*. Alternativamente, você pode transformar uma criatura não-planta voluntária por nível de feiticeiro (nenhuma delas pode estar a mais de 9 metros de distância entre si) como *forma de árvore*. Você pode transformar criaturas como *forma de planta I* no 15º nível, ou *forma de planta II* no 20º nível. Você pode transformar criaturas não-plantas usando este poder uma vez por dia.

Enraizar (Ext): No 15º nível, como uma ação de movimento, você pode firmar raízes no chão. Seu deslocamento é reduzido a 1,5 metros, mas você recebe +4 de bônus de armadura natural e +10 de bônus na DMC contra as manobras derrubar, encontrão, reposicionar e ultrapassar. Você também adquire sentido sísmico a 9 metros e cura acelerada 1. Você pode usar este poder um número de minutos pode dia igual a seu nível de feiticeiro. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto.

Pastor de Árvores (Sob): No 20º nível, sua herança verdejante se manifesta por completo. Você recebe +4 de bônus de armadura natural. Você adquire imunidade a atordoamento, metamorfose, paralisia, sono e veneno, e adquire sentido sísmico a 9 metros mesmo quando não estiver enraizado.

Guerreiro

De brigões do cais a campeões lendários, de pobres soldados de infantaria a grandes duelistas da nobreza, guerreiros são aqueles que se devotam com todo o coração à arte do combate. Enquanto bárbaros se lançam em fúria bruta na batalha, guerreiros sabem que a mente é a arma mais afiada, e utilizam as suas para grandes efeitos, dominando inúmeros armamentos e estilos de combate em uma missão sem fim de ser o último combatente de pé.

Abaixo são apresentados alguns temas marciais comuns, completos com habilidades de classes alternativas para ajudar a customizar personagens a seus estilos de combate escolhidos.

Arqueiro

O arqueiro é dedicado à cuidadosa maestria do arco, aperfeiçoando suas habilidades com anos de prática dia após dia, seja em estandes e na caça esportiva, ou mesmo no campo de batalha, fazendo chover destruição contra as linhas de seus inimigos.

Olho de Falcão (Ext): No 2º nível, um arqueiro recebe +1 de bônus nos testes de Percepção, e o incremento de distância de qualquer arco que usar aumenta em 1,5 metros. Estes bônus aumentam em +1 e 1,5 metros adicionais a cada 4 níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Truque de Tiro (Ext): No 3º nível, um arqueiro pode escolher uma das seguintes manobras de combate ou ações: desarmar, fender ou fintar. Ele pode executar esta ação com um arco contra qualquer alvo a 9 metros, com -4 de penalidade em seu BMC. A cada quatro níveis após o 3º, ele pode escolher um truque de tiro adicional para aprender. Estas manobras usam flechas normalmente.

No 11º nível, ele também pode escolher dentre as seguintes manobras de combate: agarrar, derrubar e encontrão. Um alvo agarrado por uma flecha pode se livrar destruindo a flecha do arqueiro (dureza 5, 1 ponto de vida, quebrar CD 13) ou com um teste de Arte da Fuga ou teste de BMC (contra a DMC do arqueiro -4). Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1, 2, 3 e 4.

Arqueiro Especialista (Ext): No 5º nível, um arqueiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com arcos. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Tiro Seguro (Ext): No 9º nível, um arqueiro não provoca ataques de oportunidade quando estiver realizando ataques à distância com um arco. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Arqueiro Evasivo (Ext): No 13º nível, um arqueiro recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra ataques à distância. Este bônus aumenta para +4 no 17º nível. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Saraivada (Ext): No 17º nível, como uma ação de rodada completa um arqueiro pode realizar um único ataque com arco utilizando seu maior bônus base de ataque contra qualquer número de criaturas em uma explosão de raio de 4,5 metros, realizando jogadas de ataque e dano separadas para cada criatura. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Defesa à Distância (Ext): No 19º nível, um arqueiro adquire RD 5/– contra ataques à distância. Adicionalmente, como uma ação imediata, ele pode pegar uma flecha disparada contra ele e disparar em qualquer alvo que ele escolher, como se possuísse o talento Apanhar Objetos. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Maestria com Armas (Ext): Um arqueiro deve escolher um tipo de arco.

Besteiro

O besteiro aperfeiçoou o uso mortal de uma besta, uma arma simples, porém cruelmente eficiente, como um artesão dominando uma ferramenta letal.

Tiro Mortal (Ext): No 3º nível, quando um besteiro ataca com uma besta como uma ação preparada, ele pode adicionar 1/2 de seu bônus de Destreza (mínimo +1) em sua jogada de dano. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1.

Especialista em Besta (Ext): No 5º, um besteiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com bestas. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Tiro Mortal Aprimorado (Ext): No 7º nível, quando um besteiro ataca com uma besta como uma ação preparada, seu alvo fica desprovido de seu bônus de Destreza na CA. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 2.

Franco-Atirador Ágil (Ext): No 9º nível, um besteiro recebe um bônus igual a 1/2 de seus níveis de guerreiro em testes de Furtividade quando estiver agindo como um franco-atirador. Quando ele é acertado com um ataque à distância, ele pode disparar sua besta contra este atacante como uma ação imediata se ela estiver carregada. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Tiro Mortal Maior (Ext): No 11º nível, quando um besteiro ataca com uma besta como uma ação preparada, ele pode usar seu bônus de Destreza (mínimo +1) em sua jogada de dano. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 3.

Tiro Seguro (Ext): No 13º nível, um besteiro não provoca ataques de oportunidade quando estiver realizando ataques à distância com uma besta. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Localizar Alvo: No 15º nível, um besteiro recebe Localizar Alvo como um talento adicional. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Tiro Meteórico (Ext): No 17º nível, como uma ação padrão, um besteiro pode realizar um ataque com uma besta com -4 de penalidade. Caso o ataque acerte, ele causa dano normalmente e o alvo é sujeito à manobra derrubar ou encontrão utilizando a jogada de ataque como o teste de manobra de combate. O besteiro deve decidir qual manobra deseja tentar antes de realizar a jogada de ataque. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Tiro Penetrante (Ext): No 19º nível, quando um besteiro confirma um acerto crítico com uma besta, o virote perfura o alvo e pode atingir outra criatura em linha atrás dela. O besteiro deve estar apto a traçar uma linha reta de seu espaço ocupado passando por ambos os alvos para realizar este ataque adicional. O ataque secundário é realizado com -4 de penalidade, em adição a quaisquer modificadores pela distância adicionada. Caso o ataque também seja um

acerto crítico, o virote pode continuar atingindo novos alvos, mas as penalidades se acumulam. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Maestria com Bestas (Ext): Um besteiro deve escolher um tipo de besta.

CAVALEIRO IMPETUOSO

Cavaleiros impetuosos estudam e praticam os mínimos detalhes do combate montado, treinando incansavelmente com montarias de guerra – desde nobres cavalos de raça a monstros treinados – para formar uma perfeita sinergia entre cavaleiro e montaria.

Montaria Firme (Ext): No 2º nível, após um cavaleiro impetuoso ter gasto 1 hora de prática com uma montaria, a montaria recebe +1 de bônus de esquiva na CA e +1 de bônus de moral em testes de resistência, mas apenas enquanto o cavaleiro impetuoso estiver montado ou adjacente a ele. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Investida de Armadura (Ext): No 3º nível, um cavaleiro impetuoso não sofre mais penalidades de armadura em testes de perícia Cavalgar. O deslocamento de sua montaria não é reduzido quando ela estiver carregando uma carga média ou vestindo uma armadura média. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1.

Impetuosidade Montada (Ext): No 5º nível, um cavaleiro impetuoso recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver montado ou adjacente à sua montaria. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1, 2 e 3.

Saltar da Sela (Ext): No 7º nível, após um cavaleiro impetuoso realizar um único movimento, ele pode tentar desmontar rapidamente (teste de Cavalgar CD 20). Caso seja bem-sucedido, ele pode realizar uma ação de ataque total. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 2.

Montaria Implacável (Ext): No 11º nível, o deslocamento da montaria do cavaleiro impetuoso não é reduzido quando ela estiver carregando uma carga pesada ou vestindo uma armadura pesada. Ainda, uma vez por dia, o cavaleiro impetuoso pode jogar novamente um teste de Cavalgar ou teste de resistência realizado por sua montaria, mas deve utilizar a segunda jogada mesmo que seja pior. Esta habilidade pode ser usada uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 11º. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 3.

Esporar e Atacar (Ext): No 15º nível, um cavaleiro impetuoso pode esporar sua montaria enquanto prepara um ataque. Caso a montaria do cavaleiro impetuoso realize um único movimento, o cavaleiro impetuoso pode realizar um ataque total, realizando seus ataques a qualquer momento durante o movimento de sua montaria. Este movimento provoca ataques de oportunidade contra o cavaleiro impetuoso, mas não contra sua montaria. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Investida Inevitável (Ext): No 17º nível, a investida montada de um cavaleiro impetuoso não é bloqueada por criaturas amigáveis ou terreno difícil. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Montaria Indomável (Ext): No 19º nível, um cavaleiro impetuoso e sua montaria adquirem RD 5/– quando montado. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

COMBATENTE SELVAGEM

O poder de um combatente não é medido apenas por sua habilidade com o aço, mas também por sua habilidade em causar morte com presas e garras, chifres e cascos, ou qualquer apêndice exótico que o mundo natural e sobrenatural tem a oferecer.

Centelha de Vida (Ext): No 2º nível, um combatente selvagem recebe +1 de bônus em testes de resistência contra dreno de energia e efeitos de morte. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Selvageria Natural (Ext): No 5º nível, um combatente selvagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas naturais. Este bônus também se aplica ao BMC e DMC para agarrar. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Investida Selvagem (Ext): No 9º nível, quando um combatente selvagem atacar com uma arma natural ao final de uma investida, ele recebe um bônus em suas jogadas de ataque com sua arma natural igual à metade de seu nível de guerreiro, e sofre uma penalidade igual na CA. Isto substitui os bônus e penalidades normais de uma investida. Este bônus também se aplica ao BMC para as manobras de combate encontrão e ultrapassar quando estiver em investida. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Garra Cautelosa (Ext): No 13º nível, quando utilizar uma arma natural para atacar uma criatura que esteja usando *escudo de fogo* ou efeito similar que cause dano à criatura que estiver o atacando (como a defesa farpada de um diabo farpado), um combatente selvagem reduz o dano destes efeitos por um montante igual a 1/2 de seu nível de guerreiro. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Investida Selvagem Maior (Ext): No 17º nível, quando utilizando investida selvagem, a penalidade na CA é reduzida para 1/4 em vez de 1/2 de seus níveis de guerreiro. Adicionalmente, um combatente selvagem pode investir através de criaturas amigáveis e terreno difícil. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Maestria com Armas Naturais (Ext): Um combatente selvagem deve escolher uma arma natural. Esta habilidade substitui maestria com armas.

GUERREIRO CINÉTICO

Enquanto alguns guerreiros focam na força e poder bruto, o guerreiro cinético confia na rapidez e mobilidade, deslizando pelo campo de batalha como um redemoinho de aço e deixando destruição pelo seu caminho.

Agilidade (Ext): No 2º nível, um guerreiro cinético recebe +1 de bônus em testes de resistência contra efeitos que o fariam ficar enredado, lento ou paralisado. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Ataque em Salto (Ext): No 5º nível, quando um guerreiro cinético se move ao menos 1,5 metros antes de atacar, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1, 2, 3 e 4.

Ataque Rápido (Ext): No 11º nível, um guerreiro cinético pode combinar uma ação de ataque total com um único movimento. Ele deve abrir mão de seu ataque com seu maior bônus, mas pode realizar os ataques restantes em qualquer momento durante seu movimento. Este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 3.

Pés Ligeiros (Ext): No 15º nível, o deslocamento do guerreiro cinético aumenta em 3 metros. Ele pode escolher 10 em testes de Acrobacia mesmo quando distraído ou ameaçado, e pode escolher 20 em testes de Acrobacia uma vez por dia a cada cinco níveis de guerreiro que possuir. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Turbilhão Repentino (Ext): No 20º nível, um guerreiro cinético pode realizar uma ação de ataque total como uma ação padrão. Ele também pode utilizar o talento Ataque Giratório como uma ação padrão. Esta habilidade substitui maestria com armas.

Guerreiro de Arma de Duas Mãos

Alguns guerreiros focam seus esforços em encontrar a maior, mais pesada e mais imponente arma que eles puderem encontrar e treinam para manejar e aproveitar o peso dessas armas massivas para causar um impacto máximo. Os benefícios de sua escola de combate se aplicam somente quando ele está utilizando armas de duas mãos.

Golpe Destruidor (Ext): No 2º nível, um guerreiro de arma de duas mãos recebe +1 de bônus no BMC e DMC em tentativas de fender e jogadas de dano realizadas contra objetos. Estes bônus aumentam em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Talhar (Ext): No 3º nível, quando um guerreiro de arma de duas mãos realiza um único ataque (com uma ação de ataque ou investida) com uma arma de duas mãos, ele adiciona o dobro de seu bônus de Força na jogada de ataque. Esta habilidade substitui treinamento com armadura 1.

Treinamento com Armas (Ext): Como a característica de classe de guerreiro, mas o bônus se aplica somente quando estiver empunhando armas corpo a corpo de duas mãos.

Balanço Poderoso (Ext): No 7º nível, quando um guerreiro de arma de duas mãos realiza um ataque total com uma arma de duas mãos, ele adiciona o dobro de seu bônus de Força nas jogadas de dano de todos os ataques após o primeiro. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 2.

Bate Estaca (Ext): No 11º nível, como uma ação padrão, um guerreiro de arma de duas mãos pode realizar um único ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, Caso o ataque acerte, ele pode realizar uma manobra de combate de derrubar ou encontrão contra o alvo de seu ataque como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 3.

Ataque Poderoso Maior (Ext): No 15º nível, quando utilizando Ataque Poderoso com uma arma de duas mãos, o dano adicional do Ataque Poderoso é dobrado (+100%) em vez de aumentado pela metade (+50%). Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Golpe Devastador (Ext): No 19º nível, como uma ação padrão, um guerreiro de arma de duas mãos pode realizar um único ataque com uma arma corpo a corpo de duas mãos com -5 de penalidade. Caso o ataque acerte, ele é tratado como uma ameaça de crítico. Propriedades especiais de arma que são ativadas somente em um acerto crítico não são ativadas caso este crítico seja confirmado. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Guerreiro de Duas Armas

Treinado por grandes mestres que pregaram a simples verdade que duas são melhores que uma quando se trata de armas, o guerreiro de duas armas é um terror quando suas mãos estão cheias. De adagas gêmeas a exóticas armas duplas, todas as combinações são igualmente perigosas em mãos talentosas.

Afobação Defensiva (Ext): No 3º nível, quando um guerreiro de duas armas realiza um ataque total com ambas as armas, ele recebe +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques corpo a corpo até o início de seu próximo turno. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 3º. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1 e 2.

Lâminas Gêmeas (Ext): No 5º nível, um guerreiro de duas armas recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando realiza um ataque total com duas armas ou uma arma dupla. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Golpe Duplo (Ext): No 9º nível, um guerreiro de duas armas pode, como uma ação padrão, atacar com sua arma primária e com sua arma secundária. As penalidades por atacar com duas armas se aplicam normalmente. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Equilíbrio Aprimorado (Ext): No 11º nível, as penalidades por lutar com duas armas são reduzidas em -1 para um guerreiro de duas armas. Alternativamente, ele pode utilizar uma arma de uma mão em sua mão inábil, considerando-a como uma arma leve para calcular a penalidade por lutar com duas armas. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 3.

Oportunidade Dupla (Ext): No 13º nível, quando um guerreiro de duas armas realiza um ataque de oportunidades, ele pode atacar uma vez com sua arma primária e uma vez com sua arma secundária. As penalidades por atacar com duas armas se aplicam normalmente. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Equilíbrio Perfeito (Ext): No 15º nível, as penalidades por lutar com duas armas são reduzidas em -1 adicional para um guerreiro de duas armas. Este benefício se acumula com equilíbrio aprimorado. Se estiver utilizando uma arma de uma mão em sua mão inábil, considerando-a como uma arma leve para calcular a penalidade por lutar com duas armas. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Golpe Duplo Habilidoso (Ext): No 17º nível, quando um guerreiro de duas armas atinge um oponente com ambas as armas, ele pode realizar uma tentativa de desarmar ou fender (ou derrubar, caso uma ou ambas as armas possam ser utilizadas para derrubar) contra este oponente como uma ação imediata que não provoca ataques de oportunidade. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Defesa Mortal (Ext): No 19º nível, quando um guerreiro de duas armas realiza um ataque total com ambas as armas, toda criatura que atingi-lo com um ataque corpo a corpo antes do início de seu próximo turno provoca um ataque de oportunidade contra ele. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

GUERREIRO DE ESCUDO

Um guerreiro de escudo foca-se também em ataque quanto em defesa, mesclando arma e escudo em um equilíbrio perfeito para impedir seus inimigos enquanto desfere ataques mortais, e mesmo transformando seu próprio escudo em uma arma formidável. Os benefícios de sua escola de combate se aplicam somente quando ele está utilizando uma arma e um escudo simultaneamente.

Defesa Ativa (Ext): No 3º nível, um guerreiro de escudo recebe +1 de bônus de esquiva na CA quando estiver empunhando um escudo e combatendo defensivamente, utilizando Especialização em Combate ou estiver em defesa total. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 3º. Com uma ação rápida, ele pode compartilhar este bônus com um aliado adjacente, ou metade do bônus (mínimo +0) com todos os aliados adjacentes, até o início de seu próximo turno. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1, 2, 3 e 4.

Guerreiro com Escudo (Ext): No 5º nível, um guerreiro de escudo recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando realiza um ataque com escudo. Com uma ação de ataque total, um guerreiro de escudo pode alternar em usar sua arma ou seu escudo para cada ataque. Esta ação não lhe garante ataques adicionais ou impõe penalidades como lutar com duas armas. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Aparar com Escudo (Ext): No 9º nível, como uma ação de movimento, um guerreiro de escudo pode realizar um teste de manobra de combate para utilizar seu escudo para impedir um inimigo adjacente. Caso seja bem-sucedido, o alvo sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque contra o guerreiro de escudo e -2 de penalidade na CA contra ataques realizados pelo guerreiro de escudo até o início de seu próximo turno.

No 13º nível, o guerreiro de escudo pode usar esta habilidade como uma ação rápida. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2 e 3.

Guarda do Escudo (Ext): No 17º nível, como uma ação rápida, um guerreiro de escudo pode designar um quadrado adjacente a ele. Ele pode designar dois quadrados se estiver usando um escudo pesado ou três quadrados se estiver

usando um escudo de corpo, mas estes quadrados devem ser contíguos. Inimigos nestes quadrados não podem flanquear o guerreiro de escudo e não são considerados para flanquear outras criaturas. Este efeito dura até que ele se mova ou utilize outra ação rápida para alterar os quadrados afetados. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Maestria com Escudo (Ext): No 19º nível, o guerreiro de escudo recebe RD 5/– quando estiver empunhando um escudo. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Proteção do Escudo (Ext): No 20º nível, um guerreiro de escudo adquire evasão (como um ladino) enquanto estiver empunhando um escudo, e adiciona seu bônus de escudo na CA (sem incluir bônus de melhoria) em testes de Reflexos e à sua CA de toque. Adicionalmente, ele não pode ser desarmado ou fendido. Esta habilidade substitui maestria com armas.

Guerreiro de Mão Livre

O guerreiro de mão livre se especializa na delicada arte de empunhar uma única arma em uma mão enquanto utiliza sua mão livre para equilibrar, bloquear, derrubar e distrair seus oponentes. Embora não seja um brigador, sua mão aberta é uma arma assim como um arco ou uma espada. Os benefícios de sua escola de combate se aplicam somente quando ele está utilizando uma arma de uma mão em uma mão e carregando nada na outra.

Golpe Sórdido (Ext): No 2º nível, um guerreiro de mão livre recebe +1 de bônus no BMC e DMC em testes de desarmar e em testes de Blefar para fintar ou criar uma distração para se esconder. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Elusivo (Ext): No 3º nível, um guerreiro de mão livre recebe +1 de bônus de esquiva na CA. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Este bônus não se aplica quando estiver vestindo uma armadura média ou pesada ou carregando uma carga média ou pesada. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1, 2, 3 e 4.

Cartada Única (Ext): No 5º nível, um guerreiro de mão livre recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma mão e nada na outra mão. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1 e 4.

Toque Preciso (Ext): No 9º nível, um guerreiro de mão livre pode realizar uma manobra de combate de desarme contra um alvo que ele está ameaçando como uma ação de movimento para empurrar de lado o escudo do alvo. Caso seja bem-sucedido, o alvo perde seu bônus de escudo na CA contra o próximo ataque do guerreiro de mão livre. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Interferência (Ext): No 13º nível, um guerreiro de mão livre pode realizar uma manobra de combate de derrubar ou desarmar contra um alvo que ele ameaça como uma ação de movimento. Caso seja bem-sucedido, o alvo fica desprevenido. Esta condição permanece até que o alvo sofra dano de um ataque corpo a corpo ou à distância ou até o início do próximo turno do guerreiro de mão livre, o que ocorrer primeiro. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Reversão (Ext): No 19º nível, um guerreiro de mão livre pode realizar uma manobra de combate de desarme contra uma criatura que ele ameaça como uma ação imediata quando ele é alvo de um ataque corpo a corpo de outra criatura. Caso seja bem-sucedido, o ataque muda seu alvo para o alvo do guerreiro de mão livre em vez de atingi-lo. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Mestre de Arma

Devotado à perfeição com uma única arma, a meditação do mestre de arma com sua arma predileta beira a obsessão, mas ninguém pode negar sua habilidade perfeita. O mestre de arma deve escolher um único tipo de arma (como uma espada longa ou espada curta). Todas suas habilidades se aplicam a este tipo de arma.

Empunhadura da Arma (Ext): No 2º nível, um mestre de arma recebe +1 de bônus na DMC contra tentativas de desarmar e fender enquanto empunha sua arma escolhida. Este bônus também se aplica contra qualquer efeito que mire sua arma escolhida (por exemplo, área escorregadia, *esquentar metal*, *estilhaçar*, *torcer madeira*). Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Treinamento com Arma (Ext): No 3º nível, um mestre de arma recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com sua arma escolhida. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 3º. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1, 2, 3 e 4.

Golpe Confiável (Ext): No 5º nível, um mestre de arma pode jogar novamente uma jogada de ataque, de dano, de confirmação de crítico ou de chance de falha como uma ação imediata. Ele deve utilizar a segunda jogada mesmo que seja pior. Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, mais uma vez adicional por dia a cada cinco níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Movimento Espelhado (Ext): No 9º nível, um mestre de arma recebe seu bônus de treinamento com arma como um bônus de intuição na CA quando atacado por sua arma escolhida. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Crítico Letal (Ext): No 13º nível, quando um mestre de arma confirma um acerto crítico com sua arma escolhida, ele pode aumentar o multiplicador de dano da arma em +1 como uma ação imediata. Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia no 13º nível, mais uma vez adicional por dia a três cinco níveis após o 13º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Especialista em Crítico (Ext): No 17º nível, a CD do teste de qualquer efeito causado por um acerto crítico com a arma escolhida do mestre de arma aumenta em +4. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Golpe Impetuoso (Ext): No 19º nível, um mestre de arma pode realizar uma ação padrão para realizar um ataque com sua arma escolhida como um ataque de toque que ignora redução de dano (ou dureza, caso atacando um objeto). Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Mestre em Armas de Haste

O mestre em armas de haste é escolado na antiga sabedoria de que inimigos são mais bem encarados na ponta de

uma longa haste pontuda, atacando como uma serpente antes que espadas e machados desajeitados possam ser utilizados.

Combate de Haste (Ext): No 2º nível, como uma ação imediata, um mestre em armas de haste pode encurtar a empunhadura de sua lança ou arma de haste e utilizá-la contra alvos adjacentes. Esta ação resulta em -4 de penalidade nas jogadas de ataque com essa arma até que ele gaste outra ação imediata para retornar à empunhadura normal. A penalidade é reduzida em -1 a cada quatro níveis após o 2º. Esta habilidade substitui bravura.

Haste Inflexível (Ext): No 3º nível, um mestre de arma de haste recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com ataques preparados e ataques de oportunidade realizados com uma lança ou arma de haste. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 3º. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1, 2, 3 e 4.

Treinamento com Armas de Haste (Ext): No 5º nível, um mestre de arma de haste recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com lanças e armas de haste. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 5º. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Flanco Flexível (Ext): No 9º nível, um mestre em armas de haste pode escolher qualquer quadrado adjacente a ele e considerar este quadrado como sua localização para determinar quem ele está flanqueando, mesmo que este quadrado seja ocupado por uma criatura, objeto ou barreira sólida. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2.

Manobra com Cabo (Ext): No 13º nível, um mestre em armas de haste pode usar qualquer lança ou arma de haste para realizar uma manobra de derrubar ou encontrão, embora sofra -4 de penalidade no BMC quando realizando estas tentativas. Armas com a propriedade derrubar não estão sujeitas a esta penalidade. Esta habilidade substitui treinamento com armas 3.

Passo Lateral (Ext): No 17º nível, quando uma criatura ameaçada pelo mestre em armas de haste realizar um passo de ajuste para um quadrado adjacente a ele, ele pode realizar um passo de ajuste como uma ação imediata. Os 1,5 metros desse passo de ajuste devem ser subtraídos de seu deslocamento no próximo turno. Ele também recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra este oponente até o final de seu próximo turno. Esta habilidade substitui treinamento com armas 4.

Aparar com Arma de Haste (Ext): No 19º nível, quando um oponente ameaçado por um mestre em armas de haste realizar um ataque corpo a corpo contra um aliado, ele pode realizar uma ação imediata para conceder +2 de bônus de escudo e RD 5/– contra este ataque para seu aliado. Ele pode utilizar esta habilidade para se proteger, mas somente se a criatura atacante não estiver adjacente a ele. Esta habilidade substitui maestria com armaduras.

Maestria com Armas (Ext): Um mestre em armas de haste deve escolher uma lança ou arma de haste.

SOLDADO DE FALANGE

O soldado de falange se especializa em táticas defensivas, usando seu escudo para proteger a si e a seus aliados e formando uma muralha de escudos como uma bigorna inquebrável contra seus inimigos.

Manter-se Firme (Ext): No 2º nível, um soldado de falange recebe +1 de bônus na DMC contra tentativas de arrastar, derrubar, encontrão e ultrapassar. Este bônus também se aplica em testes contra ataques de atropelar. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o segundo. Esta habilidade substitui bravura.

Combater em Falange (Ext): No 3º nível, quando um soldado de falange empunha um escudo, ele pode usar qualquer arma de haste ou lança apropriado para seu tamanho como uma arma de uma mão. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 1.

Lança Preparada (Ext): No 5º nível, um soldado de falange pode, uma vez por dia, preparar uma arma com a propriedade escorar como uma ação imediata e receber +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano. A cada quatro níveis além do 5º, este bônus aumenta em +1, e ele pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia. Ele não pode usar esta habilidade quando estiver desprevenido. Esta habilidade substitui treinamento com armas 1.

Perito em Escudo (Ext): No 7º nível, a penalidade de armadura de um escudo e a penalidade na jogada de ataque são reduzidas em -1 quando um soldado de falange usa um escudo de corpo. No 11º nível, estas penalidades são reduzidas em -2. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 2 e 3.

Escudo Aliado (Ext): No 9º nível, quando um soldado de falange está usando um escudo pesado ou de corpo, ele pode, como uma ação de movimento, conceder cobertura parcial (+2 de bônus de cobertura na CA, +1 de bônus em testes de Reflexos) a ele próprio e todos os aliados adjacentes até o início de seu próximo turno.

No 13º nível, ele pode em vez disso conceder cobertura (+4 de bônus de cobertura na CA, +2 de bônus em testes de Reflexos) evasão (como um ladino) a um aliado adjacente até o início de seu próximo turno. Esta cobertura não permite realizar testes de Furtividade.

No 17º nível, ele pode conceder cobertura a ele mesmo e todos os aliados adjacentes, ou pode conceder cobertura aprimorada (+8 de bônus de cobertura na CA, +4 de bônus em testes de Reflexos, evasão aprimorada) a um único aliado adjacente. Esta habilidade substitui treinamento com armas 2, 3, e 4.

Avanço Implacável (Ext): No 15º nível, um soldado de falange recebe um bônus nos testes de BMC para encontrão e ultrapassar. Este bônus depende do tipo de escudo usado: +1 com um broquel, +2 com um escudo leve, +3 com um escudo pesado, +4 com um escudo de corpo. Esta habilidade substitui treinamento com armaduras 4.

Fortaleza de Escudo (Ext): No 20º nível, um soldado de falange não pode ser desarmado ou fendido. Ele adquire evasão (como um ladino) quando estiver usando um escudo (evasão aprimorada quando estiver usando um escudo de corpo). Como uma ação de movimento, um soldado de falange pode conceder evasão a todos os aliados adjacentes até o início de seu próximo turno como uma ação imediata, ele pode conceder evasão aprimorada a um aliado adjacente contra um ataque. Esta habilidade substitui maestria com armas.

Ladino

Por sua natureza, ladinos são variados e versáteis. Existem ladinos que infestam cidades, aqueles que espreitam nas florestas e aqueles que servem como agentes da lei. Onde quer que haja espaço para alguém deixar sua marca com agilidade e perspicácia, o ladino estará lá, utilizando sua vasta gama de perícias e habilidades para tomar o seu lugar, seja abertamente ou através de esperteza e subterfúgios. E onde a esperteza natural e raciocínio rápido de um ladino não são o suficiente para vencer o dia, bem – sempre há a opção de apunhalar pelas costas.

Os temas de ladino a seguir representam os mais populares e efetivos arquétipos ladinos. Cada arquétipo vem com uma ou mais características de classe que podem ser escolhidas. Adicionalmente, cada arquétipo inclui uma lista de sugestão de proezas de ladino que, embora não sejam obrigatórias, ajudam a dar vida ao personagem. Proezas de ladino e proezas de ladino avançadas marcadas com um asterisco (*) podem ser encontradas no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Proezas de Ladino: As novas proezas de ladino a seguir podem ser selecionadas por qualquer ladino que atenda aos pré-requisitos. Note que as proezas de ladino marcadas com asteriscos duplos (**) nesta lista adicionam efeitos ao ataque furtivo de um ladino. Apenas uma destas proezas pode ser adicionada a um mesmo ataque, e esta decisão deve ser tomada antes da jogada de ataque ser realizada.

Aliciar Informação (Ext): Um ladino com esta proeza pode utilizar Blefar ou Diplomacia no lugar de Intimidação para forçar um oponente a agir amigavelmente com ele.

Aplicar Veneno Agilmente (Ext): Um ladino com esta proeza pode aplicar veneno a uma arma como uma ação de movimento em vez de uma ação padrão.

Armadilheiro Rápido (Ext): Como uma ação de rodada completa, um ladino com esta proeza pode armar uma armadilha simples com um ND igual ou menor que 1/2 de seus níveis de ladino. Para fazê-lo, ele deve comprar os componentes, gastar o tempo requerido para construir a armadilha previamente, e possuir seus componentes à mão. O tipo da armadilha que pode ser construída desta maneira está sujeito à avaliação do MJ.

*Ataque de Distração** (Ext)*: Um ladino com esta proeza pode realizar ataques furtivos com floreios sutis que desorientam e distraem seu inimigo. Quando ele acerta uma criatura com um ataque corpo a corpo que causa dano de ataque furtivo, ele pode abrir mão do dano adicional para deixar a criatura desprevenida contra um alvo à sua escolha até o início de seu próximo turno. O ladino não pode designar ele próprio como a criatura a receber o benefício desta proeza. Criaturas com esquiva sobrenatural são imunes ao ataque de distração.

*Ataque Furtivo Poderoso** (Ext)*: Sempre que um ladino com esta proeza realizar uma ação de ataque total, ele pode escolher sofrer -2 de penalidade em todas as suas jogadas de ataque até o início de seu próximo turno. Caso um ataque durante este período seja um ataque furtivo, ele trata todos os 1s nos dados de ataque furtivo como 2s.

Ataque de Movimentação (Ext) Uma vez por dia, quando um ladino com esta proeza acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo, ele pode se deslocar até 9 metros sem provocar ataques de oportunidade. Este deslocamento deve terminar em um espaço adjacente à criatura atingida com o ataque corpo a corpo.

Camuflagem (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode criar uma camuflagem simples, porém efetiva, com a folhagem do ambiente. O ladino precisa de um minuto para preparar a camuflagem, mas uma vez feito, ela é útil pelo resto do dia ou até que o ladino falhe em um teste de resistência contra um efeito de área que cause dano de ácido, fogo ou frio, o que ocorrer primeiro. O ladino recebe +4 de bônus em testes de Furtividade enquanto estiver no terreno que possui a folhagem utilizada para fazer a camuflagem. Esta habilidade não pode ser usada em áreas sem folhagem natural.

Dedos Ágeis (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode realizar duas jogadas quando estiver realizando um teste de Prestidigitação e escolher o melhor resultado. Ele deve escolher usar esta proeza antes de realizar o teste de Prestidigitação. Um ladino pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada 5 níveis de ladino que possuir.

*Defesa Ofensiva** (Ext)*: Quando um ladino com esta proeza acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo que causa dano de ataque furtivo, o ladino recebe +1 de bônus de esquiva na CA para cada dado de ataque furtivo jogado por 1 rodada.

Difícil de Enganar (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode realizar duas jogadas quando estiver realizando um teste de Sentir Motivação e escolher o melhor resultado. Ele deve escolher usar esta proeza antes de realizar o teste de Sentir Motivação. Um ladino pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada 5 níveis de ladino que possuir.

Disfarce Rápido (Ext): Um ladino com esta proeza pode usar itens à mão e materiais aparentemente inócuos escondidos nele mesmo para criar disfarces efetivamente surpreendentes, reduzindo o tempo necessário para criar um disfarce utilizando a perícia Disfarce.

O tempo necessário para o ladino alterar sua aparência desta maneira é baseado na complexidade do disfarce, conforme notado na tabela abaixo. Os tempos são cumulativos, portanto, se uma ladina deseja se disfarçar como um homem de uma raça diferente, ela gastaria 2 minutos.

Disfarce	Tempo
Somente detalhes menores	1 rodada completa
Gênero diferente	1 minuto
Raça diferente	1 minuto
Categoria de idade diferente	1 minuto
Categoria de tamanho diferente	1 minuto

Encantador (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode realizar duas jogadas quando estiver realizando um teste de Diplomacia e escolher o melhor resultado. Ele deve escolher usar esta proeza antes de realizar o teste de Diplomacia. Um ladino pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada 5 níveis de ladino que possuir.

Escalador Ágil (Ext): Quando um ladino com esta proeza falhar em um teste de Escalar por 5 ou mais, ele pode imediatamente realizar outro teste de Escalar contra a CD base da superfície +10. Caso seja bem-sucedido, ele para de cair se agarrando à superfície. O ladino não sofre dano de queda se ele parar de cair desta maneira.

Ferramentas Ágeis (Ext): Um ladino com esta proeza pode realizar um teste de Operar Mecanismo para tentar abrir uma fechadura como uma ação padrão em vez de uma ação de rodada completa.

Forte Impressão: Um ladino que seleciona esta proeza recebe Presença Intimidadora como um talento adicional.

Fuga Rápida (Ext): Após obter sucesso em um ataque furtivo ou teste de Prestidigitação, um ladino com esta proeza pode gastar uma ação de movimento para realizar a ação recuar. Ele não pode se mover mais que seu deslocamento durante este movimento.

Furto em Combate: Um ladino que seleciona esta proeza recebe Roubar Aprimorado como um talento adicional.

Gatilheiro Habilidoso (Ext): Um ladino com esta proeza pode usar uma ação rápida para desarmar qualquer armadilha a 9 metros que ele tenha construído.

*Golpe Estonteante** (Ext)*: Quando o ladino causa dano de ataque furtivo contra um oponente, esse oponente sofre -2 de penalidade em jogadas de ataque contra o ladino por 1d4 rodadas.

Líder de Assalto (Ext): Uma vez por dia, quando o ladino erra um ataque contra um oponente flanqueado, ele pode designar um único aliado que também esteja flanqueando o alvo que ele errou seu ataque. Este aliado pode realizar um único ataque corpo a corpo contra o oponente como uma ação imediata.

Manobra Inigualável (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode realizar duas jogadas quando estiver realizando um teste de Acrobacia e escolher o melhor resultado. Ele deve escolher usar esta proeza antes de realizar o teste de Acrobacia. Um ladino pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada 5 níveis de ladino que possuir.

Observador Astuto (Ext): Quando um ladino com esta proeza realiza um teste de Percepção para ouvir os detalhes de uma conversa ou encontrar objetos ocultos ou secretos (incluindo portas e armadilhas), ele recebe +4 de bônus.

Olho de Atirador (Ext): Um ladino com esta proeza pode aplicar seu dano de ataque furtivo em ataques à distância contra alvos a 9 metros que estejam se beneficiando de ocultação. Adversários com ocultação total continuam imunes.

Palavras Agradáveis (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode realizar duas jogadas quando estiver realizando um teste de Blefar e escolher o melhor resultado. Ele deve escolher usar esta proeza antes de realizar o teste de Blefar. Um ladino pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia a cada 5 níveis de ladino que possuir.

Poliglota Ardiloso (Ext): Um ladino com esta proeza que possua ao menos uma graduação em Linguística recebe quatro idiomas adicionais. Um ladino com esta proeza que não possua graduações em Linguística recebe dois idiomas adicionais. Caso o ladino adquira graduações em Linguística posteriormente, ele recebe dois idiomas adicionais, até um total de quatro idiomas adicionais além dos concedidos pela perícia Linguística.

Saltador Experiente (Ext): Quando realizar testes para saltar, o ladino sempre é considerado como quem obteve impulso. Ainda, quando o ladino cai deliberadamente, um teste de Acrobacia CD 15 permite que ele ignore os primeiros 6 metros da queda, em vez de somente os primeiros 3 metros.

Seguir Pistas (Ext): Um ladino com esta proeza pode utilizar Percepção para seguir rastros como na perícia Sobrevivência.

Sobrevivente: Um ladino com esta proeza adiciona Cura e Sobrevivência à sua lista de perícias de classe.

Tiro Instantâneo (Ext): Um ladino com esta proeza pode tratar sua jogada de iniciativa como um 20 para uma rodada surpresa, independentemente de sua iniciativa, mas ele pode realizar somente uma jogada de ataque com uma arma à distância. Sua jogada de iniciativa normal é utilizada nas rodadas subsequentes. Caso dois ou mais ladinos possuam esta proeza, suas iniciativas determinam a ordem em que eles irão agir, mas eles sempre irão agir antes de qualquer outra criatura. Caso um ladino seja impedido de agir na rodada surpresa, esta proeza não possui qualquer efeito.

Veneno Adesivo (Ext): Um ladino com esta proeza pode aplicar veneno a uma arma de maneira que ele é efetivo por dois ataques bem-sucedidos em vez de um. O veneno possui um efeito reduzido, portanto, testes de resistência feitos contra o veneno recebem +2 de bônus de circunstância. Aplicar um veneno desta maneira requer uma ação de rodada completa, ou uma ação padrão caso o ladino possua a proeza aplicar veneno agilmente.

Proezas de Ladino Avançadas: As novas proezas de ladino avançadas a seguir podem ser selecionadas por qualquer ladino de 10º nível ou superior que atenda aos pré-requisitos.

Armadilheiro Econômico (Ext): Quando um ladino com esta proeza constrói uma armadilha mecânica, ele paga somente 75% do custo normal.

*Ataque Furtivo Mortal*** *(Ext)*: Sempre que um ladino com esta proeza utilizar sua proeza ataque furtivo poderoso, ele trata todos os 1s e 2s nos dados de ataque furtivo como 3s. Um ladino deve possuir a proeza de ladino ataque furtivo poderoso para escolher esta proeza.

Cambalhotas Rápida (Ext): Quando um ladino com esta proeza utiliza Acrobacia para se mover a seu deslocamento total através de um quadrado ameaçado sem provocar ataques de oportunidade, a CD do teste de Acrobacia não é aumentada em 10.

Coquetel Letal (Ext): Um ladino com esta proeza pode aplicar duas doses de veneno a uma arma ao mesmo tempo. Estes venenos podem ser diferentes, ambos afetando o alvo individualmente, ou duas doses da mesma toxina, sendo que neste caso, a frequência do veneno é prolongada em 50% e a CD do teste aumenta em +2. Esta proeza é uma exceção à regra de que venenos de ferimento só podem ferir um alvo à razão de uma dose de cada vez.

*Emaranhamento de Lâminas*** *(Ext)*: Quando um ladino com esta proeza acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo que causa dano de ataque furtivo, o alvo não pode realizar um passo de ajuste até o início do próximo turno do ladino.

Franco Atirador Furtivo (Ext): Quando um ladino com esta proeza utiliza a perícia Furtividade para atuar como um franco atirador, ele sofre uma penalidade de -10 no teste de Furtividade, em vez de -20.

Mestre do Disfarce (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza recebe +10 de bônus em um único teste de Disfarce.

Outro Dia (Ext): Uma vez por dia, quando um ladino seria reduzido a 0 ou menos pontos de vida por um ataque corpo a corpo, ele pode realizar um passo de ajuste como uma ação imediata. Caso o movimento faça com que ele fique fora do alcance do ataque, ele não sofre dano deste ataque. O ladino fica zonzo por 1 rodada.

Pancada Nocauteadora (Ext): Uma vez por dia, o ladino pode abrir mão de seu dano de ataque furtivo para tentar derrubar um oponente. Ele deve declarar o uso da pancada nocauteadora antes de realizar o ataque. Caso o ataque acerte, ele causa dano normalmente, mas em vez de causar dano de ataque furtivo (e em vez de qualquer efeito que seja ativado quando o ladino causa dano de ataque furtivo), o alvo cai inconsciente por 1d4 rodadas. Um teste de Fortitude reduz este efeito para ficar zonzo por 1 rodada. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis do ladino + o modificador de Inteligência do ladino.

Redirecionar Ataque (Ext): Uma vez por dia, quando um ladino com esta proeza for atingido por um ataque corpo a corpo, ele pode redirecionar o ataque para atingir uma criatura adjacente com uma ação livre. A criatura alvo deve estar ao alcance do ataque corpo a corpo que atingiu o ladino, e a criatura que realizou o ataque contra o ladino deve realizar uma nova jogada de ataque contra o novo alvo.

Reexaminação Pensativa (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode jogar novamente um teste de perícia de Conhecimento, Percepção ou Sentir Motivação para tentar obter novas ou melhores informações com esta jogada. Esta nova jogada pode ser realizada a qualquer momento durante o mesmo dia do teste original.

Surpresa do Caçador (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta proeza pode designar um único inimigo que ele esteja adjacente como sua presa. Até o final de seu próximo turno, ele pode adicionar seu dano de ataque furtivo a todos os seus ataques realizados contra sua presa, mesmo que ela não esteja desprevenida ou sendo flanqueada.

ACROBATA

Agilidade e ousadia são excelentes traços de ladinos, e sua confluência pode criar proezas espetaculares de acrobacias. Sejam eles ladrões ousados, assassinos infiltrados ou espiões intrépidos, um treinamento apropriado em acrobacias é uma vantagem valiosa para qualquer ladino.

Acrobata Especialista (Ext): No 1º nível, um acrobata não sofre qualquer penalidade de armadura em testes de perícia de Acrobacia, Escalar, Furtividade, Prestidigitação ou Voo enquanto estiverem vestindo armaduras leves. Quando não estiver vestindo armaduras leves, ele recebe +2 de bônus de competência em testes de perícia de Acrobacia e Voo. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Segunda Chance (Ext): No 3º nível, um acrobata pode jogar novamente qualquer teste de perícia de Acrobacia, Escalar ou Voo que ele acabou de realizar. Esta nova jogada é realizada com -5 de penalidade. Ele deve utilizar o segundo resultado, mesmo que seja pior. Um acrobata pode usar esta habilidade apenas uma vez para em um mesmo teste de perícia. Ele pode usar esta habilidade uma vez por dia no 3º nível, mais uma vez adicional por dia a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo acrobata: andar sobre beirais*, escalador ágil, levantar-se, manobra inigualável, rastejar do ladino* e saltador experiente.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo acrobata: cambalhotas rápidas, evasão aprimorada*, fuga rápida e rolamento defensivo*.

ATIRADOR DE ELITE

Alguns dizem que o atirador de elite é o pior tipo de assassino: um matador que espera em silêncio nas sombras e então ataca à distância sem qualquer remorso. Atiradores, obviamente, entendem esses protestos sobre "covardice" e "honra" sobre sua profissão são na verdade o balido de ovelhas com medo de serem abatidos e não lhes dão atenção. A maioria dos atiradores de elite têm orgulho

de suas habilidades formidáveis, que lhes permite tirar a vida rapidamente, sorrateiramente e eficientemente e então desaparecer sem deixar rastros.

Precisão (Ext): No 1º nível, um atirador de elite reduz à metade todas as penalidades de incremento de distância quando estiver realizando ataques à distância com um arco ou besta. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Distância Letal (Ext): No 3º nível, um atirador de elite aumenta o alcance em que ele pode aplicar seu dano de ataque furtivo em 3 metros. Este alcance aumenta em 3 metros a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo atirador de elite: camuflagem, olho de atirador, tiro instantâneo e treinamento com armas*.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo atirador de elite: mestre do disfarce, franco atirador furtivo e rolamento defensivo*.

BATEDOR

Nem todos os ladinos vivem na cidade. Batedores frequentemente perambulam pelas terras selvagens, agindo em conjunto como bandidos, mas algumas vezes servindo como guias, desbravadores ou companheiros a um patrulheiro ou bárbaro. Embora fique mais confortável em espreitar e se esconder ao ar livre, o batedor ainda é efetivo em uma cidade ou masmorra.

Investida do Batedor (Ext): No 4º nível, sempre que um batedor realizar uma investida, seu ataque causa dano de ataque furtivo como se o alvo estivesse desprevenido. Adversários com esquiva sobrenatural são imunes a esta habilidade. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural.

Escaramuçador (Ext): No 8º nível, sempre que um batedor se deslocar mais de 3 metros em uma rodada e realizar uma ação de ataque, o ataque causa dano furtivo como se o alvo estivesse desprevenido. Caso o batedor realize mais de um ataque neste turno, esta habilidade se aplica somente ao primeiro ataque. Adversários com esquiva sobrenatural são imunes a esta habilidade. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural aprimorada.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo batedor: camuflagem, gatilheiro habilidoso, líder de assalto, perceber armadilha e sobrevivente.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo batedor: franco atirador furtivo, maestria em perícia* e surpresa do caçador.

ESPADACHIM

Um exemplar de mobilidade no uso da espada, o espadachim é um ladino que se foca quase exclusivamente em aprimorar suas habilidades com armas e em aperfeiçoar movimentos acrobáticos ousados e floreios elaborados que beiram a excelência.

Treinamento Marcial (Ext): No 1º nível, um espadachim pode selecionar uma arma marcial para adicionar à sua lista de proficiência com armas. Adicionalmente, ele pode selecionar a proeza truque de combate até duas vezes. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Ousadia (Ext): No 3º nível, um espadachim recebe +1 de bônus de moral em testes de Acrobacia e testes de resistência contra medo. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo espadachim: ataque furtivo poderoso, ataque de movimentação, defesa ofensiva e treinamento com armas*.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo espadachim: emaranhamento de lâminas, golpe incapacitante* e redirecionar ataque.

ESPIÃO

Os melhores espiões são como camaleões, e não são capazes de alterar apenas suas aparências para se encaixarem em qualquer situação, mas também suas personalidades, lealdades e paixões caso seja isso que irá lhes permitir alcançar seus objetivos clandestinos. Espiões são mestres manipuladores, e mesmo aqueles que compram seus serviços algumas vezes descobrem que foram eles quem serviram aos interesses do espião.

Mentiroso Habilidoso (Ext): Sempre que um espião utilizar Blefar para tentar enganar alguém, ele recebe um bônus na jogada oposta igual a 1/2 de seus níveis de ladino (mínimo +1). Este bônus não se aplica a tentativas de fintar ou tentativas de enviar mensagens secretas. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Utilizar Venenos (Ext): No 3º nível, um espião é treinado na utilização de venenos e não é capaz de se envenenar acidentalmente enquanto aplica veneno a uma arma. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo espião: disfarce rápido, magia maior*, magia menor*, observador astuto, palavras agradáveis e poliglota ardiloso.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo espião: franco atirador furtivo, golpe incapacitante* e mestre do disfarce.

HEDONISTA

O hedonista é um ladino que é aberto sobre suas perícias e proezas, frequentemente a ponto de ficar atrevido. Geralmente ele possui a proteção de uma figura importante que considera seus serviços úteis, mas algumas vezes sua bravata é o suficiente para manter inimigos afastados. Ele é frequentemente utilizado como o rosto de um grupo para

diplomacia, obter informação, negociações ou conseguir os contratos e missões mais lucrativas com as autoridades locais.

Bravata da Lâmina (Ext): Quando um hedonista acerta um oponente e causa dano de ataque furtivo, ele pode abrir mão de 1d6 pontos desse dano e realizar livremente um teste de Intimidação para desmoralizar o adversário. Para cada 1d6 pontos de dano de ataque furtivo que ele abrir mão, ele recebe +5 de bônus de circunstância neste teste. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Sorriso do Hedonista (Ext): No 3º nível, um hedonista recebe +1 de bônus de moral em testes de Blefar e Diplomacia. Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis após o 3º. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo hedonista: ataque surpresa*, encantador, golpe estonteante e palavras agradáveis.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo hedonista: mestre em perícia*, outro dia e redirecionar ataque.

Invasor

Habilidoso em infiltrar, remover armadilhas e desarmar mecanismos, as presas dos invasores são as casas de ricos e tumbas esquecidas. Tais riquezas são guardadas por armadilhas e perigos viciosos, mas a mente divergente do invasor o permite encontrar estes perigos e evita-los.

Desarme Cuidadoso (Ext): No 4º nível, sempre que um invasor tentar desarmar uma armadilha utilizando Operar Mecanismo, ele não ativa a armadilha exceto se falhar no teste por 10 ou mais. Caso ele ative uma armadilha que estivesse tentando desarmar, ele adiciona o dobro de seu bônus de pressentir armadilhas para evita-la. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural.

Distração (Ext): No 8º nível, sempre que um invasor for detectado enquanto estiver utilizando Furtividade, ele pode imediatamente realizar um teste de perícia de Blefar oposto por um teste de perícia de Sentir Motivação da criatura que o observou. Caso seja bem-sucedido, o alvo assume que o barulho foi alguma coisa inocente e em outra direção. Isto funciona apenas caso a criatura não possa enxergar o ladino. Esta habilidade pode ser usada somente uma vez para cada tentativa de Furtividade. Caso a mesma criatura detecte a presença do ladino novamente, a habilidade não possui qualquer efeito. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural aprimorada.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo invasor: desarmar rápido*, escalador ágil, ferramentas ágeis, furtividade rápida* e perceber armadilha*.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo invasor: maestria em perícia*, pancada nocauteadora e reexaminação pensativa.

Investigador

Nem todos os ladinos trabalham contra a lei. Investigadores utilizam suas perícias para servir a lei, frequentemente empregados pela nobreza ou em busca de causas nobres. Em algumas cidades, cabalas de investigadores trabalham para governantes ou burocratas, mas frequentemente um investigador é um agente livre que persegue quaisquer mistérios que surgirem em seu caminho. Claro, nem todos os investigadores servem à lei. Senhores do crime e mestres de guildas frequentemente possuem esquadrões de investigadores servindo seus propósitos nefastos.

Seguir (Ext): Um investigador pode realizar duas jogadas de qualquer teste de Diplomacia realizado para obter informação, e recebe a informação de ambos os testes. Isto leva o mesmo tempo que realizar um único teste. Caso o menor destes dois testes revele informações falsas, o ladino estará ciente disso. Informações falsas não são reveladas desta maneira caso as pessoas que a contaram não saibam que elas são falsas. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo investigador: aliciar informação, difícil de enganar, ferramentas ágeis, magia menor* e seguir pistas.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo investigador: mente escorregadia*, reexaminação pensativa e surpresa do caçador.

Mestre de Armadilhas

Alguns ladino não ficam contentes em simplesmente desarmar armadilhas – eles amam construí-las, percebendo uma beleza cativante no girar de engrenagens e deslizar de cordas sobre polias. O mestre de armadilhas pode ter começado a montar armadilhas para entender melhor como desarmá-las, mas para a maioria, já está muito além disso – eles agora se deleitam no desafio de criar a máquina de combate perfeita.

Desarme Cuidadoso (Ext): No 4º nível, sempre que um mestre de armadilhas tentar desarmar uma armadilha utilizando Operar Mecanismo, ele não ativa a armadilha exceto se falhar no teste por 10 ou mais. Caso ele ative uma armadilha que estivesse tentando desarmar, ele adiciona o dobro de seu bônus de pressentir armadilhas para evita-la. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural.

Mestre de Armadilhas (Ext): No 8º nível, sempre que um mestre de armadilhas tentar desarmar uma armadilha utilizando Operar Mecanismo, ele pode transpô-la mesmo que não supere o teste por 10 ou mais. Caso seja uma armadilha mágica que permite que criaturas específicas a transponham sem perigo, ele pode modificar quais criaturas podem transpô-la, adicionando seus aliados e restringindo inimigos caso deseje. Esta habilidade substitui esquiva sobrenatural aprimorada.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo mestre de armadilhas: armadilheiro rápido, desarmar rápido*, gatilheiro habilidoso e golpe estonteante.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo mestre de armadilhas: armadilheiro econômico, mestre em perícia* e outro dia.

PUNGUISTA

Todos que vivem em cidades sabem que um homem rico continua rico protegendo sua bolsa enquanto caminha pelas ruas e mercados. Punguistas são frequentemente treinados por guildas para coletar os impostos da guilda de empresários locais diariamente, seja através da intimidação ou batendo carteiras. Alguns encontram seu caminho como aventureiros, e seus talentos geralmente são apreciados nesta função, mas o punguista ainda é a primeira pessoa que seus companheiros olham quando um item some.

Medir o Alvo (Ext): Quando um punguista realizar um teste de Prestidigitação para tomar algo de uma criatura, o alvo faz seu teste de Percepção antes do ladino realizar seu teste de Prestidigitação, e o ladino sabe previamente o resultado do teste de Percepção. O ladino pode decidir se irá ou não realizar o teste baseado no resultado do teste de Percepção do alvo. Caso o ladino decida não realizar o teste, ele pode realizar um teste de Blefar, oposto por um teste de Sentir Motivação do alvo, para evitar que o alvo perceba sua tentativa. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Apunhalar e Pegar (Ext): No 3º nível, como uma ação de rodada completa, um punguista pode realizar um ataque e também um teste de Prestidigitação para roubar algo do alvo de seu ataque. Caso o ataque cause dano de ataque furtivo, o ladino pode usar Prestidigitação para roubar um item da criatura durante o combate; esta habilidade pode ser utilizada somente em uma rodada surpresa antes de o alvo ter agido. Caso o ataque acerte, o alvo sofre -5 de penalidade no teste de Percepção para perceber o roubo. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo punguista: ataque surpresa*, dedos ágeis, difícil de enganar, fuga rápida, furto em combate, magia menor* e reação tardia*.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo punguista: cambalhotas rápidas, golpe incapacitante* e maestria em perícia.

VÂNDALO

Alguns criminosos roubam com delicadeza, e suas vítimas descobrem o crime somente quando o ladino já está longe e suas moedas já foram gastas. Um vândalo, por outro lado, não se preocupa com qualquer sutileza. Através de ameaças e violência, o vândalo pega o que deseja à força, e não vê problema algum em fazer bom uso dela quando necessário.

Assustador (Ext): Sempre que um vândalo obtiver sucesso utilizando Intimidação para desmoralizar uma criatura, a duração da condição abalado é aumentada por 1 rodada. Adicionalmente, caso o alvo fique abalado por 4 ou mais rodadas, o vândalo pode decidir deixa-lo assustado por 1 rodada em vez disso.

Espancar Brutalmente (Ext): No 3º nível, sempre que um vândalo causar dano de ataque furtivo, ele pode abrir mão de 1d6 pontos desse dano para deixar o alvo enjoado por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de ladino. Esta habilidade não se acumula com ela mesma – apenas a duração mais recente se aplica. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo vândalo: ataque furtivo poderoso, defesa ofensiva, forte impressão e treinamento com armas*.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo vândalo: ataque furtivo mortal, golpe incapacitante* e pancada nocauteadora.

VENEFICISTA

Alguns consideram o envenenamento um ato maligno. O veneficista acredita que o veneno é apenas uma ferramenta para um fim, e que não é diferente de qualquer outra arma. Alguns veneficistas se veem como grandes equalizadores, capazes de criar armas que mesmo as criaturas mais fracas podem empunhar para criarem efeitos devastadores, mas a maioria não possui essa ilusão arrogante sobre seu trabalho.

Utilizar Venenos (Ext): No 1º nível, um veneficista é treinado na utilização de venenos e não é capaz de se envenenar acidentalmente enquanto aplica veneno a uma arma. Esta habilidade substitui encontrar armadilhas.

Mestre Veneficista (Ext): No 3º nível, um veneficista pode utilizar Ofícios (alquimia) para alterar o tipo de um veneno. Isto requer 1 hora de trabalho com um laboratório de alquimista e um teste de perícia de Ofícios (alquimia) com uma CD igual à CD do veneno. Caso seja bem-sucedido, o tipo do veneno muda para contato, ferimento, inalação ou ingestão. Caso falhe no teste, o veneno é perdido. O veneficista também recebe um bônus nos testes de perícia de Ofícios (alquimia) quando trabalhando com um veneno igual a 1/2 de seus níveis de ladino. Esta habilidade substitui pressentir armadilhas.

Proezas de Ladino: As seguintes proezas de ladino complementam o arquétipo veneficista: aplicar veneno agilmente, ataque de distração ataque surpresa*, treinamento com armas* e veneno adesivo.

Proezas Avançadas: As seguintes proezas de ladino avançadas complementam o arquétipo veneficista: coquetel letal, oportunista* e surpresa do caçador.

Mago

Dobrando a realidade à sua vontade através de estudos meticulosos, magos são a encarnação da frase "a mente supera a matéria", alterando mundos inteiros com nada além de seus intelectos superiores e conhecimentos antigos. Em sua busca por desvendar e tencionar as leis fundamentais da existência, muitos magos passam a apreciar os benefícios de estreitar o foco de seus estudos. Abaixo são apresentadas algumas novas escolas de magia para ajuda-lo a customizar a carreira arcana de seu mago.

Escolas Arcanas Elementais

Em vez de se especializar em uma das oito escolas de magia, um mago pode escolher se especializar em uma das quatro escolas de magia elementais. Como uma escola arcana normal, uma escola elemental concede poderes de escola e um espaço de magia adicional por nível de magia que o mago pode conjurar, do 1º em diante. Este espaço de magia adicional deve ser usado para preparar uma magia da lista de magias da escola elemental (veja Capítulo 5). Ao contrário de uma escola arcana normal, cada escola elemental exige que o mago selecione um elemento oposto como sua escola oposta (ar opõe terra, água opõe fogo). Ele não precisa escolher uma segunda escola oposta. Ele deve gastar dois espaços de magia para preparar uma magia de sua escola elemental oposta.

Escola da Água

O elementalista da água retira seus poderes das profundezas do oceano. Seu poder é tão fluido quanto, esmagando adversários com ondas poderosas ou utilizando-as para causar uma erosão incessante.

Supremacia da Água (Sob): Você recebe +2 de bônus de melhoria em testes de perícia de Natação. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis de mago que você possuir. Adicionalmente, você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a quatro vezes seu valor de Constituição antes de começar a realizar testes para evitar afogar. No 10º nível, você adquire um deslocamento de natação igual a seu deslocamento básico. No 20º nível, sempre que você realizar um teste de perícia de Natação, assuma que o resultado da jogada foi um 20 natural.

Explosão de Frio (Sob): Como uma ação padrão, você pode soltar uma explosão de frio congelante. Esta explosão causa 1d6 pontos de dano de frio +1 ponto a cada dois níveis de mago que você possuir a todas as criaturas a 1,5 metros de você e as deixa zonzas por 1 rodada. Um teste bem-sucedido de Reflexos anula o efeito de zonzeira e reduz o dano à metade. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Onda (Sob): No 8º nível, você pode criar uma onda de água que inicia em sua localização e se move 9 metros por rodada na direção que você escolher. Criaturas atingidas pela onda podem ser derrubadas e empurradas. Realize um teste de nível de conjurador contra a DMC de cada criatura atingida. Caso seja bem-sucedido, a criatura é derrubada. Caso seu teste exceda a DMC da criatura em 5 ou mais, ela é carregada pela onda durante o movimento da onda neste turno. Você recebe +5 de bônus neste teste se a criatura divide seu espaço com a onda no início de seu turno (quando a onda se move). Criaturas carregadas desta maneira podem se mover para fora da onda caso obtenham sucesso em um teste de Força (CD 10 + 1/2 de seu nível de conjurador + seu modificador de Inteligência), mas não podem respirar enquanto dividem espaço com a onda. Esta onda possui até 6 metros de altura e até 1,5 metros e largura por nível de mago que você possuir. Chamas mundanas atingidas pela onda são automaticamente extinguidas. Efeitos de fogo mágico não são afetados. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a 1/2 de seus níveis de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola do Ar

O elementalista do ar utiliza as forças dos ventos, céus, nuvens e relâmpagos para confundir e destruir seus adversários, tudo isso enquanto voa pelo ar com facilidade.

Supremacia do Ar (Sob): Você recebe +2 de bônus de melhoria em testes de perícia de Voo. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis de mago que você possuir. Adicionalmente, você pode conjurar *queda suave* em você mesmo à vontade. No 5º nível, você pode conjurar *levitação* em você mesmo à vontade. No 10º nível, você pode conjurar *voo* em você mesmo à vontade. No 20º nível, sempre que você realizar um teste de perícia de Voo, assuma que o resultado da jogada foi um 20 natural.

Raio Lampejante (Sob): Como uma ação padrão, você pode soltar um raio lampejante. Este raio causa 1d6 pontos de dano de eletricidade +1 ponto a cada dois níveis de mago que você possuir a todas as criaturas a 1,5 metros de você e as deixa ofuscadas por 1d4 rodadas. Um teste bem-sucedido de Reflexos anula o efeito de ofuscação e reduz o dano à metade. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Ciclone (Sob): No 8º nível, você pode criar um vórtice de vento turbulento em torno de você como uma ação padrão. Este vórtice possui um raio de até 3 metros e uma altura máxima de 3 metros a cada nível de mago que você possuir. Qualquer ataque à distância feito através deste vórtice falha automaticamente. Qualquer criatura voando que atravessar o vórtice deve realizar um teste de perícia de Voo ou cairá imediatamente do céu, sofrendo dano de queda (a criatura não pode realizar um teste de Voo para reduzir ou anular este dano). Criaturas no chão não podem atravessar o vórtice sem realizar um teste de Força. A CD deste teste é igual a 10 + seu nível de conjurador. O vórtice é levemente visível e pode ser percebido com um teste de perícia de Percepção CD 15. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola do Fogo

O elementalista do fogo enxerga o mundo à sua volta como feito para queimar, e ele pode criar fogo para consumir seus adversários. Ele também aprendeu que o fogo pode purificar e proteger, se for devidamente controlado.

Supremacia do Fogo (Sob): Você adquire resistência a fogo 5. No 10º nível, esta resistência aumenta para 10. No 20º nível, você adquire imunidade a dano de fogo. Adicionalmente, sempre que você estiver a 1,5 metros de uma fonte de chamas ao menos do tamanho de uma fogueira, você pode se envolver em fogo por 1 rodada como uma ação padrão. Qualquer um que te atacar com uma arma corpo a corpo ou golpes desarmados sofre dano de fogo igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1). Armas de haste evitam este dano.

Jato de Fogo (Sob): Como uma ação padrão, você pode soltar uma linha de fogo de 6 metros. Qualquer um nesta linha sofre 1d6 pontos de dano de fogo +1 ponto a cada dois níveis de mago que você possuir. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Criaturas que falharem no teste entram em chamas e sofrem 1d6 pontos de dano de fogo na próxima rodada. Criaturas que entrarem em chamas podem evitar este dano gastando uma ação de rodada completa para extinguir as chamas realizando um teste de Reflexos CD 15. Rolar no chão concede +2 de bônus de circunstância neste teste. Banhar a criatura em água extingue as chamas automaticamente. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Chamas Dançantes (Sob): No 8º nível, como uma ação padrão, você pode esculpir fogo na forma que desejar. Com um uso desta habilidade você pode mover qualquer fogo mundano a até 9 metros. Alternativamente você pode usar esta habilidade para alterar qualquer magia de fogo que você conjurar com uma duração instantânea removendo qualquer número de quadrados de sua área de efeito. Caso a magia possua uma duração, você pode usar esta habilidade para reposicionar a magia, dentro de seu alcance original (trate isto como se você tivesse acabado de conjurar a magia, mesmo que a duração esteja inalterada). Você não pode usar esta habilidade em uma magia de fogo que você não conjurou. Caso você mova uma chama mundana, ela deve possuir uma nova fonte de combustão. Caso não tenha, ela se extingue na próxima rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1/2 de seus níveis de mago.

Escola da Terra

O elementalista da terra retira seus poderes das pedras em torno dele, moldando-a, quebrando-a e torcendo-a à sua vontade. Ele pode utilizá-la para se defender ou para esmagar seus adversários.

Supremacia da Terra (Sob): Você recebe +2 de bônus de melhoria na DMC para resistir a tentativas de arrastar, derrubar, encontrão, reposicionar e ultrapassar enquanto estiver em contato com o solo. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis de mago que você possuir. Adicionalmente, você recebe +1 de bônus de intuição em suas jogadas de ataque e dano sempre que você e seu adversário estiverem tocando o solo. No 20º nível, terra e pedra não bloqueiam a linha de efeito de suas magias, embora ainda bloqueiem sua linha de visão.

Nuvem Ácida (Sob): Como uma ação padrão, você pode criar uma nuvem de vapor ácido de 1,5 metros de raio a 9 metros que dura 1 rodada. Esta nuvem causa 1d6 pontos de dano de ácido + 1 ponto a cada dois níveis de mago que você possuir a todas as criaturas na nuvem e as deixa enjoadas por 1 rodada. Um teste bem-sucedido de Fortitude anula o efeito de enjoo e reduz o dano à metade. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Criaturas que iniciarem seus turnos dentro da nuvem podem se mover para fora dela sem penalidade, mas aquelas que entrarem na nuvem são afetadas. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Deslizar por Terra (Sob): No 8º nível, você adquire a habilidade de se mover através de terra, barro e pedra por um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Você não pode se mover através de terra e pedra trabalhada; apenas substâncias naturais podem ser atravessadas. Caso sua duração total expire antes de você sair da terra, você é arremessado de volta ao ponto onde entrou na pedra sofrendo 4d6 pontos e dano, e fica atordoado por 1 rodada. Sua escavação não deixa um buraco, nem qualquer sinal de sua presença (embora você possa ser detectado por criaturas com sentido sísmico). Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

ESCOLAS ARCANAS FOCALIZADAS

Magos que se especializam nas escolas de magia podem em vez disso escolher focar seus estudos ainda mais. Magos que escolhem escolas arcanas focalizadas retêm as magias adicionais de sua escola e devem escolher duas escolas proibidas normalmente, mas a escola focalizadas altera um ou mais poderes concedidos por suas escolas arcanas. Um mago deve utilizar todos os poderes substitutos associados à sua escola arcana focalizada. Uma vez que uma escola arcana focalizada é escolhida, não pode ser alterada.

Escola de Amálgama

Escola Associada: Evocação.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes projétil de energia e muralha elemental da escola de evocação.

Evocação Versátil (Sob): Quando você conjura uma magia de evocação que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, você pode alterar o dano causado para um dos outros quatro tipos de energia. Isto altera o descritor da magia para condizer com o novo tipo de energia. Qualquer efeito não relacionado a dano permanece inalterado exceto se o novo tipo de energia o invalidar (uma *tempestade glacial* que causar dano de fogo ainda poderia providenciar uma penalidade em testes de Percepção devido à fumaça, mas não criaria terreno difícil). Estes efeitos estão sujeitos à avaliação do MJ. Você pode usar esta habilidade um

número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Manipulação Elemental (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de 9 metros que transforma energia mágica. Escolha um tipo de energia entre ácido, eletricidade, fogo e frio, e um segundo tipo para transformá-la. Qualquer fonte mágica de energia deste tipo com um nível de conjurador igual ou inferior a seu nível de mago é alterado para o tipo de energia escolhido. Isto inclui efeitos sobrenaturais de criaturas com Dados de Vida que não forem maiores que seu nível de conjurador. Por exemplo, você pode transformar o sopro frígido de um dragão branco (uma habilidade sobrenatural), mas não o toque ardente de um elemental do fogo (uma habilidade extraordinária). Caso apenas parte de um efeito esteja dentro de sua aura, apenas a parte dentro da aura é transformada. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Aprimoramento

Escola Associada: Transmutação.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes punho telecinético e alterar forma da escola de transmutação.

Aprimorar (SM): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura e concedê-la +2 de bônus de melhoria em um único valor de atributo à sua escolha ou +1 de bônus de armadura natural que se acumula com qualquer armadura natural que a criatura possuir. No 10º nível, o bônus de melhoria no valor de atributo aumenta para +4. O bônus de armadura natural aumenta para +1 a cada cinco níveis de mago que você possuir, até um máximo de +5 no 20º nível. Este aprimoramento dura um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1 rodada). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Perfeição do Ser (Sob): No 8º nível, você pode conceder a você mesmo um bônus de melhoria em um único valor de atributo igual a 1/2 de seus níveis de mago (máximo +10) por uma rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a seu nível de mago.

Escola de Banimento

Escola Associada: Abjuração.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes absorver energia e selo de proteção da escola de abjuração.

Elos Instáveis (Sob): No 1º nível, seu toque pode romper os laços que mantêm uma criatura convocada ou chamada neste plano. Como um ataque de toque corpo a corpo, você pode fazer uma criatura convocada ou chamada ficar abalada e zonza por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Aura de Banimento (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de banimento de 9 metros por um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Qualquer criatura convocada ou chamada na área deve realizar um teste de Vontade toda rodada. Uma vez que a criatura falhe no teste de resistência de Vontade, ela fica zonza enquanto permanecer dentro da aura. Caso falhe em um segundo teste de resistência de Vontade, a criatura é imediatamente enviada de volta a seu plano de origem e a magia que a convocou é encerrada imediatamente. Caso essa magia tenha convocado mais de uma criatura, apenas a criatura que falhar em seus testes de resistência é afetada. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Contramágica

Escola Associada: Abjuração.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes absorver energia e selo de proteção da escola de abjuração.

Disrupção (Sob): No 1º nível, você adquire a habilidade de interromper uma conjuração com um toque. Como uma ação de toque corpo a corpo, você pode colocar um campo disruptivo em torno de um alvo. Enquanto o campo permanecer no lugar, o alvo deve realizar um teste de concentração para conjurar qualquer magia ou usar uma habilidade similar a magia em adição a qualquer outro teste de concentração exigido. A CD para este teste é igual a 15 + o dobro do nível da magia. Caso o teste falhe, a magia do alvo é desperdiçada. Este campo dura um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Maestria em Contramágica (Sob): No 6º nível, você recebe Contramágica Aprimorada com um talento adicional. Você pode tentar uma contramágica contra a magia de um oponente uma vez por dia como uma ação imediata (em vez de uma ação preparada). Você deve usar uma magia de ao menos um nível superior ao nível da magia que está sendo contra atacada para usar esta habilidade. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia no 6º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 6º.

Escola de Controle

Escola Associada: Encantamento.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes sorriso encantador e aura de desespero da escola de encantamento.

Força de Vontade (Sob): Você pode enviar pensamentos e instruções telepaticamente a qualquer criatura a 18 metros que você tenha encantado ou dominado desde que vocês compartilhem um idioma em comum. No 11º nível, criaturas afetadas podem se comunicar de volta a você pelo vínculo telepático. No 20º nível, qualquer criatura que obtiver sucesso em um teste de resistência contra uma magia de encantamento que você tenha conjurado ainda é afetada por 1 rodada caso a magia possua uma duração maior que 1 rodada.

Demanda Irresistível (SM): No 8º nível, você pode forçar outras criaturas a fazer a sua vontade. Como uma ação padrão, você pode tentar dominar uma criatura como se estivesse usando a magia *dominar monstro*, exceto que a criatura deve possuir um número de Dados de Vida igual ou menor que seu nível de mago. A criatura alvo tem direito a

um teste de resistência de Vontade toda rodada para anular o efeito. A CD é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Você pode dominar criaturas por um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas. Você deve se concentrar como uma ação padrão para manter o controle sobre uma criatura dominada.

Escola de Criação

Escola Associada: Invocação.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes dardo ácido e passo dimensional da escola de conjuração.

Criar Equipamento (Sob): No 1º nível, você pode criar qualquer objeto que não pese mais que 0,5 quilo por nível de mago que você possuir. Criar um objeto desta maneira é uma ação padrão. O item persiste por 1 minuto antes de se desfazer, apesar de desaparecer após uma rodada se ele sair de sua posse. Criar um item com uma especificação exata pode requerer um teste de perícia de Ofícios, sujeito à análise do MJ. O objeto deve ser feito de materiais simples, como madeira, pedra, vidro ou metal, e não pode conter partes móveis. Você pode usar esta habilidade para criar uma adaga, mas não um frasco de fogo alquímico. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Vontade do Criador (SM): No 8º nível, você pode conjurar *criar itens efêmeros* como uma habilidade similar a magia. Você não pode possuir mais de um *criar itens efêmeros* ativa ao mesmo tempo. Caso você conjure a magia novamente, a conjuração prévia se encerra imediatamente. No 12º nível, esta habilidade é aprimorada para *criar itens temporários*. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a 1/2 de seus níveis de mago.

Escola de Fantasmas

Escola Associada: Ilusão.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes raio cegante e campo de invisibilidade da escola de ilusão.

Terror (Sob): Como uma ação padrão, você pode realizar um ataque de toque corpo a corpo que faz uma criatura ser atacada por pesadelos que somente ela pode ver. A criatura provoca um ataque de oportunidade contra você e um aliado à sua escolha. Criaturas com mais Dados de Vida que seu nível de mago não são afetadas. Este é um efeito de medo mente-afetante. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Aura Acossante (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de 9 metros que acossa seus inimigos com atacantes fantasmagóricos. Inimigos dentro desta aura se movem à metade de seu deslocamento, não são capazes de realizar ataques de oportunidade e são considerados flanqueados. Este é um efeito mente-afetante. Você pode usar esta habilidade por um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Geração

Escola Associada: Evocação.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes magia intensa e projétil de energia da escola de evocação.

Evocações Duradouras (Sob): Qualquer magia de evocação que você conjurar com uma duração maior que instantânea dura um número de rodadas adicionais igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo +1). No 20º nível, qualquer teste de dissipar realizado contra suas magias de evocação devem ser realizados duas vezes, e o oponente deve utilizar o pior resultado.

Servo do Vento (SM): Como uma ação padrão, você pode gerar uma rajada de ar que arremessa um objeto (ou objetos) que não esteja em posse de ninguém ou um objeto em sua posse a até 9 metros em uma linha reta. Caso você possua uma mão livre, você pode agarrar um objeto arremessado em sua direção. Você pode mover objetos pesando até 0,5 quilo por nível de mago. Estes objetos não são arremessados com força o suficiente para causar dano, embora objetos frágeis como armas alquímicas se estilhacem ao entrar em contato com uma criatura ou superfície rígida. Para atingir uma criatura com um objeto, você deve obter sucesso em um ataque de toque à distância. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Escola de Manipulação

Escola Associada: Encantamento.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes toque ofuscante e aura de desespero da escola de encantamento.

Toque Sedutor (SM): Você pode encantar uma criatura viva ao tocá-la. Criaturas com mais Dados de Vida que seu nível de mago não são afetadas, assim como criaturas em combate e que tenham uma atitude hostil a você. Criaturas podem realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito. A CD deste teste é igual a 10 + 1/2 de seus níveis de mago + seu modificador de Inteligência. Criaturas que falharem no teste são afetadas por *encantar monstros* por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1). Este é um efeito mente-afetante. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Moldar Emoções (Sob): No 8º nível, você pode emitir uma aura de 9 metros para afastar ou melhorar influência emocional por um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Caso você escolha afastar, você e seus aliados dentro da aura recebem +4 de bônus de moral em testes contra magias e efeitos mente-afetantes, e quaisquer efeitos de medo que tenham você ou seus aliados como alvo são reduzidos em um passo (abalado não gera efeito, assustado vira abalado, apavorado vira assustado). Caso você escolha melhorar influência emocional, inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade moral em testes contra magias e efeitos mente-afetantes. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Mortos-Vivos

Escola Associada: Necromancia.

Poder Substituto: O seguinte poder de escola substitui o poder toque do sepulcro da escola de mortos-vivos.

Reforçar (SM): Como uma ação padrão, você pode tocar uma criatura morta-viva e infundi-la com energia negativa. Ela recebe +1 de bônus profano em todas suas jogadas de ataque e testes de resistência, assim como 1 ponto de vida temporário por Dado de Vida +2 de bônus de resistência contra canalização. O bônus nas jogadas de ataque e testes de resistência aumentam em +1 a cada cinco níveis de mago que você possuir. Estes bônus duram um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1 rodada). Os bônus e pontos de vida temporários são dissipados imediatamente caso a criatura entre em uma área da magia *consagrar*. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Escola de Previsão

Escola Associada: Adivinhação.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes sorte de adivinho e adepto da sondagem da escola de adivinhação.

Presciência (Sob): No início de seu turno, você pode, como uma ação livre, jogar um único d20. A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode usar o resultado desta jogada como o resultado de qualquer jogada de d20 que você tiver que realizar. Caso você não use o resultado desse d20 antes do seu próximo turno, ele é perdido. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Predizer (Sob): No 8º nível, você pode predizer o futuro imediato. Enquanto sua sondagem estiver em efeito, você emite uma aura de fortuna de 9 metros que ajuda seus aliados ou atrapalha seus inimigos, conforme escolhido por você no momento da sondagem. Caso escolha ajudar, você e seus aliados recebem +2 de bônus de sorte em jogadas de ataque, testes de resistência, atributo, perícia e nível de conjurador. Caso escolha atrapalhar, seus inimigos sofrem -2 de penalidade nestas jogadas. Você pode usar esta habilidade um número de rodadas por dia igual a seu nível de mago. Estas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Sombras

Escola Associada: Ilusão.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes raio cegante e campo de invisibilidade da escola de ilusão.

Escuridão Cegante (SM): Como uma ação padrão, você pode conjurar uma onda de sombras em qualquer adversário a 9 metros como um ataque de toque à distância. As sombras enredam seu adversário por 1 rodada mais 1 rodada adicional a cada cinco níveis de mago que você possuir. Em condições de luz brilhante, esta duração é reduzida à metade (mínimo 1 rodada). Uma criatura enredada por suas sombras possuem ocultação contra criaturas que não possuírem visão no escuro ou a habilidade de ver na escuridão, e outras criaturas possuem ocultação contra o alvo deste efeito. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Passo nas Sombras (SM): No 8º nível, você pode usar esta habilidade para caminhar pelo Plano das Sombras e reaparecer como uma ação padrão. Você pode viajar até 9 metros por nível de mago por dia desta maneira, seja em uma única rodada ou em frações através de múltiplos passos nas sombras. Este movimento deve ser usado em incrementos de 1,5 metros e não provoca ataques de oportunidade. Viajar através do Plano das Sombras é impreciso; quando você termina seu movimento, você é deixado a 1 quadrado do quadrado alvo, como nas regras para arremessar projéteis de área (veja a página 202 do *Livro Básico*). Caso isto fosse deixa-lo em um quadrado ocupado, em vez disso você é deixado no quadrado desocupado mais próximo. Quando termina seu deslocamento, você está envolto em sombras e recebe ocultação como a magia *nublar* por 1 rodada. Você pode carregar outras criaturas voluntárias com você, mas você deve gastar uma quantidade de deslocamento para cada criatura adicional carregada. Eles sofrem os efeitos de serem deixados a 1 quadrado do quadrado alvo (jogue a localização para cada criatura) e também ficam envoltos em sombras por 1 rodada.

Escola de Teleportação

Escola Associada: Invocação.

Poder Substituto: O seguinte poder de escola substitui o poder dardo ácido da escola de conjuração.

Deslocar (Sob): No 1º nível, você pode teleportar para um espaço próximo com uma ação rápida como se estivesse usando *porta dimensional*. Este movimento não provoca ataques de oportunidade. Você deve ser capaz de enxergar o espaço para onde está se deslocando. Você não pode carregar outras criaturas com você quando estiver usando esta habilidade (exceto familiares). Você pode se mover 1,5 metros a cada dois níveis de mago que você possuir (mínimo 1,5 metros). Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Escola de Transformação

Escola Associada: Transmutação.

Poder Substituto: O seguinte poder de escola substitui o poder punho telecinético da escola de transmutação.

Forma de Batalha (Sob): Como uma ação rápida, você desenvolve uma única arma natural. A arma natural dura 1 rodada e possui +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano a cada quatro níveis de mago que você possuir. Você pode desenvolver um ataque de garra, mordida ou lacerar. Estes ataques causam dano normal para uma criatura do seu tamanho (veja página 302 do *Bestiário*). No 11º nível, você pode criar duas armas naturais. Você não pode criar membros adicionais ou uma cauda com esta habilidade. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Escola de Vida

Escola Associada: Necromancia.

Poderes Substitutos: Os seguintes poderes de escola substituem os poderes toque do sepulcro e poder sobre mortos-vivos da escola de necromancia.

Graça Restauradora (Sob): Sempre que você conjurar uma magia que possui alvo, afeta criaturas em uma área, ou requer uma jogada de ataque, você pode curar criaturas afetadas pela magia um total 1 ponto de vida por nível da magia. Esta cura pode ser dividida entre alvos da magia de qualquer forma que você escolher. Caso você designe a cura para uma criatura morta-viva, em vez disso ela sofre 1 ponto de dano por nível da magia. No 11º nível, a quantidade de dano curado aumenta para 2 pontos de vida por nível da magia. Esta cura ocorre quando a magia é conjurada e não possui efeito em criaturas que entrem na área da magia após ela já estar em efeito. No 20º nível, a quantidade de dano curada aumenta para 3 pontos de vida por nível da magia.

Compartilhar Essência (SM): Como uma ação padrão, você pode compartilhar sua energia vital com uma criatura viva que você tocar. Você sofre 1d6 pontos de dano não letal + 1 a cada dois níveis de mago que você possuir. Você não pode sofrer uma quantidade de dano não letal igual ou maior que seus pontos de vida atuais; qualquer excesso é descartado. O recipiente recebe um número de pontos de vida temporários igual à quantidade de dano que você recebeu (dano descartado não é contado). Estes pontos de vida temporários desaparecem 1 hora depois. Você não pode usar esta habilidade para conceder pontos de vida temporários a você mesmo. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Esta habilidade não possui efeito caso você seja imune a dano não letal.

Escola de Vidência

Escola Associada: Adivinhação.

Poder Substituto: O seguinte poder de escola substitui o poder sorte de adivinho da escola de adivinhação.

Enviar Sentidos (SM): Como uma ação padrão, você coloca um sensor de vidência em um ponto a um alcance médio (30 metros + 3 metros/nível de mago) que você pode ver e possui uma linha de efeito até ele. Você pode ver ou ouvir (mas não ambos) através deste sensor por um número de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo 1). O sensor funciona como *clarividência/clariaudiência* com um nível de conjurador igual a seu nível de mago. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Monge

Monges são místicos marciais. Através de meditação e disciplina, e algumas vezes por segredos passados por gerações em um monastério, um monge progride a caminho da perfeição – e no caminho transforma seu corpo em uma assombrosa máquina de combate. Mas embora alguns mestres deixem seus estudantes pensarem o contrário, o caminho para a perfeição não é único. Monges diferentes confrontam a estrada do esclarecimento de diferentes formas, e algumas vezes até mesmo com diferentes objetivos, desde harmonia com o universo à perfeição física e imortalidade.

Os temas e características de classe alternativas apresentadas abaixo introduzem não somente variações em técnicas de combate, mas filosofias variadas para monges buscando a perfeição. Talentos adicionais marcados com asteriscos (*) são encontrados na seção de talentos deste livro.

Adepto de Armas

Enquanto todos os monges treinam tanto em combate desarmado quando com armas, o adepto de armas busca se tornar único com suas armas, transformando-as em perfeitas extensões de seu corpo. Através deste treinamento, um adepto de armas busca atingir a perfeição se tornando ele próprio uma arma viva. Um adepto de armas possui as seguintes características de classe.

Golpe Perfeito (Ext): No 1º nível, um adepto de armas recebe Golpe Perfeito como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. No 10º nível, o monge pode jogar três dados para sua jogada de ataque e escolher o melhor resultado. Caso uma destas jogadas seja uma ameaça de crítico, ele pode escolher qual das outras duas jogadas ele irá utilizar como jogada de confirmação do crítico. Esta habilidade substitui Punho Atordoante.

Caminho do Mestre de Armas (Ext): No 2º nível, o adepto de armas recebe Foco em Arma como um talento adicional com uma de suas armas de monge. No 6º nível, o monge recebe Especialização em Arma com a mesma arma como um talento adicional, mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos. Esta habilidade substitui evasão.

Evasão (Ext): No 9º nível, o monge adquire evasão. Esta habilidade substitui evasão aprimorada.

Iniciativa Sobrenatural (Ext): No 17º nível, um adepto de armas não precisa realizar jogadas de iniciativa. Ele sempre considera sua jogada de iniciativa como qualquer número à sua escolha (de 1 a 20). Esta habilidade substitui corpo atemporal.

Poder Puro: No 20º nível, um adepto de armas abre mão dos ideais de aperfeiçoamento pessoal para se tornar um bastião das virtudes físicas e mentais. O monge recebe +2 de bônus de Força, Destreza e Sabedoria. Esta habilidade substitui aperfeiçoamento pessoal.

Arqueiro Zen

Alguns monges buscam se tornar únicos com uma arma – o arco. O arqueiro zen escolhe a arma que a maioria dos monges não utiliza, e busca a perfeição na tensão da corda, na flexão da madeira e no voo da flecha disparada de seu arco. Um arqueiro zen possui as seguintes características de classe.

Proficiência com Armas e Armaduras: Arqueiros zens são proficientes com arcos curtos, arcos longos e suas versões compostas em adição às proficiências com armas de monges.

Rajada de Golpes (Ext): A partir do 1º nível, um arqueiro zen pode realizar uma rajada de golpes como uma ação de ataque total, mas somente quando utilizar um arco (mesmo sendo uma arma de combate à distância). Ele não pode realizar uma rajada de golpes com seus ataques desarmados ou quaisquer outras armas. Um arqueiro zen não aplica seu bônus de Força nas jogadas de dano realizadas com uma rajada de golpes exceto se utilizar um arco composto com uma especificação de Força. Exceto conforme especificado, a rajada de golpes de um arqueiro zen funciona normalmente como para um monge de seu nível.

Um arqueiro zen não pode utilizar Tiro Rápido ou Tiros Múltiplos quando realizar uma rajada de golpes com arco.

Talentos Adicionais: Os talentos adicionais de arqueiro zen devem ser selecionados da seguinte lista: Desviar Objetos, Esquiva, Reflexos em Combate, Tiro a Queima Roupa, Tiro Longo, Tiro Preciso e Tiro Rápido. No 6º nível, os seguintes talentos são adicionais à lista: Mobilidade, Tiro em Avanço*, Tiro Focado*, Tiro Preciso Aprimorado e Tiros Múltiplos. No 10º nível, os seguintes talentos são adicionais à lista: Apanhar Objetos, Crítico Aprimorado, Localizar Alvo e Tiro em Movimento. Um monge não precisa atender aos pré-requisitos normalmente exigidos para selecionar estes talentos. Estes talentos substituem os talentos adicionais normais de um monge.

Golpe Perfeito (Ext): No 1º nível, um arqueiro zen recebe Golpe Perfeito como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. O arqueiro zen pode usar Golpe Perfeito com qualquer arco. No 10º nível, o monge pode jogar três dados para sua jogada de ataque e escolher o melhor resultado. Caso uma destas jogadas seja uma ameaça de crítico, ele pode escolher qual das outras duas jogadas ele irá utilizar como jogada de confirmação do crítico. Esta habilidade substitui Punho Atordoante.

Caminho do Arco (Ext): No 2º nível, o arqueiro zen recebe Foco em Arma como um talento adicional com um tipo de arco. No 6º nível, o monge recebe Especialização em Arma com a mesma arma como um talento adicional, mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos. Esta habilidade substitui evasão.

Arquearia Zen (Ext): No 3º nível, um arqueiro zen pode utilizar seu modificador de Sabedoria em vez de seu modificador de Destreza quanto estiver utilizando um arco. Esta habilidade substitui treinamento em manobras.

Mestre em Tiro a Queima Roupa (Ext): No 3º nível, o arqueiro zen recebe Mestre em Tiro a Queima Roupa* como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Esta habilidade substitui mente tranquila.

Reserva de *Ki* (Sob): No 4º nível, em adição às habilidades normais de sua reserva de *ki*, um arqueiro zen pode gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* para aumentar o incremento de distância de seu arco em 15 metros por 1 rodada.

Flechas de *Ki* (Sob): No 5º nível, um arqueiro zen pode gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* como uma ação rápida para alterar o dado de dano de suas flechas para o mesmo que seus ataques desarmados. Isto dura até o início de seu próximo turno. Por exemplo, o arco curto de um arqueiro zen Médio normalmente causa 1d6 de dano, utilizando esta habilidade, suas flechas causam 1d8 até o início de seu próximo turno. Esta habilidade substitui corpo são.

Tiro Reflexivo (Ext): No 9º nível, um arqueiro zen pode realizar ataques de oportunidade com flechas de seu arco. O monge ainda ameaça quadrados que ele poderia alcançar com golpes desarmados, e ainda pode realizar somente um ataque de oportunidade por rodada (exceto se possuir Reflexos em Combate). Esta habilidade substitui evasão aprimorada.

Truque de Tiro (Sob): No 11º nível, um arqueiro zen pode atingir alvos que normalmente ele erraria. Gastando 1 ponto de sua reserva de *ki* como uma ação rápida, o arqueiro zen pode ignorar ocultação. Gastando 2 pontos, ele pode ignorar ocultação total ou cobertura. Gastando 3 pontos, ele pode ignorar cobertura total, mesmo se precisar disparar flechas que façam curvas. A flecha ainda deve ser capaz de alcançar o alvo; um alvo dentro de um local fechado sem portas ou janelas abertas não pode ser atacado. Estes efeitos duram 1 rodada. Esta habilidade substitui corpo de diamante.

Arco de Foco em *Ki* (Sob): No 17º nível, enquanto possuir ao menos 1 ponto em sua reserva de *ki*, um arqueiro zen pode tratar flechas disparadas com seu arco como se fossem armas de *foco em ki*, permitindo-o realizar seus ataques especiais de *ki* como se suas flechas fossem ataques desarmados. Esta habilidade substitui idiomas do sol e da lua.

MESTRE BÊBADO

A maioria dos monges vivem vidas de moderação e contemplação silenciosa. Mas o mestre bêbado encontra a perfeição no excesso. Empoderado por um vinho forte, ele usa sua intoxicação para alcançar um estado onde seu *ki* é mais potente, apesar de fugaz. Um mestre bêbado possui as seguintes características de classe.

***Ki* Ébrio (Sob):** No 3º nível, um mestre bêbado pode beber uma caneca de cerveja ou bebida forte e recebe um ponto de *ki* temporário. O ato de beber é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. O monge pode possuir um máximo de pontos de *ki* ébrio igual a 1 mais um ponto adicional a cada dois níveis subsequentes (5º, 7º, e assim por diante). O monge pode receber este *ki* temporário mesmo antes de adquirir reserva de *ki* no 4º nível. Estes pontos de *ki* ébrio duram 1 hora ou até serem gastos, o que ocorrer primeiro. Enquanto ele possuir ao menos 1 ponto de *ki* ébrio, o monge pode gastar 1 ponto de *ki* como uma ação rápida para se mover 1,5 metros sem provocar ataques de oportunidade. Esta habilidade substitui mente tranquila.

Força de Bêbado (Sob): No 5º nível, um mestre bêbado pode gastar 1 ponto de *ki* como uma ação rápida para causar 1d6 pontos de dano adicionais em um único ataque corpo a corpo bem-sucedido. O monge pode escolher aplicar este dano após a jogada de ataque ser realizada. No 10º nível, o monge pode gastar 2 pontos de *ki* ébrio para aumentar o dano adicional para 2d6. No 15º nível, o monge pode gastar 3 pontos de *ki* ébrio para aumentar o dano adicional para 3d6. No 20º nível, o monge pode gastar 4 pontos de *ki* ébrio para aumentar o dano adicional para 4d6. O monge deve possuir ao menos 1 ponto de *ki* ébrio para usar esta habilidade. Esta habilidade substitui corpo são.

Coragem de Bêbado (Ext): No 11º nível, um mestre bêbado é imune a medo enquanto possuir ao menos 1 ponto de *ki* ébrio. Esta habilidade substitui corpo de diamante.

Resiliência de Bêbado (Ext): No 13º nível, um mestre bêbado adquire RD 1/– enquanto possuir ao menos 1 ponto de *ki* ébrio. No 16º nível, a RD aumenta para 2/–. No 19º nível, a RD aumenta para 3/–. Esta habilidade substitui alma de diamante.

Sopro de Aguardente (Sob): No 19º nível, um mestre bêbado pode beber e cuspir fogo alimentado a álcool em um cone de 9 metros. Criaturas dentro do cone sofrem 20d6 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 10 + 1/2 dos níveis de monge + o modificador de Sab do monge) reduz o dano à metade. Usar esta habilidade é uma ação padrão que consome 4 pontos de *ki* da reserva de *ki* do monge. O monge deve possuir ao menos 1 ponto de *ki* ébrio para usar esta habilidade. Esta habilidade substitui corpo vazio.

MÍSTICO DO *KI*

O místico do *ki* acredita que a violência é algumas vezes necessária, mas o conhecimento e compreensão é a verdadeira rota da perfeição. Através de meditação e visões espirituais, o místico do *ki* pode ver além do véu da realidade a verdade subjacente de toda a existência. Um místico do *ki* possui as seguintes características de classe.

***Ki* Místico (Sob):** No 3º nível, um místico do *ki* recebe uma reserva de pontos de *ki* igual a seu modificador de Sabedoria. Esta reserva aumenta para 1/2 de seus níveis de monge + seu modificador de Sabedoria +2 no nível 4. Caso o monge possua ao menos 1 ponto de *ki* em sua reserva, ele recebe +2 de bônus em todos os testes de perícia de Conhecimento. Como uma ação rápida, o monge pode gastar 1 ponto de *ki* imediatamente antes de realizar um teste de atributo ou de perícia para recebe +4 de bônus de intuição neste teste. Esta habilidade substitui mente tranquila.

Intuição Mística (Sob): No 5º nível, um místico do *ki* se torna apto a conceder o conselho correto no momento certo. Como uma ação imediata, o monge pode gastar 2 pontos de *ki* para conceder a um aliado a 9 metros a habilidade de jogar novamente uma única jogada de ataque ou teste de resistência. O aliado deve ser capaz de ouvir o monge para receber este benefício de jogar novamente. Esta habilidade substitui corpo são.

Visões Místicas (Sob): No 11º nível, um místico do *ki* pode receber visões místicas enquanto descansa. Estas visões podem surgir como um sonho, uma epifania ou mesmo a voz de um amigo antigo sussurrando na mente do monge. O efeito é similar à magia *adivinhação* com um nível de conjurador igual ao nível do monge. A *adivinhação não possui tempo de conjuração; ela é parte de sonhos ou visões normais que ocorrem toda noite. Usar esta habilidade custa* 2

pontos de ki que são removidos do total do próximo dia. Esta habilidade substitui corpo de diamante.

Presciência Mística (Sob): No 13º nível, um místico do *ki* recebe +2 de bônus de intuição na CA e DMC. No 20º nível, este bônus aumenta para +4. Esta habilidade substitui alma de diamante.

Persistência Mística (Sob): No 19º nível, um místico do *ki* pode criar uma aura uma vez por dia como uma ação rápida ao custo de pelo menos 2 pontos de *ki*. A aura emana num raio de 6 metros. O monge e todos aliados dentro da aura podem jogar dois dados quando realizando uma jogada de ataque ou teste de resistência e usar o melhor resultado. A aura dura 1 rodada, mais uma rodada adicional a cada 2 pontos de *ki* gastos quando o monge criou a aura. O monge pode dissipar a aura a qualquer momento como uma ação livre, mas os pontos de *ki* gastos pela duração completa da aura são perdidos. Esta habilidade substitui corpo vazio.

Monge do Fantasma Faminto

O monge do fantasma faminto vê os espíritos que devoram os vivos como modelos de perfeição. Ele vê a energia vital do universo como um recurso a ser manipulado, mesmo roubando-a de outras criaturas. É através deste constante influxo de energia que o monge do fantasma faminto alcança seu objetivo final: poder – pessoal, puro, e simples. Um monge do fantasma faminto possui as seguintes características de classe.

Chute Castigante (Ext): No 1º nível, um monge do fantasma faminto recebe Chute Castigante como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. No 10º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o monge pode empurrar o alvo de seu Chute Castigante 1,5 metros adicionais (3 metros no 10º nível, 4,5 metros no 15º nível e 6 metros no 20º nível). No 15º nível, ele pode escolher empurrar o alvo 1,5 metros e derrubá-lo com o mesmo ataque. O alvo ainda recebe um teste de resistência para evitar cair. Esta habilidade substitui Punho Atordoante.

Roubar *Ki* (Ext): No 5º nível, um monge do fantasma faminto pode roubar *ki* de outras criaturas, embora esta habilidade seja controversa em muitos círculos de monges, que a veem como nada mais que uma forma de vampirismo. Caso o monge atinja um acerto crítico contra um inimigo vivo ou reduza um inimigo vivo a 0 ou menos pontos de vida, ele pode roubar parte do *ki* da criatura. Esta habilidade reabastece 1 ponto de *ki* da reserva de *ki* do monge, enquanto o monge ainda possuir ao menos 1 ponto de *ki* em sua reserva. Ele não pode exceder o valor de *ki* máximo de sua reserva. No 11º nível, toda vez que o monge roubar *ki*, ele pode imediatamente realizar um teste de resistência contra uma doença que ele estiver sofrendo. O monge recebe um bônus igual a seu modificador de Sabedoria neste teste de resistência. Esta habilidade substitui corpo são.

Exaurir Vida (Sob): No 7º nível, um monge do fantasma faminto pode roubar a energia vital de uma criatura e reabastecer a sua própria. Caso o monge possua ao menos 1 ponto de *ki* em sua reserva e atinja um acerto crítico contra um inimigo vivo ou reduza um inimigo vivo a 0 ou menos pontos de vida, ele se cura um número de pontos de vida igual a seu nível de monge. Assim como roubar *ki*, muitos monges acreditam que exaurir vida é um ato repugnante, assim como os mortos-vivos fazem com os vivos. Um monge com esta habilidade não pode roubar *ki* e pontos de vida ao mesmo tempo. Esta habilidade substitui integridade corporal.

Tirar Vida da Pedra (Sob): No 11º nível, um monge do fantasma faminto pode roubar *ki* ou energia vital de qualquer criatura, não apenas de criaturas vivas. Caso o monge possua ao menos 1 pontos de *ki* em sua reserva, ele recebe o benefício de roubar *ki* e exaurir vida quando confirma um acerto crítico contra qualquer criatura ou reduzir qualquer criatura a 0 ou menos pontos de vida. Esta habilidade substitui corpo de diamante.

Demônio Sorvedor (Sob): No 13º nível, um monge do fantasma faminto recebe 1 ponto de vida temporário toda vez que atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo. O monge recebe um número de pontos de vida temporários igual a seu modificador de Sabedoria quando atinge um acerto crítico. O valor máximo de pontos de vida temporários que o monge pode ter é igual a seu nível de monge. Os pontos de vida temporários desaparecem 1 hora depois. O monge pode usar esta habilidade apenas quando possuir ao menos 1 ponto de *ki* em sua reserva. Esta habilidade é uma manipulação proibida do *ki* e considerada por muitos monges bondosos como uma corrupção. Esta habilidade substitui alma de diamante.

Monge da Lótus

Monges são guerreiros que aperfeiçoam seus corpos em armas letais, mas alguns monges abrem mão da violência em favor da uma filosofia mais pacífica. Embora um monge da lótus compreenda que o combate não pode ser sempre evitado – e ele é mais do que capaz de lutar – ele entende que todas as criaturas são conectadas, e ferir outra pessoa significa se ferir também. Em vez disso, ele se empenha em encontrar resoluções pacíficas para conflitos, e ao fazê-lo, esperar encontrar sua paz interior. Um monge da lótus possui as seguintes características de classe.

Toque de Serenidade (Sob): No 1º nível, um monge da lótus recebe Toque de Serenidade como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. No 6º nível, e a cada seis níveis subsequentes, a duração do Toque de Serenidade aumenta em 1 rodada. Toda rodada em seu turno, o alvo pode realizar um novo teste de Vontade para finalizar o efeito. Esta duração não se acumula; apenas a duração mais longa se aplica. Esta habilidade substitui Punho Atordoante.

Toque de Rendição (Sob): No 12º nível, um monge da lótus transforma um adversário em aliado com uma simples demonstração de misericórdia. Como uma ação imediata, quando um de seus ataques fosse reduzir a criatura a 0 ou menos pontos de vida, o monge pode gastar 6 pontos de *ki* para fazer o alvo do ataque se render. Quando o alvo se rende, ele é reduzido a 0 pontos de vida, fica incapacitado, e fica encantado, como se o monge tivesse conjurado *encantar monstros* com um nível de conjurador igual ao nível do monge. O alvo não tem direito a um teste de resistência contra este efeito. Este encantamento dura

até que sua duração termine, até que o monge dissipe o efeito ou utilize-o contra outra criatura, ou até que o alvo seja novamente reduzido a 0 ou menos pontos de vida, o que ocorrer primeiro. O monge pode possuir somente uma criatura encantada com o toque de rendição ao mesmo tempo. Este é um efeito mente-afetante de encanto. Esta habilidade substitui salto monástico.

Toque de Paz (Sob): No 15º nível, um monge da lótus pode colocar vibrações no corpo de outra criatura para superar sua mente. O monge pode usar o toque da paz uma vez por dia, e deve anunciar sua intenção antes de realizar sua jogada de ataque. Em um ataque bem-sucedido, o ataque não causa dano, mas o alvo é encantado como se o monge tivesse conjurado *encantar monstros* com um nível de conjurador igual ao nível do monge. O alvo não tem direito a um teste de resistência contra este efeito. A criatura fica encantada por 1 dia por nível. Caso o monge ou seus aliados ataques o alvo encantado, ou o monge peça ou comande a criatura encantada a realizar ações hostis, o efeito se encerra. Este é um efeito mente-afetante de encanto. Esta habilidade substitui mão vibrante.

Mestre Experiente (Ext): No 17º nível, um monge da lótus considera todas as perícias Conhecimento e Linguística como perícias de classe. O monge utiliza sua Sabedoria em vez de Inteligência como habilidade chave para estas perícias. Esta habilidade substitui idiomas do sol e da lua.

MONGE DA MÃO RESTAURADORA

Monges da mão restauradora buscam a perfeição ajudando os outros. Focando suas meditações no fluxo da vida entre eles próprios e toda a criação, eles passam a compreender como compartilhar seu *ki* com outros, curando ferimentos e até mesmo trazendo os mortos à vida. Para estes monges, sacrificar-se para salvar outra pessoa é o caminho indubitável para alcançar a transcendência. Um monge da mão restauradora possui as seguintes características de classe.

Antiga Mão Restauradora (Sob): No 7º nível, um monge da mão restauradora pode curar os ferimentos de outra criatura como um toque. Como uma ação de rodada completa, o monge pode gastar 2 pontos de *ki* para curar um número de pontos de vida igual a seu nível de monge. Ele precisa de ao menos uma mão livre para usar esta habilidade, e não pode se curar através dela. Caso a ação seja interrompida, o sujeito não cura pontos de vida, e os pontos de *ki* são perdidos. Esta habilidade substitui integridade corporal.

Sacrifício de *Ki* (Sob): No 11º nível, um monge da mão restauradora pode usar toda sua reserva de *ki* para trazer uma pessoa de volta à vida. Ele leva 1 hora para realizar este ritual. Ao final do ritual, o monge sacrifica todo o seu *ki* para conjurar *reviver os mortos* (como a magia) com um nível de conjurador igual a seu nível de monge. O ritual usa todo o *ki* da reserva do monge; o monge deve possuir ao menos 6 pontos de *ki* em sua reserva para usar esta habilidade. No 15º nível, o monge pode sacrificar seu *ki* para conjurar *ressurreição*. O monge deve possuir ao menos 8 pontos de *ki* em sua reserva para usar esta habilidade. Estes rituais não requerem componentes materiais. Quando esta habilidade é usada, a reserva de *ki* do monge não é reabastecida até que 24 horas tenham se passado. Esta habilidade substitui corpo de diamante e mão vibrante.

Verdadeiro Sacrifício (Sob): No 20º nível, em um ato altruísta final, um monge da mão restauradora pode consumir todo o seu *ki*, que então explode em uma emanação de 15 metros de raio. Todos os aliados mortos dentro da emanação são trazidos de volta à vida, como se tivessem sido sujeitos à magia *ressurreição verdadeira* com um nível de conjurador igual a o nível do monge. Quando o monge faz isto, ele é verdadeira e completamente destruído. Um monge destruído desta forma nunca pode retornar à vida, nem mesmo através de *desejo* ou *milagre* ou pelo poder de uma divindade. Além disso, o nome do monge nunca mais pode ser dito ou escrito novamente. Todas as menções escritas de seu nome se tornam espaços em branco. Esta habilidade substitui aperfeiçoamento pessoal.

Monge da Mão Vazia

O monge da mão vazia evita armas normais em favor de qualquer coisa que esteja a seu redor – pedras, pernas de cadeiras, jarros de cerveja, ou mesmo uma caneta de pena se tornam armas letais nas mãos deste monge. Um monge da mão vazia utiliza seu próprio *ki* para infundir suas armas improvidas com poder, e pode transformar uma garrafa quebrada em uma arma mágica. Um monge da mão vazia possui as seguintes características de classe.

Proficiência com Armas e Armaduras: Monges da mão vazia são proficientes somente com shurikens. Um monge da mão vazia trata armas normais como armas improvisadas com as seguintes equivalências (substituindo todas as estatísticas da arma listada): uma arma leve funciona como um martelo leve, uma arma de uma mão funciona como uma clava, e uma arma de duas mãos funciona como um bordão. Isto substitui a proficiência com armas normais do monge.

Rajada de Golpes (Ext): A partir do 1º nível, um monge da mão vazia pode realizar uma rajada de golpes usando qualquer combinação de golpes desarmados ou ataques com armas improvisadas. Ele não pode realizar um rajada de golpes com quaisquer outras armas, incluindo armas especiais de monge. Exceto conforme especificado, a rajada de golpes de um monge da mão vazia funciona normalmente como para um monge de seu nível.

Talento Adicional: Um monge da mão vazia adiciona os seguintes talentos à sua lista de talentos adicionais no 6º nível: Maestria com Arma Improvisada, Roubar Aprimorado* e Truque Sujo Aprimorado*.

Improvisação Versátil (Ext): No 3º nível, como uma ação rápida, um monge da mão vazia pode usar uma arma improvisada para causar dano de outro tipo (concussão, cortante ou perfurante) por 1 rodada, independentemente do tipo de dano normalmente causado pela arma. Esta habilidade substitui mente tranquila.

Reserva de *Ki* (Sob): No 4º nível, em adição às habilidades de sua reserva de *ki*, um monge da mão vazia pode gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* par aumentar o incremento de distância de uma arma de arremesso improvisada ou shuriken em 6 metros por 1 rodada.

Armas de *Ki* (Sob): No 5º nível, um monge da mão vazia pode gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* como uma ação rápida para causar dano igual a seu dano desarmado com uma arma improvisada por 1 rodada. No 11º nível, o monge pode gastar *ki* para conceder um bônus de melhoria ou propriedades mágicas de armas a armas improvisadas por 1 rodada, à proporção de 1 ponto de *ki* para +1 de bônus ou propriedade equivalente. O monge não pode gastar mais de 3 pontos de *ki* ao mesmo tempo para este propósito. Por exemplo, um monge pode gastar 2 pontos de *ki* para conceder à sua arma improvisada +1 de bônus de melhoria e a propriedade *foco em ki*, ou simplesmente a propriedade *explosão flamejante*. No 15º nível, o limite aumenta para 5 pontos de *ki* por rodada. O monge pode usar esta habilidade para adicionar propriedades mágicas de arma a armas improvisadas que normalmente não poderiam possuir tal propriedade, como adicionar a *disruptora* a uma arma cortante, ou a propriedade *vorpal* a uma arma de concussão. Esta habilidade substitui corpo são e corpo de diamante.

Monge da Montanha Sagrada

O monge da montanha sagrada encontra força e poder na terra sob seus pés. Em vez de mover fluidamente no campo de batalha, ele se firma no chão como as rochas imóveis e inabaláveis da montanha. Um monge da montanha sagrada possui as seguintes características de classe.

Monge de Ferro (Ext): No 2º nível, um monge da montanha sagrada recebe Vitalidade como um talento adicional. Adicionalmente, o monge recebe +1 de bônus de armadura natural. Esta habilidade substitui evasão.

Postura de Baluarte (Ext): No 4º nível, um monge da montanha sagrada se torna como rocha, praticamente impossível de ser movido quando está no solo. Caso o monge inicie e termine seu turno no mesmo quadrado, ele não pode ser derrubar ou movido contra sua vontade até o início de seu próximo turno, exceto por efeitos mente-afetantes ou de teleportação. No 16º nível, ele se torna imune a qualquer tentativa de movê-lo, inclusive efeitos mente-afetantes e de teleportação. Esta habilidade substitui queda suave.

Defesa com Membro de Ferro (Ext): No 5º nível, o monge da montanha sagrada pode defletir golpes com uma defesa ativa que complementa sua postura de baluarte. Caso o monge inicie e termine seu turno no mesmo quadrado, ele

recebe +2 de bônus de escudo na CA e DMC até o início de seu próximo turno. Como uma ação rápida, ele pode gastar 1 ponto de *ki* para aumentar este bônus para +4. Esta habilidade substitui salto em altura.

Monge de Adamante (Ext): No 9º nível, um monge da montanha sagrada possui músculos tão fortes e pele tão resiliente que ele adquire RD 1/–. Esta RD aumenta em 1 a cada três níveis subsequentes. Como uma ação rápida, o monge pode gastar 1 ponto de *ki* para dobrar esta RD até o início de seu próximo turno. Esta habilidade substitui evasão aprimorada.

Voto de Silêncio (Sob): No 17º nível, um monge da montanha sagrada se torna impassível como pedra, fazendo um voto de silêncio em troca de habilidades superiores. O monge recebe +2 de bônus de intuição na CA e DMC e +4 de bônus nos testes de Furtividade, Percepção e Sentir Motivação. O monge não perde sua capacidade de falar, mas caso o faça, ele perde estes bônus por 24 horas. Esta habilidade substitui idiomas do sol e da lua.

MONGE DOS QUATRO VENTOS

O monge dos quatro ventos possui uma conexão ao mundo natural de uma forma que poucas criaturas – mesmo outros monges – podem sonhar alcançar. Ele convoca os elementos e espíritos do mundo em momentos de necessidade, e conforme se aproxima da perfeição, ele adquire a habilidade de atrasar o tempo e até mesmo vencer a própria morte. Um monge dos quatro ventos possui as seguintes características de classe.

Punho Elemental (Sob): No 1º nível, um monge dos quatro ventos recebe Punho Elemental como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, o monge aumenta o dano de seu Punho Elemental em 1d6 (2d6 no 5º nível, 3d6 no 10º nível, e assim por diante). Esta habilidade substitui Punho Atordoante.

Atrasar o Tempo (Sob): No 12º nível, um monge dos quatro ventos pode usar seu *ki* para atrasar o tempo ou acelerar seus movimentos, dependendo do observador. Como uma ação rápida, o monge pode gastar 6 pontos de *ki* para realizar três ações padrões durante seu turno em vez de uma. O monge pode usar estas ações para realizar o seguinte: desferir um ataque corpo a corpo, usar uma perícia, usar uma habilidade extraordinária, ou realizar uma ação de movimento. O monge não pode usar estas ações para conjurar magias ou usar habilidades similares a magia, e não pode combiná-las para realizar ações de ataque total. Quaisquer ações de movimento que o monge realizar neste turno não provocam ataques de oportunidade. Esta habilidade substitui salto monástico.

Aspecto Mestre (Sob): No 17º nível, um monge dos quatro ventos deve escolher um aspecto de um dos grandes espíritos do mundo. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada. Este espírito garante ao monge uma nova aparência e novas habilidades, assim como altera ou melhora a personalidade do monge de alguma forma. O monge deve respeitar as restrições de tendência de seu aspecto. Caso o monge altere sua tendência a alguma que não obedeça às restrições de seu aspecto, ele perde esta habilidade e não pode recuperá-la até que sua tendência volte a combinar com seu aspecto. Esta habilidade substitui corpo atemporal.

Aspecto da Carpa: A pele do monge se torna uma casca de escamas de peixe douradas e iridescentes, seu pescoço desenvolve guelras e seus dedos criam membranas. Ele pode respirar água e adquire um deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra. A carpa é heroica e aventureira – um monge não pode ser maligno para selecionar o aspecto da carpa.

Aspecto da Coruja: O monge desenvolve penas, e sua cabeça se torna aviária, com olhos largos e que não piscam. Ele adquire um deslocamento de voo de 9 metros. A coruja é uma criatura sábia, profundamente séria, e busca um único objetivo – um monge de qualquer tendência pode selecionar o aspecto da coruja.

Aspecto do Macaco: O rosto do monge se torna o de um macaco, e ele desenvolve uma cauda preênsil. O monge pode pegar objetos e realizar golpes desarmados com sua cauda (embora a cauda não lhe garanta ataques desarmados ou ataques naturais adicionais). Adicionalmente, o monge adquire um deslocamento de escalar igual a seu deslocamento em terra. O macaco é uma criatura banal e que ama pregar peças – um monge de qualquer tendência pode selecionar o aspecto do macaco.

Aspecto do Oni: A pele do monge se torna negra, e seu cabelo se torna branco, preto, vermelho ou violeta. Ele pode assumir uma *forma gasosa* (como a magia) como uma ação padrão por 1 minuto por dia por nível de monge. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gasta em incrementos de 1 minuto. O oni é traiçoeiro e dissimulado, e anseia pela dor e morte de criaturas vivas – um monge deve ser mau para selecionar o aspecto do oni.

Aspecto do Qilin: A pele do monge adquire uma luminescência dourada, e uma crina prateada que não pode se domada cresce em sua cabeça. Ele adquire um deslocamento de voo igual a seu deslocamento em terra, mas deve finalizar todos os seus turnos no solo. Caso o monge não finalize seu turno no solo, ele cai de qualquer altura que estiver. O qilin é honrado, honesto e abnegado – um monge deve ser ordeiro e bom para selecionar o aspecto do qilin.

Aspecto do Tigre: Listras negras aparecem na pele do monge, e seu rosto se torna mais felino. Seus olhos se tornam como os de um gato, com pupilas verticais, e seus caninos crescem. Uma vez por hora, o monge pode se mover 10 vezes seu deslocamento em terra quando realizar uma investida e é tratado como se possuísse a habilidade bote. O tigre é ágil, feroz e mortal - um monge de qualquer tendência pode selecionar o aspecto do tigre.

Imortalidade (Sob): No 20º nível, um monge dos quatro ventos não envelhece mais. Ele permanece em sua atual categoria de idade para sempre. Mesmo que o monge morra violentamente, ele espontaneamente *reencarna* (como a magia) 24 horas depois em um lugar à sua escolha a 30 quilômetros do lugar onde morreu. O monge deve ter visitado o lugar onde retornará à vida ao menos uma vez. Esta habilidade substitui aperfeiçoamento pessoal.

Paladino

Guerreiros sagrados e defensores da fé, paladinos sabem que a única coisa mais abominável do que uma criatura maligna é uma criatura fundamentalmente boa muito tímida para lutar contra as forças da escuridão. Paladinos são campeões divinos, que orgulhosamente doam suas vidas a serviço da luz e justiça, que desejam apenas proteger os inocentes e purificar o mundo da melhor maneira que forem capazes. O caminho escolhido por eles é difícil, requer um grande sacrifício e devoção total a um código moral, mesmo em seu último suspiro, um paladino pode encontrar conforto em uma vida de justiça absoluta.

Abaixo são apresentadas várias características de classe alternativas para ajudar a sair dos arquétipos comuns de paladinos e customizar seus personagens da melhor forma possível para lutar pelo bem.

Cavaleiro Radiante

Enquanto paladinos frequentemente são vistos cavalgando uma montaria leal, o cavaleiro radiante é o verdadeiro símbolo da bravura montada. Eles nunca estão afastados de suas montarias e estão sempre protegidos por armaduras brilhantemente polidas. Um cavaleiro radiante possui as seguintes características de classe.

Cavaleiro Habilidoso (Ex e Sob): No 3º nível, um cavaleiro radiante não sofre qualquer penalidade em sua perícia Cavalgar devido à penalidade de armadura. Adicionalmente, qualquer montaria que ele estiver cavalgando recebe o benefício de sua característica de classe graça divina, adicionando seu bônus de Carisma (se houver) a seus testes de resistência. Esta habilidade substitui saúde divina.

Elo Divino (Sob): Ao alcançar o 5º nível, um cavaleiro radiante deve formar um elo com uma montaria. Exceto conforme especificado, esta habilidade funciona como a habilidade do paladino.

Investida do Cavaleiro (Sob): No 11º nível, sempre que um cavaleiro radiante montado investir contra um adversário, seu movimento não provoca ataques de oportunidade, tanto para ele como para sua montaria. Adicionalmente, caso o alvo também seja alvo de sua habilidade punir o mal e a investida acerte o ataque, o alvo deve realizar um teste de Vontade ou ficará apavorado por um número de rodadas igual a 1/2 do nível do cavaleiro radiante. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis de cavaleiro radiante + o modificador de Carisma do cavaleiro radiante. Esta habilidade substitui aura de justiça.

Defensor Divino

Alguns paladinos se veem como a última linha de defesa entre as temíveis hordas do mal e os inocentes tentando sobreviver em um mundo severo e imperdoável. Estes defensores passam suas vidas protegendo os outros e lutando contra adversários que homens comuns não deveriam nem saber que existem. Para ajuda-los em sua missão sagrada, eles possuem poderes especiais para proteger a eles e aqueles que estiverem próximos. Um defensor divino possui as seguintes características de classe.

Defesa Compartilhada (Sob): No 3º nível, um defensor divino pode gastar um uso de sua habilidade cura pelas mãos como uma ação padrão para conceder um bônus a todos os aliados adjacentes (incluindo paladinos). No 3º nível, aliados adjacentes recebem +1 de bônus sagrado na CA e DMC e em testes de resistência. Estes bônus duram um número de rodadas igual ao modificador de Carisma do Defensor Divino. No 9º e no 15º nível, este bônus aumenta em +1. No 6º nível, estes bônus são concedidos a todos os aliados a 3 metros, e aliados que estiverem com menos de 0 pontos de vida são automaticamente estabilizados. No 12º nível, estes bônus são concedidos a todos os aliados a 4,5 metros, e aliados dentro desta área ficam imunes a dano de sangramento. No 18º nível, estes bônus são concedidos a todos os aliados a 6 metros, e aliados dentro desta área possuem 25% de chance de negar qualquer ataque furtivo ou acerto crítico realizado contra eles. Esta habilidade não se acumula com a chance concedida pela propriedade especial de armaduras *fortificação*, seja ela leve, moderada ou pesada. Estes bônus são acumulativos uns com os outros. Aliados só se beneficiam destes bônus enquanto estiverem dentro da área de efeito. Esta habilidade substitui misericórdia.

Elo Divino (Sob): No 5º nível, em vez de formar um elo divino com uma arma ou montaria, um defensor divino pode formar um elo com sua armadura. Como uma ação padrão, um defensor divino pode melhorar sua armadura convocando a ajuda de um espírito celestial. Este elo dura 1 minuto por nível de paladino. Quando convocado, o espírito faz a armadura emanar luz como uma tocha. No 5º nível, o espírito concede +1 de bônus de melhoria. A cada três níveis após o 5º, a armadura recebe outro +1 de bônus de melhoria, até o máximo de +6 no 20º nível. Estes bônus podem ser adicionados à armadura, acumulando com quaisquer bônus pré-existentes até o máximo de +5, ou podem ser usados para adicionar qualquer uma das seguintes propriedades de armadura (asteriscos indicar uma nova propriedade de armadura encontrada no Capítulo 7): *campeão*, fortificação leve, fortificação moderada, fortificação pesada, invulnerabilidade, resistência à magia* (13, 15, 17 ou 19), *toque espectral*. Adicionar estes propriedades consome um montante de bônus igual ao custo da propriedade (veja Tabela 15-4 do *Livro Básico*). Adicionalmente, os bônus podem ser consumidos pelo valor listado para adicionar qualquer uma das seguintes propriedades de armadura: *resistência a energia* por +3 de bônus, *resistência a energia aprimorada* por +5 de bônus, ou *justo** por +4 de bônus. Estes bônus são adicionados a quaisquer propriedades que a armadura já possua, mas propriedades duplicadas não se acumulam. Caso a armadura não seja mágica, ao menos +1 de bônus de melhoria deve ser adicionado antes de quaisquer outras propriedades especiais. O bônus e

propriedades concedidas pelo espírito são determinados quando o espírito é convocado e não podem ser alterados até que ele seja convocado novamente. O espírito celestial não concede bônus caso a armadura seja vestida por qualquer pessoa que não seja o defensor divino, mas eles retornam se o defensor divino vestir a armadura novamente. Um defensor divino pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 5º, até um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

Caso uma armadura com um espírito celestial seja destruída, o defensor divino perde o uso desta habilidade por 30 dias, ou até que adquira um nível, o que ocorrer primeiro. Durante este período de 30 dias, o defensor divino sofre -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e jogadas de dano com armas.

FLAGELO DE MORTOS-VIVOS

Mortos-vivos são uma abominação aos olhos dos justos e honrados. Portanto, não é surpresa que haja alguns paladinos que se dediquem a banir estes terrores profanos do mundo. Um flagelo de mortos-vivos possui as seguintes características de classe.

Punir o Mal (Sob): Isto funciona como a habilidade de paladino de mesmo nome, mas o flagelo de mortos-vivos não causa 2 pontos de dano por nível no primeiro ataque bem-sucedido contra dragões e extraplanares malignos. Ele causa 2 pontos de dano por nível em todos os ataques de punir o mal realizados contra mortos-vivos malignos.

Aura de Vida (Sob): No 8º nível, um flagelo de mortos-vivos emite uma aura de vida de 3 metros em torno dele que enfraquece criaturas mortas-vivas. Mortos-vivos nesta aura sofrem -4 de penalidade em testes de Vontade realizados para resistir energia positiva. Adicionalmente, mortos-vivos nesta aura não recuperam pontos de vida por canalização de energia negativa. Esta habilidade substitui aura de determinação.

Aniquilação de Mortos-Vivos (Sob): No 11º nível, um flagelo de mortos-vivos pode gastar um uso de sua habilidade punir o mal como uma ação padrão e realizar um ataque corpo a corpo contra um morto-vivo. Caso o ataque acerte, o morto-vivo deve realizar um teste de Vontade ou é destruído. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis do flagelo de mortos-vivos + o modificador de Carisma do flagelo de mortos-vivos. Mortos-vivos com o dobro de Dados de Vida que o flagelo de mortos-vivos não são afetados por esta habilidade. Caso erre o ataque, a habilidade punir o mal é gasta sem efeito. Esta habilidade substitui aura de justiça.

GUERREIRO DA LUZ SAGRADA

Alguns paladinos usam seus dons para focar na luz sagrada que brilha em suas almas. Com os dons da pureza e redenção, estes paladinos passam muito de suas vidas ajudando os outros a encontrar o verdadeiro caminho. Libertar este poder requer paciência e tem um preço alto. Um guerreiro da luz sagrada possui as seguintes características de classe.

Poder da Fé (Sob): No 4º nível, um guerreiro da luz sagrada aprende a usar o poder de sua fé para reforçar suas defesas e auxiliar seus aliados. Esta característica de classe substitui as magias do paladino. Um guerreiro da luz sagrada não recebe magias ou habilidades de conjuração, não possui nível de conjurador e não pode usar itens mágicos de gatilho ou complemento de magia.

No 4º nível, o guerreiro da luz sagrada recebe um uso por dia adicional da habilidade cura pelas mãos. Ele recebe um uso por dia adicional de cura pelas mãos a cada quatro níveis após o 4º. Ele pode usar sua cura pelas mãos para convocar o poder de sua fé como uma ação padrão. Isto faz uma nuvem de *luz* emanar do guerreiro da luz sagrada em um raio de 9 metros. Todos os aliados nesta área (incluindo o guerreiro da luz sagrada) recebem +1 de bônus de moral na CA e em jogadas de ataque, jogadas de dano e testes de resistência contra medo enquanto permanecerem na área da luz. Este poder dura 1 minuto.

No 8º nível, a nuvem de luz cura o paladino e seus aliados, curando 1d4 pontos de dano de atributo, como a magia *restauração*. Uma criatura só pode ser curada desta maneira uma vez por dia.

No 12º nível, a nuvem de luz é tratada como *luz do dia* para os propósitos de afetar criaturas com sensibilidade a luz. Adicionalmente, a nuvem concede resistência 10 a um tipo de energia ao guerreiro da luz sagrada e seus liados na área. O tipo de energia é selecionado pelo guerreiro da luz sagrada quando este poder é ativado.

No 16º nível, a nuvem de luz concede ao guerreiro da luz sagrada e seus aliados proteção contra acertos críticos. Existe uma chance de 25% de acertos críticos realizados contra o guerreiro da luz sagrada e seus aliados na área sejam tratados como ataques normais. Este bônus não se acumular com outras habilidades que concedem proteção similar (como *fortificação leve*).

No 20º nível, o alcance da nuvem de luz aumenta para 18 metros. Adicionalmente, todos seus bônus aumentam. O bônus de moral na CA e jogadas de ataque, jogadas de dano e testes de resistência contra medo aumentam para +2. A quantidade da dano de atributo curada aumenta para 2d4. A resistência a energia aumenta para 20 contra um tipo de energia. Finalmente, a proteção contra acertos críticos aumenta para 50%.

Luz Brilhante (Sob): No 14º nível, um guerreiro da luz sagrada pode liberar uma explosão de 9 metros de pura luz branca como uma ação padrão. Criaturas malignas na área da explosão sofrem 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de paladino e ficam cegas por 1 rodada. Dragões, extraplanares e mortos-vivos malignos ficam cegos por 1d4 rodadas caso falhem no teste de resistência. Um teste de Reflexos reduz o dano à metade e anula a cegueira. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis de guerreiro da luz sagrada + o modificador de Carisma do guerreiro da luz sagrada. Criaturas bondosas na área são curadas 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de paladino e recebem +2

de bônus sagrado em testes de atributo, jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia por 1 rodada. Um guerreiro da luz sagrada por usar esta habilidade uma vez por dia no 14º nível mais uma vez adicional por dia no 17º e 20º níveis. Esta habilidade substitui aura da fé.

HOSPITALÁRIO

Paladinos são conhecidos por sua caridade e zelo pelos doentes. O hospitalário atende a esse chamado mais que todos os outros, gastando muito de seu tempo curando os pobres, e prestando ajuda e socorro aos necessitados. Um hospitalário possui as seguintes características de classe.

Punir o Mal (Sob): Isto funciona como a habilidade de paladino, mas o hospitalário pode punir o mal uma vez adicional por dia no 7º nível e a cada seis níveis subsequentes (em vez de 4º nível e a cada três níveis subsequentes).

Canalizar Energia Positiva (Sob): Quando um hospitalário atinge o 4º nível, ele adquire a habilidade de canalizar energia positiva como um clérigo de seu nível de paladino -3. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. Usar esta habilidade não consome usos de cura pelas mãos, como para outros paladinos. Esta habilidade substitui a habilidade padrão de cura pelas mãos do paladino.

Aura de Cura (Sob): No 11º nível, um hospitalário pode gastar um uso de sua habilidade canalizar energia positiva para emitir uma aura de cura 9 metros por um número de rodadas igual a seu nível de paladino. Aliados dentro desta aura (incluindo o hospitalário) automaticamente estabilizam se estiverem abaixo de 0 pontos de vida e ficam imunes a dano de sangramento. Adicionalmente, aliados (incluindo o paladino) que passem ao menos 1 rodada completa dentro da área são curados por um valor igual ao total de Dados de Vida deles e podem realizar um teste de resistência contra quaisquer aflições que estiverem sofrendo, como maldições, doenças ou venenos. Este teste de resistência conta somente para curar a aflição e não impõe qualquer penalidade no caso de uma falha. Aliados podem ser curados apenas uma vez por esta habilidade e podem realizar testes de resistência adicionais somente uma vez por dia, mesmo que sejam expostos à aura várias vezes. Esta habilidade substitui aura da justiça.

SERVO SAGRADO

Como regra geral, paladinos veneram os deuses do bem e da pureza, mas alguns dão um passo além, dedicando-se a uma divindade específica e apoiando a causa dessa fé. Estes servos sagrados são recompensados por sua devoção com magias adicionais e aliados poderosos. Um servo sagrado deve escolher uma divindade para adorar. A tendência desta divindade deve ser ordeira e boa, ordeira e neutra ou neutra e boa. Um servo sagrado possui as seguintes características de classe.

Punir o Mal (Sob): Isto funciona como a habilidade de paladino, mas o servo sagrado pode punir o mal uma vez adicional por dia no 7º nível e a cada seis níveis subsequentes (em vez de 4º nível e a cada três níveis subsequentes).

Elo Divino (Sob): No 5º nível, em vez de formar um elo divino com uma arma ou montaria, um servo sagrado pode formar um elo com seu símbolo sagrado. Como uma ação padrão, um servo sagrado imbuir um espírito celestial em seu símbolo sagrado por 1 minuto por nível de paladino. Quando convocado, o espírito faz o símbolo sagrado emanar luz como uma tocha. No 5º nível, o espírito concede um bônus. A cada três níveis após o 5º, ele concede um bônus adicional. Estes bônus podem ser gastos de várias maneiras para garantir ao paladino habilidades melhoradas para canalizar energia positiva e conjurar magias. Cada bônus pode ser usado para garantir uma das seguintes melhorias: +1 de nível de conjurador a qualquer magias que o paladino conjurar, +1 à CD para reduzir à metade o dano de uma canalização de energia positiva quando utilizada para ferir mortos-vivos, +1d6 a canalizar energia positiva, +1 uso/dia de cura pelas mãos. Estes bônus de melhoria se acumulam e podem ser selecionados várias vezes. As melhorias concedidas pelo espírito são determinadas quando o espírito é convocado e não podem ser alteradas até que ele seja convocado novamente. Caso o servo sagrado aumente o número de usos por dia de cura pelas mãos desta maneira, sua escolha é definida pelo resto do dia, e uma vez utilizada, estes usos adicionais não são restaurados (mesmo que o espírito seja convocado novamente nesse dia). O espírito celestial não concede bônus caso o símbolo sagrado seja possuído por qualquer pessoa que não seja o servo sagrado, mas eles retornam se o servo sagrado o possua novamente. Um servo sagrado pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 5º, até um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

Caso um símbolo sagrado com um espírito celestial seja destruída, o servo sagrado perde o uso desta habilidade por 30 dias, ou até que adquira um nível, o que ocorrer primeiro. Durante este período de 30 dias, o servo sagrado sofre -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e jogadas de dano com armas.

Convocar Aliado Celestial (SM): No 7º nível, um servo sagrado pode clamar por ajuda de sua divindade, na forma de um servo poderoso. Isto permite o servo sagrado conjurar *planar aliado menor* uma vez por semana como uma habilidade similar a magia sem precisar pagar pelos componentes materiais ou ao servo (para tarefas razoáveis). No 12º nível, isto aprimora para *aliado planar*, e no 16º nível, aprimora para *aliado planar maior*. O nível de conjurador do servo sagrado para este efeito é igual a seu nível de paladino. Esta habilidade substitui aura de determinação.

ANTIPALADINO (CLASSE ALTERNATIVA)

Embora seja raro ocorrer, alguns paladinos saem do caminho da justiça. A maioria destes guerreiros sagrados que saem do caminho buscam redenção e perdão por seus erros, recuperando seus poderes através de piedade, caridade e poderes mágicos. Entretanto, alguns poucos são perturbados pela escuridão, que os torna ativamente maus, cortejando poderes sombrios que rivalizaram no

passado para conquistarem sua vingança contra seus antigos irmãos. É dito que quanto maior o tamanho, maior o tombo, e antipaladinos são a prova viva deste fato, seu orgulho e ódio os cegam à glória de seus antigos patronos.

Antipaladinos se tornam a antítese de seus ideais anteriores. Eles fazem pactos com diabos, tomam a vida de inocentes, e não colocam nada acima de seus próprios interesses. Campeões do mal, eles frequentemente lideram exércitos de criaturas malignas e trabalham com outros vilões para trazer ruína ao sagrado e tirania ao fraco. Não surpreendentemente, paladinos são incansáveis em lutar contra estes anti-heróis nefastos.

O antipaladino é uma classe alternativa. Fazendo uso e alterando várias facetas da classe básica paladino, este guerreiro perverso não pode ser considerado uma classe nova. Pelas mudanças realizadas, porém, os detalhes e tons da classe paladino são trocados em uma direção completamente oposta e englobam um tema de fantasia bem diferente, sem a necessidade de desenvolver uma classe inteiramente nova. Esta classe redesenhada pode ser utilizada assim como qualquer outra classe base encontrada na primeira parte deste capítulo.

Função: Antipaladinos são vilões dos mais perigosos. Eles não se importam em nada com a vida dos outros e buscam ativamente causar morte e destruição na sociedade organizada. Eles raramente viajam com pessoas que eles não subjugariam, exceto como parte de um estratagema para causar a ruína internamente.

Como uma classe alternativa, o antipaladino utiliza a Tabela 2-13 para determinar seu bônus base de ataque, bônus de testes de resistência e magias por dia. Estes detalhes, assim como as novas habilidades especiais da classe, podem ser encontrados na Tabela 2-13.

Tendência: Caótico e Mau.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um antipaladino são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (religião) (Int), Disfarce (Car), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícias por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos antipaladino.

Proficiência com Armas e Armaduras: Antipaladinos são proficientes com todas as armas simples e marciais,

com todos os tipos de armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos (exceto escudo de corpo).

Aura do Mal (Ext): O poder da aura do mal do antipaladino (veja a magia *detectar o mal*) é igual a seu nível de antipaladino. Um paladino que usar sua habilidade punir o bem causa 2 pontos de dano por nível de paladino em seu primeiro ataque bem-sucedido.

Detectar o Bem (SM): Um antipaladino pode usar *detectar o bem*, como a magia, à vontade. Um antipaladino pode, como uma ação de movimento, se concentrar em um único item ou indivíduo a 18 metros para determinar se é bom, e descobrir a força de sua aura como se o tivesse por 3 rodadas. Enquanto foca em um indivíduo ou objeto, o antipaladino não detecta o bem em qualquer outro objeto ou indivíduo no alcance.

Punir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um antipaladino pode convocar os poderes da escuridão para esmagar as forças do bem. Como uma ação rápida, o antipaladino escolhe um alvo que ele enxerga para punir. Caso o alvo seja bom, o antipaladino adiciona seu bônus de Carisma (se houver) em suas jogadas de ataque e adiciona seu nível de antipaladino às jogadas de dano realizadas contra o alvo de sua punição. Caso o alvo de punir o bem seja um extraplanar com o subtipo bem, um dragão de tendência bondosa, ou uma criatura boa com níveis de clérigo ou paladino, o bônus de dano no primeiro ataque bem-sucedido aumenta para 2 pontos de dano por nível que o antipaladino possuir. Independentemente do alvo, punir o bem supera automaticamente qualquer RD que a criatura vier a possuir.

Adicionalmente, enquanto punir o bem estiver em efeito, o antipaladino recebe um bônus de deflexão igual a seu modificador de Carisma (se houver) na CA contra ataques realizados pelo alvo de sua punição. Caso o antipaladino mire a punição em uma criatura que não seja boa, a habilidade é gasta sem nenhum efeito.

O efeito de punir o bem permanece ativo até que o alvo da punição seja morto ou a próxima vez que o paladino descansar e recuperar seus usos desta habilidade. No 4º nível, e a cada três níveis subsequentes, o antipaladino pode punir o bem uma vez adicional por dia, como indicado na Tabela 2-13, até o máximo de sete vez por dia no 19º nível.

Resiliência Profana (Sob): No 2º nível, um antipaladino recebe um bônus igual a seu bônus de Carisma (se houver) em todos os seus testes de resistência.

Toque de Corrupção (Sob): A partir do 2º nível, um antipaladino envolve sua mão com uma chama profana, causando ferimentos terríveis naqueles que ele toca. Todo dia ele pode usar esta habilidade um número de vezes igual a 1/2 de seus níveis de antipaladino + seu modificador de Carisma. Como um ataque de toque, o antipaladino pode causar 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de antipaladino que possuir. Usar esta habilidade é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Alternativamente, um antipaladino pode usar este poder para curar mortos-vivos, restaurando 1d6 pontos de vida a cada dois níveis de antipaladino que possuir. Esta habilidade é modificada por qualquer talento, magia ou efeito que especificamente funcionaria com a cura pelas mãos de um paladino. Por exemplo, o talento Cura Pelas Mãos Adicional concede a um antipaladino 2 usos adicionais da característica de classe toque de corrupção.

Aura de Covardia (Sob): No 3º nível, um antipaladino irradia uma aura desencorajadora palpável que faz todos os inimigos a 3 metros sofrerem -4 de penalidade em testes de resistência contra efeitos de medo. Criaturas que são normalmente imunes a medo perdem essa imunidade quando estiverem a 3 metros de um antipaladino com esta habilidade. Esta habilidade funciona enquanto o antipaladino permanecer consciente, mas não se estiver inconsciente ou morto.

Portador da Peste (Ext): No 3º nível, os poderes da escuridão tornam um antipaladino um berço de corrupção e doença. Um antipaladino não sofre qualquer dano ou penalidades de doenças. Ele ainda pode contrair doenças e transmiti-las a outras criaturas, mas são imunes a seus efeitos.

Crueldade (Sob): No 3º nível, e a cada três níveis subsequentes, um antipaladino pode selecionar uma crueldade. Cada crueldade adiciona um efeito à habilidade toque de corrupção do antipaladino. Sempre que o antipaladino usar seu toque de corrupção para causar dano, o alvo também sofre um efeito adicionais de uma das crueldades possuídas pelo antipaladino. Esta escolhe é feita quando o toque é usado. Caso seja bem-sucedido no teste, o alvo sofre dano normalmente, mas nenhum efeito da crueldade. A CD para este teste é igual a 10 + 1/2 dos níveis de antipaladino + o modificador de Carisma do antipaladino. No 3º nível, o antipaladino pode selecionar uma das seguintes crueldades:

- *Abalado*: O alvo fica abalado por 1 rodada por nível de antipaladino.
- *Enjoado*: O alvo fica enjoado por 1 rodada por nível de antipaladino.
- *Fatigado*: O alvo fica fatigado.

No 6º nível, um antipaladino adiciona as seguintes crueldades à lista das que ele pode selecionar.

- *Adoecido*: O alvo contrai uma doença, como se o antipaladino tivesse conjurado *contágio*, usando seu nível de antipaladino como seu nível de conjurador.
- *Pasmo*: O alvo fica pasmo por 1 rodada.
- *Zonzo*: O alvo fica zonzo por 1 rodada a cada dois níveis de antipaladino.

No 9º nível, um antipaladino adiciona as seguintes crueldades à lista das que ele pode selecionar.

- *Amaldiçoado*: O alvo fica amaldiçoado, como se o antipaladino tivesse conjurado *rogar maldição*, usando seu nível de antipaladino como seu nível de conjurador.
- *Assustado*: O alvo fica assustado por 1 rodada a cada dois níveis de antipaladino. O antipaladino deve possuir a crueldade abalado antes de selecionar esta crueldade.
- *Envenenado*: O alvo fica envenenado, como se o antipaladino tivesse conjurado *veneno*, usando seu nível de antipaladino como seu nível de conjurador.

- *Exausto*: O alvo fica exausto. O antipaladino deve possuir a crueldade fatigado antes de selecionar esta crueldade.
- *Nauseado*: O alvo fica nauseado por 1 rodada a cada três níveis de antipaladino. O antipaladino deve possuir a crueldade enjoado antes de selecionar esta crueldade.

No 12º nível, um antipaladino adiciona as seguintes crueldades à lista das que ele pode selecionar.

- *Atordoado*: O alvo fica atordoado por 1 rodada por nível de antipaladino.
- *Cego*: O alvo fica cego por 1 rodada por nível de antipaladino.
- *Paralisado*: O alvo fica paralisado por 1 rodada.
- *Surdo*: O alvo fica surdo por 1 rodada por nível de antipaladino.

Estas habilidades não são cumulativas. Por exemplo, o toque da corrupção de um antipaladino de 12º nível causa 6d6 pontos de dano e também pode fazer o alvo ficar adoecido, envenenado, fatigado ou pasmo. Uma vez que a crueldade é escolhida, não pode ser alterada.

Canalizar Energia Negativa (Sob): Quando um antipaladino alcança o 4º nível, ele adquire a habilidade sobrenatural de canalizar energia negativa como um clérigo. Usar esta habilidade consome dois usos de sua habilidade toque de corrupção. Um antipaladino usa seu nível como seu nível efetivo de clérigo quando canaliza energia negativa. Esta é uma habilidade baseada em Carisma.

Magias: A partir do 4º nível, um antipaladino adquire a habilidade de conjurar um pequeno número de magias divinas da lista de magias de antipaladino apresentada no Capítulo 5. Um antipaladino pode escolher e preparar suas magias previamente. Para preparar ou conjurar uma magia, um antipaladino deve possuir um valor de Carisma igual a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para um teste de resistência contra uma magia do antipaladino é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do antipaladino. Como outros conjuradores, um antipaladino pode conjurar somente um número limitado de magias por dia de cada nível de magia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 2–13. Adicionalmente, ele recebe magias adicionais por dia se possuir um alto valor de Carisma (veja a Tabela 1–3 do *Livro Básico*). Quando a Tabela 2-13 indicar que o antipaladino recebe 0 magias por dia de um determinado nível de magia, ele recebe somente as magias adicionais que teria direito baseado em seu valor de Carisma para aquele nível de magia.

Um antipaladino deve gastar 1 hora por dia em oração e meditação silenciosa para recuperar sua cota diária de magias. Um antipaladino pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias de antipaladino, desde que ele possa conjurar uma magia daquele nível, mas deve decidir quais magias preparar durante sua meditação.

Até o 3º nível, um antipaladino não possui nível de conjurador. A partir do 4º nível, seu nível de conjurador é igual a seu nível de antipaladino -3.

Dádiva Profana (SM): Ao alcançar o 5º nível, um antipaladino recebe uma dádiva de seus patronos sombrios. Esta dádiva pode tomar duas formas. Uma vez que esta forma seja escolhida, não pode ser alterada.

O primeiro tipo de elo permite ao antipaladino melhorar sua arma convocando a ajuda de um espírito profano. Este elo dura 1 minuto por nível de antipaladino. Quando convocado, o espírito faz a arma emanar luz profana como uma tocha. No 5º nível, o espírito concede +1 de bônus de melhoria à arma. A cada três níveis após o 5º, a arma recebe outro +1 de bônus de melhoria, até o máximo de +6 no 20º nível. Estes bônus podem ser adicionados à arma, acumulando com quaisquer bônus pré-existentes até o máximo de +5, ou podem ser usados para adicionar qualquer uma das seguintes propriedades de arma: *afiada*, *anárquica*, *explosão flamejante*, *flamejante*, *malévola*, *profana*, *sangramento*, *velocidade* e *vorpal*. Adicionar estes propriedades consome um montante de bônus igual ao custo da propriedade (veja Tabela 15-9 do *Livro Básico*). Estes bônus são adicionados a quaisquer propriedades que a arma já possua, mas propriedades duplicadas não se acumulam. Caso a arma não seja mágica, ao menos +1 de bônus de melhoria deve ser adicionado antes de quaisquer outras propriedades especiais. O bônus e propriedades concedidas pelo espírito são determinados quando o espírito é convocado e não podem ser alterados até que ele seja convocado novamente. O espírito profano não concede bônus caso a arma seja empunhada por qualquer pessoa que não seja o antipaladino, mas eles retornam

Cair em Desgraça

Nem todos os paladinos que se desgraçam viram antipaladinos. De fato, a transformação é bem rara. A maioria dos paladinos passam meses ou até mesmo anos recuperando seu posto de paladino, mas eles nunca se afastam tanto do caminho a ponto de se tornarem imperdoáveis. Raramente, um paladino se vira contra a luz e procura em vez disso fazer um pacto com os poderes das trevas. Geralmente isto acontece através de algum tipo de tentação , mas uma vez que o pacto é selado, o paladino se encontra no caminho da danação.

Quando tal queda ocorre, a transformação pode ser bem rápida. O paladino troca todos os seus níveis de paladino por níveis de antipaladino à razão de 1 pra 1. Isto geralmente é uma experiência traumática, envolvendo um ritual complexo que envolve um sacrifício vivo e juramentos sombrios feitos para poderes tenebrosos (que algumas vezes mandam vassalos para testemunharem). Completado o ritual, o antipaladino emerge, pronto para trazer ruína ao mundo.

Perceba que nem todos os antipaladinos são heróis caídos. Alguns combatentes são treinados desde jovens para assumir o manto do antipaladino, forjados através de dor e trauma para se tornarem exemplares do mal. Estes combatentes cruéis não conhecem compaixão ou lealdade, mas podem ensinar bastante coisa sobre dor e sofrimento.

Tabela 2-13 – Antipaladino

Nível	Bônus de Ataque Base	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º
1º	+1	+2	+0	+2	Aura do mal, detectar o bem, punir o bem 1/dia	—	—	—	—
2º	+2	+3	+0	+3	Resiliência profana, toque da corrução	—	—	—	—
3º	+3	+3	+1	+3	Aura de covardice, crueldade, portador da peste	—	—	—	—
4º	+4	+4	+1	+4	Canalizar energia negativa, punir o bem 2/dia	0	—	—	—
5º	+5	+4	+1	+4	Dádiva profana	1	—	—	—
6º	+6/+1	+5	+2	+5	Crueldade	1	—	—	—
7º	+7/+2	+5	+2	+5	Punir o bem 3/dia	1	0	—	—
8º	+8/+3	+6	+2	+6	Aura de desespero	1	1	—	—
9º	+9/+4	+6	+3	+6	Crueldade	2	1	—	—
10º	+10/+5	+7	+3	+7	Punir o bem 4/dia	2	1	0	—
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura de vingança	2	1	1	—
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Crueldade	2	2	1	—
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Punir o bem 5/dia	3	2	1	0
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura de pecado	3	2	1	1
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Crueldade	3	2	2	1
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Punir o bem 6/dia	3	3	2	1
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura de depravação	4	3	2	1
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Crueldade	4	3	2	2
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Punir o bem 7/dia	4	3	3	2
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campeão profano	4	4	3	3

se o antipaladino empunhar a arma novamente. Um antipaladino pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis após o 5º, até um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

Caso uma arma com um espírito profano seja destruída, o antipaladino perde o uso desta habilidade por 30 dias, ou até que adquira um nível, o que ocorrer primeiro. Durante este período de 30 dias, o antipaladino sofre -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e jogadas de dano com armas.

O segundo tipo de elo permite ao antipaladino receber o serviço de um servo profano. Isto funciona como *convocar criaturas III*, exceto que a duração é permanente e o antipaladino pode receber os serviços de uma única criatura e essa criatura deve possuir os subtipos caótico e mau ou ser um animal abissal. Uma vez selecionada, esta escolha é fixa, mas pode ser alterada sempre que o antipaladino adquirir um nível. Ao alcançar o 7º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o nível de *convocar criaturas* aumenta em um, até o máximo de *convocar criaturas IX* no 17º nível.

Uma vez por dia, como uma ação de rodada completa, o antipaladino pode magicamente convocar seu servo a seu lado. Esta habilidade é equivalente a uma magia de um nível igual a um terço do nível do antipaladino. O servo imediatamente aparece adjacente ao paladino. Um antipaladino pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis subsequentes, para um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

No 11º nível, o servo recebe o modelo simplificado avançado (veja o *Pathfinder* RPG *Bestiário*). No 15º nível, o servo de um antipaladino adquire resistência à magia igual ao nível do antipaladino +11.

Caso o servo do antipaladino morra ou seja banido, o antipaladino não pode convocar outro servo por 30 dias, ou até que adquira um nível, o que ocorrer primeiro. Durante este período de 30 dias, o antipaladino sofre -1 de penalidade em suas jogadas de ataque e jogadas de dano com armas.

Aura de Desespero (Sob): No 8º nível, inimigos a 3 metros de um antipaladino sofrem -2 de penalidade em todos os testes de resistência. Esta penalidade não se acumula com a penalidade da aura de covardia. Esta habilidade funciona enquanto o antipaladino permanecer consciente, mas não se estiver inconsciente ou morto.

Aura de Vingança (Sob): No 11º nível, um antipaladino pode gastar dois usos de sua habilidade punir o bem para conceder a habilidade punir o bem a todos aliados a 3 metros, utilizando seus bônus. Aliados devem usar este punir o bem até o início do próximo turno do antipaladino e os bônus duram 1 minuto. Usar esta habilidade é uma ação livre. Criaturas bondosas não recebem benefícios desta habilidade.

Aura de Pecado (Sob): No 14º nível, a arma de um antipaladino é considerada como maligna para os propósitos de superar redução de dano. Qualquer ataque feito contra um inimigo a 3 metros dele é considerado maligno para os propósitos de superar redução de dano. Esta habilidade funciona enquanto o antipaladino permanecer consciente, mas não se estiver inconsciente ou morto.

Aura de Depravação (Sob): No 17º nível, um antipaladino adquire RD 5/bem. Todo inimigo a 3 metros sofre -4 de penalidade em testes de resistência contra efeitos de compulsão. Esta habilidade funciona enquanto o antipaladino permanecer consciente, mas não se estiver inconsciente ou morto.

Campeão Profano (Sob): No 20º nível, um antipaladino se torna um conduíte dos poderes sombrios. Sua RD aumenta para 10/bem. Sempre que usar punir o bem e acertar um golpe em um extraplanar bondoso, o extraplanar também é sujeito a *banimento*, usando o nível do antipaladino como nível de conjurador (sua arma e símbolo profano automaticamente contam como objetos que o alvo odeia). Após o efeito de *banimento* e o dano do ataque serem resolvidos, a punição se encerra. Adicionalmente, sempre que canalizar energia negativa ou usar toque de corrupção para causar dano em uma criatura, o antipaladino causa o máximo de dano possível.

Código de Conduta: Um antipaladino deve possuir a tendência caótica e má e perde todas suas características de classe exceto proficiências se voluntariamente e altruisticamente cometer atos bondosos. Isto não significa que o paladino não possa realizar ações que outros possam qualificar como bondosas, apenas aquelas ações que devem ser a serviço de seus próprios objetivos obscuros. O código de um antipaladino requer que ele coloque seus interesses e desejos acima de tudo, assim como impor tirania, tirar vantagem sempre que possível, e punir os bons e justos, desde que estas ações não interfiram em seus objetivos.

Associados: Embora ele possa se aventurar com aliados maus e neutros, um antipaladino evita trabalhar com personagens bons ou com qualquer um que consistentemente tente realizar feitos bondosos. Sob circunstâncias excepcionais, um antipaladino pode se aliar a associados bondosos, mas apenas para derrota-los internamente e trazer ruínas a suas fileiras. Um antipaladino não precisa sofrer uma *penitência* durante estas alianças inusitadas desde que suas metas nefastas sejam atingidas no final – o mau se importa apenas com o resultado. Um antipaladino pode aceitar somente escudeiros, subordinados e seguidores que sejam caóticos e maus.

EX-ANTIPALADINOS

Um antipaladino que deixa de ser caótico e mau, que voluntariamente comente um ato de bondade, ou que viola seu código de conduta perde todas as magias e características de classe de antipaladino (incluindo dádiva profana, mas não proficiências com armas, armaduras e escudos). Ele não pode progredir em níveis como um antipaladino. Ele recupera suas habilidades e avanço potencial caso se penitencie por suas violações (veja a magia *penitência*) conforme apropriado.

Patrulheiro

Enquanto os druidas evitam civilizações totalmente, buscando conforto nas selvas, patrulheiros são cavaleiros das fronteiras, vivendo nas fronteiras esfarrapadas da civilização. Eles são batedores e caçadores de recompensas, rastreadores e homens das florestas, e em seus ambientes prediletos são imbatíveis. Autossuficientes e sempre atentos ao seu entorno, patrulheiros sobrevivem através da força, perspicácia e adaptabilidade, espreitando suas presas e se misturando às árvores e resíduos sem deixar rastros. É este grande senso de independência pioneiro, adaptabilidade e convicção que levam os patrulheiros além da sociedade mais formal e escolas a diferentes especializações e estilos de combate, desde combate com duas armas e feitos de arquearia de tirar o fôlego à maestria de terrenos em particular e comunicação com as bestas que ali vivem.

Abaixo são apresentadas várias características de classe alternativas e arquétipos para ajudar a customizar seu patrulheiro, seja ele um grosso mestre de bestas ou um batedor manhoso adepto a rastrear o inimigo e pegá-lo desatento.

Novos Estilos de Combate

No 2º nível, um patrulheiro deve escolher um de dois combates de estilo na página 80 do *Livro Básico* ou um dos seguintes novos estilos de combate: arma de duas mãos, arma e escudo, armas naturais, besta ou combate montado. O patrulheiro pode escolher talentos de seu estilo de combate selecionado mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Arma de Duas Mãos: Caso o patrulheiro selecione o estilo de arma de duas mãos, ele pode escolher da seguinte lista sempre que receber um talento de estilo de combate: Assalto Enérgico*, Ataque Poderoso, Movimentos Defensivos* e Trespassar. No 6º nível, ele adiciona Foco Furioso* e Trespassar Maior à lista. No 10º nível, ele adiciona Fender Aprimorado e Massacre Terrível* à lista.

Arma e Escudo: Caso o patrulheiro selecione o estilo de arma e escudo, ele pode escolher da seguinte lista sempre que receber um talento de estilo de combate: Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas, Foco em Escudo e Pancada com Escudo. No 6º nível, ele adiciona Escudo Salvador* e Mestre do Escudo à lista. No 10º nível, ele adiciona Finalização Esmagadora* e Foco em Escudo Maior à lista.

Armas Naturais: Caso o patrulheiro selecione o estilo de armas naturais, ele pode escolher da seguinte lista sempre que receber um talento de estilo de combate: Arma Natural Aprimorada**, Aspecto da Besta*, Foco em Arma e Garras Despedaçadoras*. No 6º nível, ele adiciona Garras Místicas* e Golpe Vital à lista. No 10º nível, ele adiciona Ataques Múltiplos** e Golpe Vital Aprimorado à lista.

Besta: Caso o patrulheiro selecione o estilo da besta, ele pode escolher da seguinte lista sempre que receber um talento de estilo de combate: Mira Letal, Rapidez de Recarga, Tiro Focado e Tiro Preciso. No 6º nível, ele adiciona Maestria em Besta e Tiro Preciso Aprimorado à lista. No 10º nível, ele adiciona Localizar Alvo e Tiro em Movimento à lista.

Combate Montado: Caso o patrulheiro selecione o estilo de combate montado, ele pode escolher da seguinte lista sempre que receber um talento de estilo de combate: Arqueirismo Montado, Ataque de Passagem, Cavalgada Ardilosa* e Combate Montado. No 6º nível, ele adiciona Escudo Montado* e Investida Implacável à lista. No 10º nível, ele adiciona Escaramuçador Montado* e Tirar da Sela à lista.

* Estes talentos são encontrados na seção talentos deste livro.

** Estes talentos são encontrados no *Pathfinder* RPG *Bestiário*.

Escaramuçador

Muitos patrulheiros confiam em suas magias, mas alguns ignoram a ajuda de poderes divinos por suas próprias razões. Escaramuçadores confiam em sua perspicácia, sabedoria e, algumas vezes em seus instintos para ajuda-los em suas missões. Um escaramuçador possui as seguintes características de classe.

Truques do Caçador: No 5º nível, um patrulheiro escaramuçador aprende a usar truques do caçador, que tipicamente concedem uma vantagem ou bônus ao patrulheiro ou aliados próximos. No 5º nível, o patrulheiro aprende um truque, selecionado da lista abaixo. No 7º nível e a cada dois níveis subsequentes, ele aprende outro truque. Um patrulheiro pode usar estes truques um número de vezes por dia igual a 1/2 de seus níveis de patrulheiro + seu modificador de Sabedoria. Truques normalmente são ações rápidas, mas algumas vezes são ações livres ou de movimento que modificam uma ação padrão, normalmente uma ação de ataque. Uma vez que o truque é escolhido, ele não pode ser retreinado. Um patrulheiro não pode selecionar um mesmo truque mais de uma vez. Esta habilidade substitui as magias do patrulheiro. Escaramuçadores não recebem magias ou habilidades de conjuração, não possuem nível de conjurador e não podem usar itens mágicos de gatilho ou complemento de magia.

A seguinte lista apresenta truques do caçador e seus efeitos.

Ataque Assombroso (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre antes de realizar um ataque corpo a corpo. Caso o ataque acerte, o alvo fica abalado por 1d4 rodadas.

Ataque Auxiliador (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre quando acerta um ataque contra uma criatura. O próximo aliado que realizar um ataque contra a criatura alvo antes do início do próximo turno do patrulheiro recebe +2 de bônus de circunstância nessa jogada de ataque.

Ataque Claudicante (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre quando acerta um ataque. O alvo deste ataque tem seu deslocamento em terra reduzido pela metade por 1d4 rodadas.

Ataque Derrubante (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre antes de realizar um ataque. Caso o ataque acerte, ele pode realizar uma manobra de combate de derrubar contra o alvo de seu ataque como uma ação livre.

Ataque de Distração (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação padrão antes de realizar um ataque. Caso o ataque acerte, o alvo sofre -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque por 1 rodada.

Ataque Enredante (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre antes de realizar um ataque. Caso o ataque acerte, o alvo fica enredado por 1 rodada.

Ataque Odioso (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre quando acerta um ataque contra um de seus inimigos prediletos. O patrulheiro dobra a ameaça de crítico de sua arma para este ataque. Isto não se acumula com quaisquer outras habilidades que aumentem a margem ameaça de crítico da arma.

Cair como Gato (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação imediata quando ele cai 6 metros ou mais, ignorando os primeiros 6 metros da queda quando calcular o dano por queda. Caso o patrulheiro não sofra dano da queda, ele aterrissa de pé.

Conselho do Patrulheiro (Ext): Como uma ação rápida, o patrulheiro pode garantir a todos os aliados a 9 metros em sua linha de visão e que possam ouvi-lo +2 de bônus em testes de uma única perícia à sua escolha. O patrulheiro deve possuir ao menos uma graduação na perícia escolhida. Este bônus dura 1 rodada.

Cura Rápida (Ext): Como uma ação rápida, o patrulheiro pode realizar um teste de Cura para administrar primeiros socorros em um personagem adjacente que estiver morrendo. Alternativamente, o patrulheiro pode administrar uma poção a um personagem consciente como uma ação de movimento.

Enaltecer Companheiro (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação imediata quando seu companheiro animal é atingido com um ataque ou manobra de combate. A CA e defesa contra manobra de combate do companheiro aumenta em +4 para os propósitos desse ataque. Caso o ataque acerte, o companheiro animal sofre somente metade do dano (se houver). O companheiro animal deve ser capaz de ver e ouvir o patrulheiro para se beneficiar deste truque.

Escalada Rápida (Ext): O patrulheiro pode escalar a seu deslocamento total como uma ação de movimento sem sofrer penalidade.

Golpe Vingativo (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação livre quando um inimigo adjacente a ele acerta um aliado com um ataque corpo a corpo ou à distância. O patrulheiro pode realizar um único ataque corpo a corpo com seu maior bônus base e ataque contra a criatura que atacou seu aliado.

Junto (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação imediata quando seu companheiro animal se move. Quando o companheiro se move, o quadrado em que ele inicia não é considerado ameaçado por um oponente que ele possa ver, portanto, inimigos visíveis não têm direito a ataques de oportunidade quando ele se move deste quadrado. O companheiro deve encerrar seu movimento em um quadrado adjacente ao do patrulheiro. O companheiro animal deve ser capaz de ver e ouvir o patrulheiro para realizar este movimento.

Levantar Rapidamente (Ext): O patrulheiro pode gastar uma ação de movimento para se levantar sem provocar ataques de oportunidade.

Natação Rápida (Ext): O patrulheiro pode nadar a seu deslocamento total como uma ação de movimento sem sofrer penalidade.

Pantomima Sagaz (Ext): Como uma ação padrão, o patrulheiro pode se comunicar com uma única criatura como se estivesse usando *idiomas* por 10 minutos. Devido à lentidão e falta de requinte na comunicação, o patrulheiro sofre -4 de penalidade em todos os testes de Blefar e Diplomacia relacionados à criatura que ele estiver se comunicando quando estiver usando este truque.

Passo do Camaleão (Ext): O patrulheiro pode se mover até duas vezes seu deslocamento como uma ação de movimento. O patrulheiro não sofre qualquer penalidade em testes de Furtividade devido a movimento durante este deslocamento. Este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente.

Passo Surpresa (Ext): O patrulheiro pode se mover 1,5 metros como uma ação rápida. Este movimento não provoca ataques de oportunidade e não é considerado um passe de ajuste.

Pegue-os (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação rápida. Seu companheiro animal realiza um ataque corpo a corpo contra uma criatura adjacente. O companheiro animal deve ser capaz de ver e ouvir o patrulheiro para realizar este ataque.

Perito Sábio (Ext): Como uma ação livre, o patrulheiro pode realizar dois testes para uma perícia e escolher o melhor resultado. Ele deve possuir ao menos uma graduação nesta perícia para usar esta habilidade.

Postura Defensiva do Arco (Ext): O patrulheiro pode usar este truque como uma ação rápida. Até o início de seu próximo turno, os ataques à distância do patrulheiro não provocam ataques de oportunidade.

Salto do Cervo (Ext): Como uma ação livre, um patrulheiro pode tentar um salto em distância sem se mover 3 metros antes do salto.

Segunda Chance para Golpear (Ext): Quando erra um ataque corpo a corpo, o patrulheiro por jogar novamente seu ataque com -5 de penalidade. Esta habilidade é uma ação imediata.

Sentidos Sobrenaturais (Ext): Como uma ação imediata, o patrulheiro recebe +10 de bônus de intuição em testes de Percepção por 1 rodada.

Truque de Tiro (Ext): Como uma ação padrão, o patrulheiro pode realizar um ataque à distância que ignora ocultação (mas não ocultação total), cobertura leve e coberta parcial.

GUIA

Muitos patrulheiros são solitários, mas alguns escolhem usar sua familiaridade com a terra para guiar outros seguramente através das terras selvagens. O guia abre mão de um inimigo predileto para focam na tarefa ou inimigo do momento, e pode passar seu conhecido e sorte adiante. Um guia possui as seguintes características de classe.

Foco do Patrulheiro (Ext): No 1º nível, uma vez por dia, o guia pode focar em um único inimigo em sua linha de visão como uma ação rápida. Essa criatura permanece como o foco do patrulheiro até que ele seja reduzido a 0 ou menos pontos de vida ou se renda, ou até que o patrulheiro designe um novo foco, o que ocorrer primeiro. O patrulheiro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra o alvo de seu foco. No 5º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, este bônus aumenta em +2.

No 4º nível, e a cada três níveis subsequentes, o patrulheiro pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia. Esta habilidade substitui inimigo predileto.

Elo com Terreno (Ext): No 4º nível, o guia forma um elo com o terreno, permitindo-o direcionar outras pessoas neste terreno. Quando estiver em seu terreno predileto, o patrulheiro concede a todos os aliados em sua linha

de visão que possam ouvi-lo +2 de bônus em testes de iniciativa e testes de perícia de Furtividade, Percepção e Sobrevivência. Ainda, enquanto viajarem com ele, os aliados do patrulheiro não deixam rastros e não podem ser rastreados. O patrulheiro pode escolher que o grupo deixe um rastro, ou que somente membros específicos do grupo o façam. Esta habilidade substitui elo do caçador.

Sorte do Patrulheiro (Ext): Ao alcançar o 9º nível, uma vez por dia o guia pode jogar novamente uma de suas jogadas de ataque ou forçar um inimigo que a jogar novamente uma jogada de ataque que o acerte. O patrulheiro deve escolher o segundo resultado mesmo que seja pior. Um patrulheiro pode usar esta habilidade uma vez por dia no 9º nível, mais uma vez adicional por dia no 14º e 19º nível. Esta habilidade substitui evasão.

Momento Inspirado (Ext): No 11º nível, o guia pode ter um momento de inspiração uma vez por dia como uma ação livre. O patrulheiro recebe os seguintes benefícios até o final de seu próximo turno. Seu deslocamento aumenta em 3 metros. Ele pode realizar uma ação rápida ou de movimento adicional em seu turno. Ele recebe +4 de bônus na CA e em jogadas de ataque, testes de perícia ou testes de atributo. Finalmente, ele automaticamente confirma qualquer ameaça de crítico que ele acertar. Ele pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia no 19º nível. Esta habilidade substitui presa e presa aprimorada.

Sorte do Patrulheiro Aprimorada (Ext): Ao alcançar de 16º nível, a sorte do patrulheiro aumenta. Ele recebe +4 de bônus nas jogadas realizadas com sua habilidade sorte do patrulheiro, ou se forçar um inimigo a jogar novamente um ataque, esse inimigo sofre -4 de penalidade na jogada. Este bônus ou penalidade também é aplicado em qualquer jogada para confirmar um acerto crítico. Esta habilidade substitui evasão aprimorada.

INFILTRADOR

Alguns patrulheiros estudam seus inimigos prediletos e aprendem seus costumes, aplicando este conhecimento às suas próprias habilidades e usando as forças de seus inimigos contra eles próprios. Infiltradores se dispõem a caminhar por quilômetros no encalço de seus inimigos para aprender tudo sobre eles e melhorar sua eficácia ao caçá-los. Um infiltrador possui as seguintes características de classe.

Adaptação (Ext): No 3º nível, um infiltrador aprende a copiar as habilidades incomuns de sua presa. Ele escolhe um tipo de criatura que ele tenha selecionado como seu inimigo predileto, como "aberrações". O patrulheiro seleciona uma habilidade ou talento da lista de adaptação para este tipo (veja abaixo). Um patrulheiro pode usar adaptações por 10 minutos por dia a cada nível de patrulheiro que possuir. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas deve ser gastar em incrementos de 10 minutos. Caso a adaptação exija que o patrulheiro faça uma escolha mais específica (como qual perícia usar com Foco em Perícia), esta escolha é permanente e não pode ser alterada.

No 8º, 13º e 15º nível, o patrulheiro escolher outro tipo de criatura entre seus inimigos prediletos e seleciona uma adaptação da lista deste tipo de criatura (incluindo um já escolhido, se desejar). O infiltrador pode usar apenas uma adaptação por vez. Esta habilidade substitui terreno predileto.

Aberração: anfíbio, armadura natural +2, visão no escuro 18 m, Vontade de Ferro.

Animal: armadura natural +2, escalar 4,5 m, Grande Fortitude, natação 4,5 m, Reflexos Rápidos, visão na penumbra, visão no escuro 18 m.

Besta Mágica: armadura natural +2, Grande Fortitude, visão na penumbra, visão no escuro 18 m.

Constructo: Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, visão na penumbra, visão no escuro 18 m.

Dragão: Estocar, Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, Vontade de Ferro.

Extraplanar: Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, resistência a energia 5 (escolha entre ácido, eletricidade, fogo ou frio), visão no escuro 18 m, Vontade de Ferro.

Fada: Reflexos Rápidos, visão na penumbra, Vontade de Ferro.

Humanoide (anão): estabilidade, familiaridade com armas, ganância, devagar e sempre, ligação com pedras, ódio, robusto, treinamento defensivo, visão na penumbra 18 m.

Humanoide (aquático): armadura natural +2, natação 4,5 m, visão na penumbra +2, visão no escuro 18 m.

Humanoide (elfo): familiaridade com armas, Foco em Perícia (escolha uma perícia), imunidade élfica, magia élfica, sangue élfico, sentidos aguçados, visão na penumbra.

Humanoide (gigante): armadura natural +2, Arremessar Qualquer Coisa, Estocar, resistência a energia 10 (escolha eletricidade, fogo ou frio), visão na penumbra.

Humanoide (gnoll): armadura natural +2, Proficiência com Armas Exóticas (mangual atroz), visão no escuro 18 m.

Humanoide (gnomo): familiaridade com armas, magia gnômica, obsessão, ódio, resistência a ilusões, sentidos aguçados, treinamento defensivo, visão na penumbra.

Humanoide (goblinoide): agilidade de goblin, armadura natural +2, Foco em Perícia (Furtividade), visão no escuro 18 m.

Humanoide (halfling): destemido, familiaridade com armas, passo firme, sentidos aguçados, sorte dos halflings.

Humanoide (humano): Foco em Perícia (escolha uma perícia), Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Humanoide (orc): familiaridade com armas, ferocidade, intimidador, sangue orc, visão no escuro 18 m.

Humanoide (reptiliano): agilidade de kobold (como agilidade de goblin), armadura natural +2, Foco em Perícia (escolhe entre Acrobacia, Furtividade ou Percepção), prender a respiração de povo-lagarto, visão no escuro 18 m.

Humanoide Monstruoso: armadura natural +2, Reflexos Rápidos, visão na penumbra, visão no escuro 18 m.

Limo: resistência a ácido 10, Foco em Perícia (escolha entre Arte da Fuga, Escalar ou Percepção), Grande Fortitude, Vontade de Ferro.

Morto-Vivo: armadura natural +2, Foco em Perícia (Furtividade), Grande Fortitude, visão no escuro 18 m, Vontade de Ferro.

Planta: visão na penumbra, Grande Fortitude, Vontade de Ferro.

Verme: escalar 4,5 m, Grande Fortitude, natação 4,5 m, visão no escuro 18 m, Vontade de Ferro.

MESTRE DE BESTAS

Alguns patrulheiros, particularmente aqueles em terras primitivas ou que foram criados por animais, possuem

laços incomuns com animais. Únicos entre patrulheiros, eles podem formar elos com múltiplos animais de qualquer tipo, criando um coletivo de criaturas selvagens e leais, como uma estranha família. Um mestre de bestas possui as seguintes características de classe.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um mestre de bestas são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab). Estas perícias substituem as perícias de classe padrão do patrulheiro.

Companheiro Animal (Ext): Um mestre de bestas forma um elo profundo com um companheiro animal. Esta habilidade funciona como a habilidade companheiro animal do druida, exceto que o nível efetivo de druida do patrulheiro é igual a seu nível de patrulheiro -3. O patrulheiro recebe +2 de bônus em testes de empatia selvagem e testes de Adestrar Animais realizados com seu companheiro animal. Ao contrário de um patrulheiro normal, a escolha de animal de mestre de bestas não é limitada a uma lista pequena – ele pode escolher livremente entre todas as opções de companheiro animal, assim como um druida.

O mestre de bestas pode possuir mais de um companheiro animal, mas deve dividir seu nível efetivo de druida entre seus companheiros para determinar as habilidades de cada companheiro. Por exemplo, um mestre de bestas com um nível efetivo de druida de 4 pode possuir um companheiro de 4º nível, dois companheiros de 2º nível, ou um companheiro de 1º nível e um de 3º nível. Cada vez que o nível efetivo de druida do mestre de bestas aumenta, ele deve decidir como alocar este aumento entre seus companheiros animais (incluindo a opção de adicionar um novo companheiro de 1º nível). Uma vez que um nível efeito de druida é alocado a um companheiro em particular, ele não pode ser redistribuído enquanto o companheiro estiver a serviço do patrulheiro (ele deve liberar um companheiro ou esperar até que o companheiro morra para alocar seus níveis a outro companheiro). A habilidade compartilhar magias de um companheiro animal não garante ao patrulheiro a habilidade de conjurar uma única magia para afetar todos os seus companheiros animais. Esta habilidade substitui elo do caçador.

Vínculo Empático Aprimorado (Sob): O mestre de bestas adquire um vínculo empático com todos os seus companheiros animais. Isto funciona como o vínculo empático com um familiar, exceto que o patrulheiro também pode ver através dos olhos de um companheiro como uma ação rápida, mantendo esta conexão enquanto ele desejar (desde que o companheiro esteja a 1,5 quilômetros) e encerrá-la como uma ação livre. O patrulheiro pode enxergar através dos olhos de apenas um companheiro de cada vez, e fica cego enquanto mantém esta conexão. Esta habilidade substitui o talento de estilo de combate do 6º nível.

Elo Fortalecido (Ext): No 12º nível, o patrulheiro fortalece seu elo com seus companheiros animais. O nível efetivo de druida para seus companheiros animais agora é igual a seu nível de patrulheiro; ele pode imediatamente alocar estes níveis adicionais a seus companheiros como bem desejar. Esta habilidade substitui camuflagem.

METAMORFO

A maioria dos patrulheiros se aventura nas terras selvagens, mas alguns deixam as terras selvagens lhes invadir. Seja por maldição, doença, rito antigo, influência da licantropia no sangue, ou pela influência corrupta do caos, estes patrulheiros abraçam a selvageria para se transformarem em seres indomáveis e ferozes. Metamorfos frequentemente geram receio, mas são ainda mais temidos. Um metamorfo possui as seguintes características de classe.

Talento de Estilo de Combate (Ext): No 2º nível, um metamorfo deve escolher o estilo de combate com armas naturais.

Benção do Metamorfo (Sob): No 3º nível, o metamorfo pode assumir aspectos de uma criatura selvagem uma vez por dia como uma ação rápida. Ele pode permanecer nesta forma por um número de rodadas igual a seu nível de patrulheiro + seu modificador de Sabedoria. Enquanto estiver em uma destas formas, o patrulheiro adquire o subtipo metamorfo.

O metamorfo deve escolher uma das seguintes formas. Uma vez que esta escolha é feita, não pode ser alterada.

Forma da Águia: A pele do patrulheiro se alonga, seu nariz fica curvado e seus olhos aumentam. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +10 de bônus em testes de Percepção.

Forma do Chacal: O patrulheiro fica magro e hiperativo, e seus movimentos ficam mais agitados. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro pode gastar uma ação de movimento para se mover até metade de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Forma do Dragão: A pele do patrulheiro fica grossa e escamosa. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +2 de bônus de armadura natural na CA.

Forma do Gato: Os músculos do patrulheiro ficam finos e definidos, e seu andar mais gracioso. Enquanto estiver nesta forma, o deslocamento do patrulheiro aumenta em 3 metros, e ele recebe +4 de bônus em testes de Acrobacia e Escalar.

Forma da Lontra: As mãos do patrulheiro formam membranas, e seu corpo desenvolver um pelo oleoso que é resistente a água. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro adquire um deslocamento de natação de 9 metros e +8 de bônus em testes de Natação.

Forma do Urso: Os músculos do patrulheiro aumentam e engrossam, e seu rosto fica mais ursino. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +4 de bônus de melhoria em sua Força, mas seu deslocamento básico se torna 6 metros.

No 8º nível e a cada cinco níveis subsequentes, o patrulheiro pode selecionar uma forma adicional à sua bênção do metamorfo e pode usar esta habilidade uma vez adicional por dia. Esta não é uma habilidade de metamorfose; um patrulheiro com a benção do patrulheiro em uma de suas formas pode ser afetado por uma habilidade de metamorfose e continuar a receber seus bônus e traços concedidos por esta característica de classe. Esta habilidade substitui terreno predileto.

Metamorfo de Forma Dupla (Ext): No 12º nível, quando o metamorfo assume uma forma de sua benção do metamorfo, ele pode assumir um forma híbrido de duas de suas formas, recebendo os bônus de ambas. Esta habilidade substitui camuflagem.

Mestre Metamorfo (Sob): No 20º nível, as formas da benção do metamorfo do patrulheiro se aprimoram, e ele pode assumir uma forma verdadeira de bestas. O patrulheiro pode usar sua forma dupla com esta habilidade, embora não possa usar mais de um efeito de metamorfose ao mesmo tempo. Esta habilidade substitui mestre caçador. As formas da bênção do metamorfo se aprimoram para o seguinte:

Forma da Águia: A pele do patrulheiro se alonga, seu nariz fica curvado e seus olhos aumentam. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +10 de bônus em testes de Percepção e adquire um deslocamento voo de 12 metros com manobrabilidade boa. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de uma águia ou ave de rapina similar como se tivesse conjurado *forma animal IV*.

Forma do Chacal: O patrulheiro fica magro e hiperativo, e seus movimentos ficam mais agitados. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro não provoca ataques de oportunidade devido a deslocamento. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de chacal ou outro canino como se tivesse conjurado *forma animal IV*.

Forma do Dragão: A pele do patrulheiro fica grossa e escamosa. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +4 de bônus de armadura natural na CA e adquire um deslocamento voo de 9 metros com manobrabilidade mediana. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de um dragão como se tivesse conjurado *forma de dragão I*.

Forma do Gato: Os músculos do patrulheiro ficam finos e definidos, e seu andar mais gracioso. Enquanto estiver nesta forma, o deslocamento do patrulheiro aumenta em 6 metros, e ele recebe +10 de bônus em testes de Acrobacia e Escalar. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de um felino de qualquer tamanho como se tivesse conjurado *forma animal IV*.

Forma da Lontra: As mãos do patrulheiro formam membranas, e seu corpo desenvolver um pelo oleoso que é resistente a água. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro adquire um deslocamento de natação de 18 metros e +8 de bônus em testes de Natação. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de uma lontra ou outro mamífero aquático similar como se tivesse conjurado *forma animal IV*.

Forma do Urso: Os músculos do patrulheiro aumentam e engrossam, e seu rosto fica mais ursino. Enquanto estiver nesta forma, o patrulheiro recebe +8 de bônus de melhoria em sua Força e não sofre qualquer redução em seu deslocamento. Alternativamente, o patrulheiro pode metamorfosear-se na forma de um urso como se tivesse conjurado *forma animal IV*.

PATRULHEIRO DOS ESPÍRITOS

Alguns patrulheiros nutrem uma conexão com os espíritos que residem em todas as coisas. Comungando com estes espíritos, o patrulheiro dos espíritos pode ter vislumbres

do que está por vir. Um patrulheiro dos espíritos possui as seguintes características de classe.

Elo com Espíritos (Ext): No 4º nível, em vez de formar um elo com seus companheiros de caça ou com um companheiro animal, o patrulheiro dos espíritos forma um elo com os próprios espíritos da natureza. Todo dia, enquanto estiver em um de seus terrenos prediletos, o patrulheiro pode conjurar *augúrio* (*Pathfinder RPG Livro Básico* 250) como uma habilidade similar a magia com um nível de conjurador igual a seu nível de patrulheiro. Adicionalmente, ele pode convocar estes espíritos para conjurarem qualquer magia de patrulheiro que ele seja capaz de conjurar, sem precisar preparar esta magia. No 8º nível, e a cada quatro níveis subsequentes, ele pode conjurar uma magia adicional desta forma. Esta habilidade substitui elo do caçador.

Sabedoria dos Espíritos (SM): No 12º nível, o patrulheiro dos espíritos pode usar sua habilidade similar a magia *augúrio* mesmo quando não estiver em um de seus terrenos prediletos. Caso esteja em um de seus terrenos prediletos, o patrulheiro pode conjurar *adivinhação* (*Pathfinder RPG Livro Básico* 241) em vez disso. Como *augúrio*, o nível de conjurador para *adivinhação* será igual a seu nível de patrulheiro. Esta habilidade substitui camuflagem.

PATRULHEIRO URBANO

Para o patrulheiro urbano, as ruas e esgotos da cidade são tão perigosos quanto os desertos áridos ou as florestas profundas. Um patrulheiro urbano possui as seguintes características de classe.

Patrulheiro Urbano: No 1º nível, um patrulheiro urbano adiciona Conhecimento (local) e Operar Mecanismo e remove Adestrar Animais e Conhecimento (natureza) de sua lista de perícias de classe.

Comunidade Predileta (Ext): No 3º nível, o patrulheiro urbano forma um elo com uma comunidade. Enquanto estiver dentro dos limites desta comunidade, ele recebe +2 de bônus em testes de iniciativa e testes de Conhecimento (local), Furtividade, Percepção e Sobrevivência. Um patrulheiro urbano viajando por sua comunidade predileta não deixa rastros e não pode ser rastreado (embora ele possa deixar rastros se assim desejar).

No 8º nível, e a cada cinco níveis subsequentes, um patrulheiro urbano por selecionar uma comunidade predileta adicional. Adicionalmente, a cada intervalo, os bônus de perícias e bônus de iniciativa em uma comunidade predileta (incluindo a que ele acabou de selecionar, se desejar) aumentam em +2.

Para os propósitos desta habilidade, uma comunidade é uma instalação que contenha 100 ou mais indivíduos. A comunidade pode ser maior que este mínimo. Fazendas, campos e casas fora de fronteiras não são consideradas parte de uma comunidade. Esta habilidade substitui terreno predileto.

Encontrar Armadilhas (Ext): No 3º nível, um patrulheiro urbano pode encontrar e desarmar armadilhas, como a característica de classe de mesmo nome dos ladinos. Esta habilidade substitui tolerância.

Passar Através (Ext): No 7º nível, um patrulheiro urbano nunca é atrasado por terreno difícil em suas comunidades prediletas. Adicionalmente, ele pode se mover através do espaço ocupado por cidadãos locais como se fossem aliados. Isto não se aplica a criaturas que pretendem ferir o patrulheiro. Áreas que são encantadas ou magicamente manipuladas para impedir movimento, entretanto, ainda o afetam. Esta habilidade substitui travessia da floresta.

Misturar-se (Ext): Um patrulheiro urbano de 12º nível ou superior pode usar seu bônus de Furtividade no lugar de um teste de perícia de Disfarce em qualquer uma de suas comunidades prediletas. Este disfarce não gasta uma ação para ser assumido. Ele deve realizar um teste sempre que alguém tentar percebê-lo entre cidadãos locais. Caso obtenha sucesso, ele se mistura na multidão. Embora não esteja invisível, inimigos não percebem sua presença e não realizam ações contra ele a não ser que estejam realizando ações contra os cidadãos locais em geral. Esta habilidade substitui camuflagem.

Truque Invisível (SM): No 17º nível, um patrulheiro urbano pode conjurar *invisibilidade maior* em si mesmo como um mago de seu nível de patrulheiro como uma ação rápida. Ele pode usar esta habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Esta habilidade substitui esconder-se em plena vista.

SENHOR DOS CAVALOS

Patrulheiros das planícies utilizam cavalos ou outras bestas de montaria para caçar em suas terras, forjando uma relação quase mística com suas montarias. Senhores dos Cavalos são incomparáveis combatentes montados, e fazem inveja até mesmo nos mais dedicados cavaleiros. Embora chamados de "senhores dos cavalos" como um termo genérico, estes patrulheiros não são restritos a escolherem cavalos como seus companheiros animais – qualquer criatura que o patrulheiro possa cavalgar está incluída nestas habilidades. Um senhor dos cavalos possui as seguintes características de classe.

Talento de Estilo de Combate (Ext): No 2º nível, um senhor dos cavalos deve escolher o estilo de combate montado.

Elo com Montaria (Ext): No 4º nível, um senhor dos cavalos forma um elo com um animal que ele possa utilizar como montaria, que se torna seu companheiro animal. Um patrulheiro Médio pode selecionar um camelo ou um cavalo. Um patrulheiro Pequeno pode escolher um lobo ou um pônei, mas também um javali ou um cão caso seja pelo menos de 7º nível. Esta habilidade funciona como o companheiro animal de um druida, utilizando o nível do patrulheiro -3 como seu nível efetivo de druida. O patrulheiro recebe +2 de bônus em testes de Adestrar Animais e Cavalgar com seu companheiro animal. Esta habilidade substitui elo do caçador.

Elo Fortalecido (Ext): No 12º nível, o patrulheiro fortalece seu elo com sua montaria. O nível efetivo de druida para seu companheiro animal agora é igual a seu nível de patrulheiro. Esta habilidade substitui camuflagem.

Elo Espiritual (Sob): No 17º nível, o senhor dos cavalos pode conceder a seu companheiro animal pontos de vida temporários igual a seu nível de patrulheiro uma vez por dia. Enquanto estes pontos de vida temporários durarem, e enquanto sua montaria estiver a 9 metros dele, ele pode escolher compartilhar o dano sofrido por sua montaria como se estivesse usando *proteger outro*. Esta habilidade substitui esconder-se em plena vista.

3 Talentos

"Eles arranharam minha espada!" Valeros resmungou. Seu segundo golpe separou a cabeça do gárgula de seus ombros com um som similar ao de um sino de igreja caindo no asfalto.

"Eles vão arranhar o seu couro se você não se mover," retrucou Seoni.

Recuando alguns passos, ela lançou relâmpagos azuis faiscantes contra as linhas inimigas, derrubando estilhaços de pedras sobre eles. Em vez de recuar, os gárgulas gargalharam alto, caindo sobre seus companheiros e jogando-os para os lados. Ainda lutando, Seoni e Valeros continuaram subindo em direção à estranha luz verde.

Talentos

Talentos representam um truque especial ou habilidade de um personagem, adquirida através de treinamento, sorte, ou como uma marca de nascimento. Eles concedem habilidades a personagens que outros não possuem, dando-lhes vantagens em certas situações. Alguns talentos interagem com a raça ou classe do PJ, mas na maioria dos casos eles podem ser selecionados por qualquer um que atender aos pré-requisitos. Os talentos neste livro expandem os existentes no *Pathfinder RPG Livro Básico*, incluindo diversos novos talentos de combate e metamágicos. Adicionalmente, este capítulo também introduz talentos cooperativos, que funcionam apenas quando dois personagens com o mesmo talento trabalham juntos.

Tipos de Talentos

A maioria dos talentos apresentados neste capítulo são gerais e não possuem regras específica para eles, mas alguns possuem alguma categoria associada a eles que implica em regras especiais. Esta categoria é listada após o nome do talento. Os seguintes tipos de talentos podem ser encontrados neste capítulo.

Talentos de Combate

Qualquer talento designado como um talento de combate pode ser selecionado como um talento adicional de um guerreiro. Esta categoria não restringe personagens de outras classes de selecionar estes talentos, contanto que atendam aos pré-requisitos.

Talentos Metamágicos

Talentos Metamágicos permitem conjuradores modificarem e alterarem suas magias, conferindo-lhes novos poderes e efeitos. Tais magias geralmente ocupam um espaço de magia de nível mais alto que o nível normal da magia. Para regras completas sobre como aplicar talentos metamágicos a magias, veja a página 112 do *Livro Básico*.

Talentos Cooperativos

Talentos cooperativos concedem grandes bônus, mas que só funcionam sob circunstâncias específicas. Na maioria dos casos, estes talentos requerem um aliado que também possui o talento estar cuidadosamente posicionado no campo te batalha. Talentos cooperativos não fornecem bônus se as condições listadas não forem cumpridas. Note que aliados atordoados, inconscientes, paralisados, ou incapazes de agir não são considerados para os propósitos destes talentos.

Descrição dos Talentos

Talentos são resumidos na Tabela 3-1 nas páginas seguintes. Note que os pré-requisitos e benefícios gerados pelos talentos listados nesta tabela são abreviados para facilitar a referência. Veja a descrição dos talentos para obter mais detalhes.

O seguinte formato é utilizado para todas as descrições dos talentos.

Nome do Talento: O nome do talento também indica a qual subcategoria, se houver, o talento pertence, e é seguido por uma descrição básica do que o talento faz.

Pré-requisito: Um valor de atributo mínimo, outro talento ou talentos, um bônus base de ataque mínimo, um número de graduações mínimas em uma ou mais perícias, ou qualquer coisa requerida para selecionar o talento. Esta entrada é inexistente se um talento não possuir pré-requisitos. Um talento pode possuir mais de um pré-requisito.

Benefício: O que um talento permite o personagem ("você" na descrição do talento) fazer. Caso um personagem possua o mesmo talento mais de uma vez, seus benefícios não se acumulam exceto se especificado o contrário em sua descrição.

Normal: O que um personagem que não possui o talento é limitado ou restringido de fazer. Caso não possuir o talento não possua uma desvantagem em particular, esta entrada é inexistente.

Especial: Detalhes incomuns sobre o talento.

À Espreita (Combate, Cooperativo)

Seus aliados lhe ajudam a evitar ser surpreendido.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você pode agir na rodada surpresa se seu aliado estiver apto para agir na rodada surpresa. Caso você seja normalmente impedido de agir na rodada surpresa, sua iniciativa é igual à sua jogada de iniciativa ou a jogada de iniciativa de seu aliado -1, o que for menor. Caso você e seu aliado estejam aptos a agir na rodada surpresa sem o auxílio deste talento, você pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento (ou uma ação de rodada completa) durante a rodada surpresa.

Ajuda Rápida (Combate)

Com um golpe rápido e inofensivo, você pode auxiliar o assalto de um aliado.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: Como uma ação rápida, você pode tentar prestar auxílio a um aliado, concedendo-o um bônus de +1 em sua próxima jogada de ataque +1 de bônus na CA.

Normal: Prestar auxílio é uma ação padrão.

Alma de Aço

Você é o especialmente resistente a magia.

Pré-requisitos: Anão, traço racial robusto.

Benefício: Você recebe +4 de bônus racial em testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia. Este bônus substitui o bônus normal do traço racial robusto.

Normal: Anões normalmente recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia.

Aparar Magia

Você pode lançar a magia de um inimigo de volta em seu conjurador.

Pré-requisitos: Artes Mágicas 15 graduações, Contra mágica Aprimorada.

Benefício: Sempre que você é bem-sucedido em realizar uma contramágica, a magia se volta contra seu conjurador. Isto funciona exatamente como a magia *refletir magia* (*Pathfinder* RPG L*ivro Básico* página 346).

Apresentação Duradoura

Os efeitos de apresentação de bardo continuam, mesmo depois após você parar de tocar.

Pré-requisito: Característica de classe apresentação de bardo.

Benefício: Os bônus e penalidades de sua de sua apresentação de bardo continua por 2 rodadas após você parar de tocar. Quaisquer outros requisitos, como alcance ou condições específicas, ainda devem ser atendidos para que o efeito continue. Caso você inicie uma nova apresentação de bardo durante este tempo, os efeitos da apresentação prévia cessam imediatamente.

Arcabouço Arcano Expandido

Sua pesquisa lhe revelou novas magias.

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador, veja Especial.

Benefício: Adicione uma magia da lista de magias de sua class à sua lista de magias conhecidas. Esta magia é adicionada ao número de magias normalmente recebidas a cada nível que você adquire na classe. Em vez disso você pode adicionar duas magias da lista de magias de sua classe à sua lista de magias conhecidas, mas ambas magias devem ser de um nível abaixo do maior nível de magia que você pode conjurar nessa classe. Uma vez realizada, esta escolha não pode ser alterada.

Especial: Você pode adquirir este talento somente se possuir níveis em uma classe cuja conjuração se basea em uma lista limitada de magias conhecidas, tais como bardo, feiticeiro e oráculo.

Você pode selecionar Arcabouço Arcano Expandido várias vezes.

Arrastar Aprimorado (Combate)

Você é hábil em arrastar seus inimigos pelo campo de batalha.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Você não provoca um ataque de oportunidade quando realiza a manobra de combate arrastar. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus nos testes realizados para arrastar um adversário. Você também recebe +2 de bônus em sua Defesa contra Manobra de Combate quando um oponente tentar arrastar você.

Normal: Você provoca um ataque de oportunidade quando executa a manobra de combate arrastar.

Arrastar Maior (Combate)

Adversários arrastados por você ficam desequilibrados.

Pré-requisitos: For 13, Arrastar Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes realizados para arrastar um adversário. Este bônus se acumula com o concedido pelo talento Arrastar Aprimorado. Sempre que você arrastar um adversário, o deslocamento dele provoca ataques de oportunidade para todos seus aliados (exceto você).

Normal: Criaturas deslocadas por arrastar não provocam ataques de oportunidade.

Aspecto da Besta

Seja por magia ou uma maldição em seu sangue, alguma parte de você é mais besta que homem.

Pré-requisitos: Característica de classe forma selvagem, veja Especial.

Benefício: Sua natureza bestial manifesta-se em você das seguintes maneiras. Você escolhe a manifestação quando seleciona o talento, e então não pode alterá-la.

Garras Bestiais (Ext): Você desenvolve um par de garras. Estas garras são ataques primários que causam 1d4 pontos de dano (1d3 se você for Pequeno).

Instinto Selvagem (Ext): Você adquire +2 de bônus em testes de iniciativa e +2 de bônus em testes de perícia de Sobrevivência.

Salto do Predador (Ext): Você pode realizar um salto em corrida sem a necessidade de correr 3 metros antes de saltar.

Sentidos Noturnos (Ext): Caso sua raça base possua visão normal, você adquire visão na penumbra. Caso sua raça base possua visão na penumbra, você adquire visão no escuro a um alcance de 9 metros. Caso sua raça base possua visão no escuro, o alcance de sua visão no escuro é aumentado em 9 metros.

Especial: Um personagem que tenha contraído licantropia pode selecionar este talento sem precisar de atender aos pré-requisitos. Um ranger que seleciona o estilo de combate de arma natural pode selecionar este

Tabela 3-1 – Talentos

Talentos	Pré-requisitos	Benefícios
Ajuda Rápida*	Especialização em Combate, BBA +6	Tenta prestar auxílio como uma ação rápida
Alma de Aço	Anão, traço racial robusto	+4 de bônus racial em testes contra magias e habilidades similares a magia
Aparar Magia	Artes Mágicas 15 graduações, Contramágica Aprimorada	Reflete uma contramágica de volta em seu conjurador
Apresentação Duradoura	Característica de classe apresentação de bardo	Apresentação de bardo continua por 2 rodada após você parar de tocar
Arcabouço Arcano Expandido	1º nível de conjurador, veja o talento	Adicione uma ou duas magias à lista de magias conhecidas
Arrastar Aprimorado*	Ataque Poderoso	+2 de bônus em testes de arrastar, não provoca ataques de oportunidade
Arrastar Maior*	Arrastar Aprimorado, BBA +6	Inimigos arrastados provocam ataques de oportunidade
Aspecto da Besta	Característica de classe forma selvagem	Adquira uma de quatro vantagens bestiais
Assalto Atordoante*	Ataque Poderoso, BBA +16	Troque bônus de ataque corpo a corpo para atordoar oponentes
Assalto Enérgico*	For 15, Ataque Poderoso, BBA +1	Empurra um adversário para trás com uma arma de duas mãos
Assalto Ofuscante*	For 13, Ataque Poderoso, BBA +11	Troque bônus de ataque corpo a corpo para ofuscar oponentes
Ataque Sangrento*	Ataque Poderoso, BBA +6	Troque bônus de ataque corpo a corpo por dano de sangramento
Baixa Estatura*	Des 13, tamanho Pequeno ou menor	+1 de bônus de esquiva na CA contra ataques à distância
Balão Marcial*	Derrubar Aprimorado, Golpe Desarmado Aprimorado	Arremessa um oponente em um quadrado adjacente com um ataque de derrubar
Balão Marcial Aprimorado*	Balão Marcial, Encontrão Aprimorado	Arremessa um oponente em um quadrado ocupado como um encontrão
Beber Rapidamente	Con 18, característica de classe *ki* ébrio	Bebe como uma ação rápida
Beberrão Absorto	Con 13, 11º nível de monge, característica de classe *ki* ébrio	Recebe 2 pontos de *ki* temporários por *ki* ébrio
Bem-Preparado	Halfling	Possui um item mundano específico em suas coisas
Bombas Adicionais	Característica de classe bomba	Arremesse duas bombas adicionais por dia
Bravata Heróica	Duro de Matar, bônus base de Fortitude +8	Uma vez por dia, você pode adiar o inicio de uma condição prejudicial por 1 rodada
Cantor da Floresta	Car 13, característica de classe apresentação de bardo, elfo ou meio-elfo	Receba beneficios de apresentação de bardo em florestas e contra fadas
Cantor das Rochas	Car 13, característica de classe apresentação de bardo, anão	Receba beneficios de apresentação de bardo em subterrâneo e contra criaturas de terra
Cantor de Guerra	Car 13, característica de classe apresentação de bardo, meio-orc ou orc	Receba beneficios de apresentação de bardo em campos de batalha e contra orcs
Cara Fechada	Anão	+4 de bônus em testes de Blefar para mentir ou esconder motivações
Cavalgada Ardilosa*	Cavalgar 9 graduações, Combate Montado	Você sucede automaticamente em testes simples da perícia Cavalgar
Escaramuçador Montado*	Cavalgar 14 graduações, Cavalgada Ardilosa	Realiza ataque total caso montaria se mova seu deslocamento ou menos
Chamado do Convocador	Característica de classe eidolon	Seu eidolon recebe um bônus quando invocado
Chute Castigante*	Con 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, BBA +8	Derruba ou empurra adversários com golpes desarmados
Cobrir Defesa*	Foco em Escudo, BBA +6	Fornece cobertura a um aliado com defesa total
Compartilhar Magias Aprimorado	Artes Mágicas 10 graduações, veja talento	Magias afetam você e sua criatura especial
Compelidor*	Intimidação 1 graduação	Desmoraliza oponente como uma ação livre quando causar dano não letal
Continuar Lutando	Con 13; anão, meio-orc ou orc	Recebe pontos de vida temporários quando reduzido a o
Coração de Verme	Característica de classe empatia selvagem	Atinja vermes com suas magias como se eles fossem animais
Cosmopolita	-	Lê e escreve dois idiomas adicionais
Couro de Ferro	Con 13; anão, meio-orc ou orc	+1 de bônus de armadura natural na CA
Criação Colaborativa	1 graduação em qualquer perícia Ofícios, qualquer talento de criação de item mágico	+2 de bônus em testes de Artes Mágicas e Ofícias quando estiver trabalhando em conjunto
Crítico incapacitante*	Foco em Crítico, BBA +13	Reduz o deslocamento do alvo em um acerto crítico
Curar Rapidamente	Con 13, Duro de Matar, Tolerância	Recupera pontos de vida adicionais quando está se curando
Debaixo dos Pés*	Esquiva, Mobilidade, tamanho Pequeno ou menor	+4 em testes de Acrobacia para passar por oponentes maiores

Talentos	Pré-requisitos	Benefícios
Defesa Predileta	Característica de classe inimigo predileto	Bônus à DMC e CA quando atacado por um inimigo predileto
Descoberta Adicional	Característica de classe descoberta	Recebe uma descoberta adicional
Eclético	Humano	Adquire uma classe favorecida adicional
Escrutínio do Adivinhador	Foco em Magia (adivinhação)	+2 de bônus em testes de nível de conjurador em adivinhações
Escudo Arcano	Conjurador arcano, 10º nível de conjurador	Sacrifique uma magia para receber bônus de deflexão na CA
Escudo Defletor de Projéteis*	Des 13, Foco em Escudo	Deflete um ataque à distância por rodada com seu escudo
Escudo Defletor de Raios*	Des 15, Escudo Defletor de Projéteis, Quebra-Magia	Deflete um ataque de toque à distância por rodada com seu escudo
Escudo Montado*	Combate Montado, Foco em Escudo	Aplica o bônus de escudo na CA da montaria
Escudo Salvador*	Proficiência com Escudos	Concede bônus de escudo para um aliado adjacente
Esmagar*	Ataque Poderoso, meio-orc	Ignore 5 pontos de dureza para quebrar objetos
Especialização em Escudo*	Proficiência com Escudos, Foco em Escudo, 4º nível de guerreiro	+2 de bônus na CA contra críticos com um tipo de escudo
Especialização em Escudo Maior*	Foco em Escudo Maior, Especialização em Escudo, 12º nível de guerreiro	+2 de bônus na CA contra críticos, e anula um acerto crítico uma vez por dia
Especialização em Magia Menor	Capacidade de conjurar magias de 4º nível	Conjura uma magia de 1º nível como uma habilidade similar a magia 2/dia
Especialização em Magia Maior	Especialização em Magia Menor, capacidade de conjurar magias de 9º nível	Conjura uma magia de 5º nível ou menor como uma habilidade similar a magia 2/dia
Estômago de Ferro	Con 13; anão, meio-orc ou orc	+2 em testes contra náusea, enjôo e venenos ingeridos
Estrategista Experiente	Característica de classe estrategista	Usa a habilidade estrategista uma vez adicional por dia
Faro Aguçado	Sab 13, meio-orc ou orc	Adquire a habilidade especial faro
Farejar Medo	Faro Aguçado, meio-orc ou orc	+4 em testes de Percepção para detectar criaturas assustadas
Feitiço Adicional	Característica de classe feitiço	Recebe um feitiço adicional
Finalização Esmagadora*	Mestre do Escudo, Combater com Duas Armas, BBA +11	Realiza um ataque adicional com escudo após um acerto crítico
Finalização Infame*	Ataque furtivo +5d6	Realiza golpe de misericórdia em alvos amedrontados ou atordoados
Foco Elemental	-	+1 de bônus nas CDs para um tipo de energia
Foco Elemental Maior	Foco Elemental	+1 de bônus nas CDs para um tipo de energia
Foco Poderoso*	For 13, Ataque Poderoso, BBA +1	Não recebe a penalidade do Ataque Poderoso em seu primeiro ataque na rodada
Massacre Terrível*	For 15, Ataque Poderoso, Foco Poderoso, BBA +11	Realiza um teste de Intimidação quando derruba um adversário
Ganguear*	Especialização em Combate	Flanqueie se pelo menos 2 aliados estiverem adjacentes ao alvo
Auxílio em Equipe*	Ganguear, BBA +6	Presta auxílio como uma ação de movimento com dois aliados adjacentes
Garras Despedaçadoras*	For 13, dois ataques de garra, BBA +6	Cause 1d6 pontos de dano caso acerte com ambas as garras
Garras Místicas	For 15, armas naturais, BBA +6	Armas naturais são consideradas como mágicas e de prata
Gnomo Trapaceiro	Car 13, gnomo, traço racial magia gnômica	Usa mãos mágicas e prestidigitação uma vez por dia
Golpe da Cocatriz*	Cólera da Medusa, BBA +14	Transforma um alvo em pedra com um acerto crítico
Golpe Derrubante*	Derrubar Aprimorado, BBA +9	Realiza um ataque de derrubar após um acerto crítico
Golpe Desarmante*	Desarmar Aprimorado, BBA +9	Realiza um ataque de desarmar após um acerto crítico
Golpe de Encontrão*	Encontrão Aprimorado, BBA +9	Realiza um ataque de encontrão após um acerto crítico
Golpe Fendente*	Fender Aprimorado, BBA +9	Realiza um ataque de fender após um acerto crítico
Golpe Perfeito*	Des 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, BBA +8	Jogue duas vezes um ataque com uma arma monge e utilize o melhor resultado
Golpe Reposicionador*	Reposicionar Aprimorado, BBA +9	Realiza um ataque de reposicionar após um acerto crítico
Golpe das Sombras*	BBA +1	Causa dano de precisão contra alvos com ocultação
Guarda-Costas*	Reflexos em Combate	Usa ataque de oportunidade para concede um bônus à CA de um aliado adjacente
No Caminho do Perigo*	Guarda-Costas	Sofre o dano causado contra um aliado adjacente
Halfling Sortudo	Halfling	Realiza um teste de resistência para um aliado uma vez por dia
Herança Racial	Humano	Você é considerado tanto humano como de outra raça
Intuição Compartilhada	Sab 13, meio-elfo	Conceda +2 de bônus em testes de Percepção a criaturas amigáveis
Investida Transpassadora*	Ultrapassar Aprimorado, BBA +1	Realiza ultrapassar como uma ação livre durante uma investida
Ligação com Pedras Aprimorada	Sab 13, anão, traço racial ligação com pedras	+4 de bônus em teste de Percepção para avaliar trabalho em rocha

Talentos	Pré-requisitos	Benefícios
Sentir as Rochas	Percepção 10 graduações, Ligação com Pedras Aprimorada	Ganhe sentido sísmico 3 metros
Lutar às Cegas Aprimorado*	Percepção 10 graduações, Lutar às Cegas	Ignore chance de falha menor que ocultação total
Lutar às Cegas Maior	Percepção 15 graduações, Lutar às Cegas Aprimorado	Ocultação total é considerada ocultação normal
Maestria em Besta*	Des 15, Rapidez de Recarga, Tiro Rápido	Recarrega besta como ação livre e realiza ataques totais
Magia Perfeita	Artes Mágicas 15, 3 talentos metamágicos	Aplique qualquer talento metamágico a uma magia sem penalidade, até 9º nível
Magia Predileta	Artes Mágicas 5 graduações, Elevar Magia	Conjura uma magia específica espontaneamente
Marcação Cerrada Aprimorada*	Des 13, Marcação Cerrada	Se desloca até 3 metros como uma ação imediata
Marcação Cerrada com Ataque*	Des 13, Marcação Cerrada Aprimorada, BBA +6	Segue uma criatura adjacente e ataca como uma ação imediata
Mestre Alquimista	Ofícios (alquimia) 5 graduações	+2 em teste de Ofícios (Alquimia), e você pode criar itens alquímicos e venenos mais rapidamente
Mestre em Tiro a Queima Roupa*	Especialização em Arma com uma arma de ataque à distância	Não provoca ataques de oportunidade ao disparar uma arma à distância
Morador do Solo	Car 13, gnomo, traço racial magia gnômica	Fala com animais escavadores como uma habilidade similar a magia
Movimentos Defensivos*	For 13, Ataque Poderoso, BBA +1	Reduz o dano com uma arma de duas mãos para receber +4 de bônus de escudo
Olhos de Águia	Sab 13, traço racial sentidos aguçados	Ignore até -5 de penalidade devido à distância em testes visuais de Percepção
Passar Despercebido	Des 13, tamanho Pequeno ou menor	Realize um teste de Furtividade contra oponentes desprevenidos durante a primeira rodada do combate
Passar por Humano	Meio-elfo, meio-orc ou halfling	+10 em testes de Disfarce para parecer um humano
Passo de Aranha	Acrobacia 6 graduações, Escalar 6 graduações, 6º nível de monge	Anda nas paredes ou tetos pela metade da distância de sua queda suave
Passo nas Nuvens	Passo de Aranha, 12º nível de monge	Caminhar no ar pela metade da distância de sua queda suave
Passo Lateral*	Des 13, Esquiva, Mobilidade	Realiza um passo de ajuste imediatamente após um oponente errar um ataque
Passo Lateral Aprimorado*	Des 13, Passo Lateral	Realiza Passo Lateral sem utilizar seu passo de ajuste do próximo turno
Passo Leve	Passos Acrobáticos, Movimentos Ágeis, elfo	Movimenta-se com deslocamento normal em terreno difícil
Patrulha de Combate*	Reflexos em Combate, Mobilidade, BBA +5	Aumenta sua área ameaçada para ataques de oportunidade
Poder de Fúria Adicional	Característica de classe poder de fúria	Recebe um poder de fúria adicional
Precisão Élfica*	Elfo	Jogue novamente chance de falha devido a ocultação quando estiver usando um arco
Presas Cortantes	Meio-orc	Adquire ataque de mordida
Proeza de Ladino Adicional	Característica de classe Talento ladino	Recebe uma proeza de ladino adicional
Provocar	Car 13, tamanho Pequeno ou menor	Desmoralize oponentes com Blefar em vez de Intimidação
Punho Elemental*	Con 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, BBA +8	Cause 1d6 de dano de energia com um golpe desarmado
Rajada Arcana	Conjurador arcano, 10º nível de conjurador	Sacrifique uma magia para realizar um ataque de raio
Recuperação Heróica	Duro de Matar, bônus base de Fortitude +4	Realiza um novo teste de resistência contra uma condição prejudicial que requer um teste de Fortitude
Reposicionar Aprimorado*	Especialização em Combate	+2 de bônus em testes de reposicionar, não provoca ataques de oportunidade
Reposicionar Maior*	Reposicionar Aprimorado, BBA +6	Inimigos reposicionados provocam ataques de oportunidade
Revelação Adicional	Característica de classe revelação	Recebe uma revelação adicional
Roubar Aprimorado*	Especialização em Combate	+2 de bônus em testes de roubar, não provoca ataques de oportunidade
Roubar Maior*	Roubar Aprimorado, BBA +6	Inimigos não percebem que foram furtados até o final do combate
Segunda Chance*	Especialização em Combate, BBA +6	Sacrifica ataques posteriores para jogar novamente o primeiro ataque se tiver errado o alvo
Segunda Chance Aprimorada*	Segunda Chance, BBA +11	Sofre -5 de penalidade para jogar novamente ataques posteriores se tiverem errado o alvo
Semblante Infantil	Car 13, Halfling	+2 de bônus em testes de Disfarce para parecer com uma criança humana, escolhe 10 em testes de Blefar
Sentidos Afiados	Traço racial sentidos aguçados	+4 de bônus racial em teste de Percepção

Talentos	Pré-requisitos	Benefícios
Sob e Sobre*	Manobras Agéis, tamanho Pequeno ou menor	Agarrões errados contra você fazem o atacante cair
Sociável	Car 13, meio-elfo	Conceda +2 de bônus em testes de Diplomacia a criaturas amigáveis
Talento Arcano	Car 10; elfo; meio-elfo ou gnomo	Conjura uma magia de nível o como uma habilidade similar a magia 3/dia
Teleportador Tático*	Reflexos em Combate, Disruptivo	Criaturas teleportando provocam ataques de oportunidade
Tiro Apunhalante*	Tiro Rápido, elfo	Usa flecha como um ataque corpo a corpo para empurrar inimigos para trás
Tiro em Avanço*	Tiro em Movimento, BBA +6	Realiza um ataque à distância ao recuar
Tiro Disruptivo*	Des 13, Tiro a Queima Roupa, 6º nível de guerreiro	Ataques à distância aumentam a CD para inimigos conjurarem magias
Tiro Focado*	Int 13, Tiro Preciso	Adicione modificador de Int em jogadas de dano com arcos e bestas
Toque de Serenidade*	Sab 18, Golpe Desarmado Aprimorado, BBA +8	Adversários atingidos por golpes desarmados não podem atacar ou conjurar magias
Traços Adicionais	-	Recebe dois traços de personagem adicionais
Transmutação Tenaz	Foco em Magia (transmutação)	+2 na CD para dissipar suas transmutações
Truque Sujo Aprimorado*	Int 13, Especialização em Combate	+2 de bônus em testes de truque sujo, não provoca ataques de oportunidade
Truque Sujo Maior*	Int 13, Especialização em Combate, Truque Sujo, BBA +6	Penalidade impost apor truque sujo dura 1d4 rodadas
Visão no Escuro Profunda	Visão no escuro 18 metros	Sua visão no escuro possui um alcance de 36 metros
Vitalidade Furiosa	Con 15, característica de classe fúria	+2 de bônus de Con quando em fúria, e permanece em fúria mesmo inconsciente
Voz da Experiência	Anão, elfo ou gnomo; 100 anos de idade ou mais	+2 de bônus em testes de Conhecimento e Percepção

Talentos Cooperativos	Pré-requisitos	Benefícios
À Espreita*	-	Você pode agir na rodada surpresa se um aliado puder
Conjurador Aliado	1º nível de conjurador	+2 de bônus em testes para superar resistência à magia
Conjurador de Escudo	-	+4 de bônus em testes de concentração
Defesa Coordenada*	-	+2 de bônus na DMC
Esconder e Proteger	-	Use o resultado do teste de Reflexos de seu aliado
Flanco Prominente*	BBA +4	+4 de bônus em jogadas de ataque quando estiver flanqueando
Golpe Preciso*	Des 13, BBA +1	Causa +1d6 pontos de dano de precisão em ataques corpo a corpo
Manobras Coordenadas*	-	+2 de bônus em testes de manobras de combate
Oportunistas Emparelhados*	-	+4 de bônus em ataques de oportunidade
Parede de Escudos*	Proficiência com Escudos	Aumente seu bônus de escudo na CA
Trocar Lugares*	-	Troque de lugar com um aliado adjacente

Talentos Metamágicos	Pré-requisitos	Benefícios
Magia de Alcance	-	Aumente o alcance da magia para uma categoria superior
Magia Disruptiva	-	O alvo de sua magia deve realizar um teste de concentração para conjurar uma magia na próxima rodada
Magia Duradoura	-	Efeitos de magia de área instantâneas duram por 1 rodada
Magia Ectoplásmica	-	Magia afeta criaturas incorpóreas e etéreas completamente
Magia Elemental	-	Inflige dano de energia em vez do dano normal da magia
Magia Enjoativa	-	Enjoa a criatura com o dano da magia
Magia Estrondosa	-	Ensurdece a criatura com o dano da magia
Magia Focada	-	Aumenta a CD da magia para um alvo em um grupo
Magia Intensificada	-	Aumenta os dados de dano máximos em 5 níveis
Magia Misericordiosa	-	A magia inflinge dano não letal em vez de dano letal
Magia Ofuscante	-	Pasma a criatura com o dano da magia
Magia Persistente	-	Criaturas que obterem sucesso no teste contra uma magia devem realiza-lo novamente
Magia Ressaltante	-	Redireciona uma magia que não surtiu efeito no alvo inicial
Magia Seletiva	Artes Mágicas 10 graduações	Exclui alvos da área de efeito de uma magia

* Este é um talento de combate, que pode ser selecionado como um talento adicional de guerreiro.

talento sem precisar de atender aos pré-requisitos (mesmo que não selecione Aspecto da Besta como um talento adicional).

Assalto Atordoante (Combate)

Seus ataques poderosos e imprecisos podem atordoar seus inimigos.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +16.

Benefício: Você pode escolher sofrer -5 de penalidade em todas as suas jogadas de ataques corpo a corpo e manobras de combate para atordoar alvos que você atingir com seus ataques corpo a corpo por 1 rodada. Um teste bem-sucedido de Fortitude anula o efeito. A CD deste teste é 10 + seu bônus base de ataque. Você deve escolher utilizar este talento antes de realizar a jogada de ataque, e seus efeitos duram até seu próximo turno.

Assalto Enérgico (Combate)

Pré-requisitos: For 15, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando você atinge uma criatura de seu tamanho ou menor com uma arma de duas mãos com um ataque modificado pelo talento Ataque Poderoso, você pode escolher empurrar o alvo 1,5 metros para trás em vez de causar o dnao adicional do Ataque Poderoso. Caso você realize um acerto crítico, em vez disso você pode empurrar o alvo 3 metros para trás. Este movimento não provoca ataque de oportunidade, e o alvo deve terminar seu movimento em um espaço seguro onda possa permanecer de pé. Você escolhe qual efeito aplicar após a jogada de ataque ser realizada, mas antes da jogada de dano.

Assalto Ofuscante (Combate)

Você pode ofuscar adversários com ataques selvagens.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +11.

Benefício: Você pode escolher sofrer -5 de penalidade em todas as suas jogadas de ataques corpo a corpo e manobras de combate para ofuscar alvos que você atingir com seus ataques corpo a corpo por 1 rodada. Um teste bem-sucedido de Fortitude anula o efeito. A CD deste teste é 10 + seu bônus base de ataque. Você deve escolher utilizar este talento antes de realizar a jogada de ataque, e seus efeitos duram até seu próximo turno.

Assalto Sangrento (Combate)

Sacrificando sua precisão, você pode infligir ferimentos sangrentos que são mais difíceis de serem curados.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.

Benefício: Você pode escolher sofrer -5 de penalidade em todas as suas jogadas de ataques corpo a corpo e manobras de combate para causar 1d4 pontos de dano de sangramento com seus ataques realizados com armas corpo a corpo, em adição ao dano normalmente causado pela arma. Uma criatura continua a sofrer o dano de sangramento toda rodada no início de seu turno. O dano de sangramento pode ser cessado por um teste de Cura CD 15 ou através de qualquer cura mágica. O dano de sangramento deste talento não se acumula com ele mesmo. Você deve escolher utilizar este talento antes de realizar a jogada de ataque, e seus efeitos duram até seu próximo turno (embora o sangramento dure normalmente até ser curado).

Auxílio em Equipe (Combate)

Quando você está em grupo contra um inimigo, você pode auxiliar um aliado com uma finta rápida.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Ganguear, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando você e pelo menos dois de seus aliados estão adjacentes a um oponente, você pode prestar auxílio como uma ação de movimento.

Normal: Prestar auxílio é uma ação padrão.

Baixa Estatura (Combate)

Sua pequena estatura lhe ajuda a evitar ataques à distância.

Pré-requisitos: Des 13, tamanho Pequeno ou menor.

Benefício: Você recebe +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques à distância. Adicionalmente, você não proporciona cobertura parcial para criaturas quando ataques à distância passam através de seu quadrado.

Balão Marcial (Combate)

Seu controle físico e maestria em golpear lhe permite arremessar inimigos.

Pré-requisito: Derrubar Aprimorado, Golpe Desarmado Aprimorado.

Benefício: Em um ataque desarmado de derrubar contra um alvo do seu tamanho ou menor, você pode arremessar o alvo no chão em qualquer quadrado que você ameaça que não seja seu próprio quadrado. Este movimento não provoca ataques de oportunidade, e você não pode arremessar a criatura em um espaço ocupado por outras criaturas.

Especial: Um monge pode adquirir Balão Marcial como um talento adicional no 10º nível. Um monge com este talento pode afetar criaturas maiores que seu tamanho gastando 1 ponto de *ki* para cada categoria de tamanho diferente.

Balão Marcial Aprimorado (Combate)

Seus inimigos são armas vivas em suas mãos.

Pré-requisitos: Balão Marcial, Encontrão Aprimorado.

Benefício: Quando usar o talento Balão Marcial, você pode arremessar seu alvo em qualquer quadrado que seja ocupado por outra criatura. Realizar um teste da manobra de combate encontrão com -4 de penalidade contra o segundo alvo. Caso este teste seja bem-sucedido, a criatura arremessada cai no quadrado do segundo alvo, enquanto o

segundo alvo é empurrado para trás e cai em um quadrado adjacente. Caso o teste falhe, a criatura arremessada cai no quadrado mais próximo que você ameaça próximo do alvo secundário.

Caso você arremesse uma criatura Grande ou maior em uma área contendo múltiplos alvos secundários, você sofre -4 de penalidade adicional em seu teste de manobra de combate para cada alvo após o primeiro.

Especial: Um monge pode selecionar este talento como talento adicional no 14º nível.

Beber Rapidamente

Você consome espíritos rapidamente para adquiri *ki*.

Pré-requisitos: Con 18, característica classe *ki* ébrio.

Benefício: Ingerir álcool para adquirir *ki* temporário é uma ação rápida em vez de uma ação padrão.

Beberrão Absorto

Você absorve grandes quantidades de *ki* de suas bebedeiras.

Pré-requisitos: Con 13, 12º nível de monge, característica de classe *ki* ébrio.

Benefício: Quando você recebe *ki* temporário de seu *ki* ébrio, você recebe 2 pontos de *ki* ébrio em vez de somente 1.

Bem-Preparado

De alguma forma, você sempre ter as ferramentas certas à mão.

Pré-requisito: Halfling.

Benefício: Uma vez por dia, quando confrontado com uma situação que exija algum item mundano específico, você pode realizar um teste de Prestidigitação com uma CD de 10 mais o custo do item em peças de ouro para "acontecer" de você ter o item com você. Por exemplo, possuir um pé de cabra teria uma CD 12, enquanto um frasco de ácido teria uma CD 20. O item deve ser de alguma forma fácil para você carregar – caso você esteja a pé e tenha apenas uma mochila, por exemplo, você não pode ter um caldeirão de ferro grande. Você não pode possuir itens mágicos utilizando este talento, nem pode possuir itens específicos, como a chave de uma porta específica. Caso você seja privado de seus equipamentos ou posses, você perde os benefícios deste talento até que você tenha ao menos um dia para resuprir e "adquirir" novos itens. Você deve pagar por estes itens normalmente.

Especial: À opção do MJ, um personagem pode substituir o teste da perícia Sobrevivência por Prestidigitação com este talento. Tal escolha é permanente.

Bombas Adicionais

Você pode arremessar mais bombas por dia.

Pré-requisito: Característica de classe bomba.

Benefício: Você pode arremessar duas bombas adicionais por dia.

Especial: Você pode selecionar Bombas Adicionais várias vezes. Seus efeitos se acumulam.

Bravata Heroica

Você continua lutando quando os outros teriam caído.

Pré-requisitos: Duro de Matar, Tolerância, teste base de Fortitude +8.

Benefício: Uma vez por dia como uma ação imediata você pode atrasar o início de uma condição ou aflição prejudicial (como apavorado, atordoado, paralisado e assim por diante), incluindo condições permanentes e instantâneas. Ativar este talento atrasa o início da condição até o fim de seu próximo turno, quando a condição gera seu efeito normalmente. Este talento não possui efeito em dano de pontos de vida ou dano de atributo.

Cantor da Floresta

Suas canções recontam os caminhos e mistérios de seu povo.

Pré-requisitos: Car 13, característica de classe apresentação de bardo, elfo ou meio-elfo.

Benefício: Quando você usar sua apresentação de bardo com componentes audíveis em uma floresta, o alcance ou área de sua apresentação escolhida é dobrado. Adicionalmente, a CD para testes de resistência contra sua apresentação de bardo é aumentada em +2 para criaturas do tipo fada, independentemente de onde a apresentação ocorrer.

Cantor das Rochas

Suas músicas estão em harmonia com os costumes e as terras de seu povo.

Pré-requisitos: Car 13, característica de classe apresentação de bardo, anão.

Quando você usar sua apresentação de bardo com componentes audíveis no subterrâneo, o alcance ou área de sua apresentação escolhida é dobrado. Adicionalmente, a CD para testes de resistência contra sua apresentação de bardo é aumentada em +2 para criaturas do subtipo terra, independentemente de onde a apresentação ocorrer.

Cantor de Guerra

Suas canções baseiam-se em cânticos selvagens e nas formas brutais de seu povo, inspirando aqueles que o rodeiam a novos níveis de violência e selvageria.

Pré-requisitos: Car 13, característica de classe apresentação de bardo, meio-orc ou orc.

Benefício: Quando você usar sua apresentação de bardo com componentes audíveis em um campo de batalha (qualquer área onde um combate envolve doze ou mais combatentes), o alcance ou área de sua apresentação escolhida é dobrado. Adicionalmente, a CD para testes de resistência contra sua apresentação de bardo é aumentada em +2 para criaturas do subtipo orc, independentemente de onde a apresentação ocorrer.

Cara Fechada

Rochas são mais expressivas que você.

Pré-requisito: Anão.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Blefar para mentir ou ocultar seus sentimentos ou motivos verdadeiros, mas não para fintar em combate ou enviar mensagens secretas. Adicionalmente, a CD de testes de Sentir Motivação para obter um pressentimento sobre você é 25 em vez de 20.

Cavalgada Ardilosa (Combate)

Você não é apenas hábil em controlar uma montaria em combate; você faz isso parecer uma arte.

Pré-requisito: Cavalgar 9 graduações, Combate Montado.

Benefício: Enquanto estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura, você não precisa realizar testes da perícia Cavalgar para qualquer uma das tarefas listadas na perícia Cavalgar com uma CD 15 ou menor. Você não sofre a penalidade de -5 por cavalgar de costas. Você pode realizar um teste utilizando Combate Montado para anular um teste de ataque contra sua montaria duas vezes por rodada em vez de somente uma.

Chamado do Convocador

Sempre que você convoca seu eidolon, ele fica mais poderoso por um breve período de tempo.

Pré-requisito: Característica de classe eidolon.

Benefício: Sempre que convocar seu eidolon, você pode concedê-lo +2 de bônus de melhoria em sua Força, Destreza ou Constituição. Este bônus dura 10 minutos após o ritual de convocação ser concluído.

Chute Castigante (Combate)

Seus chutes são tão poderosos que você os utiliza para empurrar ou derrubar seus adversários para trás.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: Você deve declarar que está usando este talento antes de realizar sua jogada de ataque (embora um ataque mal sucedido desperdice a tentativa). Em um ataque bem-sucedido, o ataque causa dano normalmente e você pode escolher empurrar seu alvo 1,5 metros ou tentar derrubá-lo. Caso você decida empurrar o alvo, ele é movido 1,5 metros para longe de você. Este movimento não provoca ataques de oportunidade, e o alvo deve encerrar seu movimento em m espaço seguro onde possa ficar em pé. Caso você decida derrubar o alvo, o alvo recebe um teste de resistência de Fortitude com uma CD de 10 + 1/2 de seus níveis de personagem + seu modificado de Sabedoria para evitar o efeito. Você pode tentar um ataque de chute castigante uma vez por dia a cada quatro níveis que você possuir (veja Especial), e não mais do que uma vez por rodada.

Especial: Um monge do fantasma faminto recebe Chute Castigante como um talento adicional no 1º nível, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele pode utilizar Chute Castigante um número de vezes por dia igual a seu nível de monge, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis que ele possuir em outras classes.

Cobrir Defesa (Combate)

Você é capaz de proteger você e seus aliados com seu escudo.

Pré-requisitos: Foco em Escudo, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando você usa a ação de defesa total enquanto empunha um escudo leve, pesado ou de corpo, você pode fornecer um bônus de cobertura na CA contra todos os ataques a um aliado adjacente de seu tamanho ou inferior. Este bônus de cobertura é igual ao dê seu escudo e dura até o início de seu próximo turno. Seu escudo não fornece bônus de cobertura em testes de Reflexos.

Compartilhar Magias Aprimorado

Você pode compartilhar magias com aqueles os quais você possui uma conexão mágica.

Pré-requisitos: Artes Mágicas 10 graduações, capacidade de adquirir um companheiro animal, eidolon, familiar ou montaria.

Benefício: Qualquer magia não instantânea (mas não uma habilidade similar a magia) que você conjurar sobre si mesmo também afeta a criatura que está ligada a você (como um companheiro animal, eidolon, familiar ou montaria). A criatura deve estar a 1,5 metros de você no momento da conjuração para receber o benefício. A duração da magia é reduzida pela metade entre você e sua criatura (por exemplo, uma magia com duração de 1 hora possui a duração de 30 minutos para você e para sua criatura).

Caso a magia ou efeito possua uma duração diferente de instantânea, ele para de afetar quando a criatura se afasta além de 1,5 metros de você. Ela não afeta a criatura novamente caso ela se reaproxime antes da duração expirar.

Você pode compartilhar magias desta forma mesmo que as magias não afetem o tipo da criatura.

Este talento se aplica somente a companheiros animais, eidolons, familiares ou montarias especiais recebidos através de uma característica de classe.

Compelidor (Combate)

Você sabe como causar medo naqueles que você brutaliza.

Pré-requisito: 1 graduação em Intimidação.

Benefício: Sempre que você causar dano não letal com uma arma corpo a corpo, você pode realizar um teste de Intimidação para desmoralizar seu adversário como uma ação livre. Caso obtenha sucesso, o alvo fica abalado por um número de rodadas igual ao dano causado. Caso seu ataque seja um acerto crítico, seu alvo fica assustado por 1 rodada com um teste bem-sucedido de Intimidação assim como abalado por um número de rodadas igual ao dano causado.

Conjurador Aliado (Cooperativo)

Com o auxílio de um aliado, você se torna mais capaz para ultrapassar as proteções de outras criaturas com suas magias.

Pré-requisito: 1º nível de conjurador.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você recebe +2 bônus de competência no nível de conjurador para superar a resistência à magia. Se seu aliado possui a mesma magia preparada (ou conhece-la e possuir um espaço de magia disponível caso seja um conjurador espontâneo), este bônus aumenta para +4 e você recebe +1 de bônus a seu nível de conjurador para todas as variáveis dependentes de nível, tais como duração, alcance e efeito.

Conjurador de Escudo (Cooperativo)

Seus aliados o protegem enquanto você conjura magias complicadas.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você recebe +4 de bônus de competência em testes de concentração. Caso seu aliado esteja empunhando um broquel ou um escudo leve, este bônus aumenta em +1. Caso seu aliado esteja empunhando um escudo pesado ou de corpo, este bônus aumenta em +2. Finalmente, caso um inimigo ameaçando você e seu aliado possua o talento Disruptivo, ou outra habilidade que aumenta a CD de testes de concentração, o aumento é reduzido pela metade.

Continuar Lutando

Você pode continuar lutando mesmo quando deveria estar morto.

Pré-requisitos: Con 13; anão, meio-orc ou orc.

Benefício: Uma vez por dia, você pode receber um número temporário de pontos de vida temporários igual a seu modificador de Constituição. Você pode ativar este talento como uma ação imediata quando reduzido a 0 ou menos pontos de vida. Você pode usar este talento para prevenir estar morrendo. Estes pontos de vida temporários duram 1 minuto. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos devido à perda destes pontos de vida temporários, você cai inconsciente e estará morrendo normalmente. Caso você também possua o traço racial ferocidade, você pode usar isso assim que tiver perdido os pontos de vida temporários deste talento.

Coração de Verme

Você possui uma ligação especial com os seres que se rastejam, arrastam, deslizam ou picam.

Pré-requisito: Característica de classe empatia selvagem.

Benefício: Você pode ter vermes como alvos de magias e habilidades especiais que afetam apenas animais (embora eles ainda sejam afetados por magias que também afetam vermes). Você pode utilizar empatia selvagem para influenciar vermes tão facilmente como influencia animais.

Cosmopolita

Viver em grandes cidades exóticas o permitiu conhecer muitas civilizações, culturas e raças diversas.

Benefício: Você pode falar e ler dois idiomas adicionais à sua escolha. Adicionalmente, escolha duas perícias baseadas em Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Estas perícias sempre serão consideradas perícias de classe para você.

Couro de Ferro

Sua pele é mais espessa e resistente do que a maioria de seu povo.

Pré-requisitos: Con 13; anão, meio-orc ou orc.

Benefício: Você recebe +1 de bônus de armadura natural devido a seu coro incomumente duro.

Criação Colaborativa

Sua assistência torna a criação de itens mágicos mais eficiente.

Pré-requisitos: 1 graduação em qualquer perícia Ofício, qualquer talento de criação de itens.

Benefício: Você pode assistir qualquer personagem na criação de itens mundanos e mágicos. Vocês dois devem possuir a perícia Ofício ou talento de criação de item relevante, mas basta que apenas um de vocês preencha quaisquer outros pré-requisitos para criar o item. Você providencia +2 de bônus de circunstância em quaisquer testes de Ofício ou Artes Mágicas relacionados à criação do item, e seu assistente dobra o valor em po de itens que podem ser criados por dia.

Crítico Incapacitante (Combate, Crítico)

Você é capaz de mutilar um alvo e restringir seu movimento.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +13.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico contra um oponente, o alvo tem sua velocidade reduzida pela metade durante 1 minuto. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz a duração para 1d4 rodadas. A CD deste teste é igual a 10 + seu bônus base de ataque. Contra criaturas com múltiplos tipos de movimento, você deve escolher que tipo de movimento irá afetar. Uma criatura que esteja voando durante este ataque deve realizar um teste de Voo CD 10 para permanecer no ar, e terá sua capacidade de manobra reduzida em um passo.

Especial: Você só pode aplicar os efeitos somente de um talento de crítico a um determinado acerto crítico, exceto se possuir Maestria em Crítico.

Curar Rapidamente

Você se beneficia mais com sua cura, seja através de magia ou cura natural.

Benefício: Quando você recupera pontos de vida através de descanso ou cura mágica, você recupera pontos de vida adicionais iguais à metade de seu modificador de Constituição (mínimo +1).

Debaixo dos Pés (Combate)

Você desliza sob e em torno de adversários maiores.

Pré-requisitos: Esquiva, Mobilidade, tamanho Pequeno ou menor.

Benefício: Você recebe +4 de bônus de esquiva em testes de Acrobacia para mover-se na área de adversários sem provocar ataques de oportunidade, desde que eles sejam maiores que você. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra ataques de oportunidades provocados quanto você se move para fora ou dentro da área ameaçada de um oponente maior (isto se acumula com os +4 de bônus providenciados por Mobilidade, para +6 de bônus total).

Defesa Coordenada (Combate, Cooperativo)

Você é adepto a trabalhar com aliados para evitar ser agarrado, derrubado ou sujeitado a outras manobras.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você recebe +2 de bônus de competência em sua Defesa contra Manobra de Combate. Este bônus aumenta para +4 caso a criatura tentando a manobra seja maior que você e seu aliado.

Defesa Predileta

Sua astúcia é seu escudo contra ataques de suas presas.

Pré-requisito: Característica de classe inimigo predileto.

Benefício: Escolha um de seus tipos de inimigos prediletos. Você adiciona metade de seu bônus de inimigo predileto à sua DMC e como bônus de esquiva na CA quando atacado por um deste inimigo predileto.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de inimigo predileto.

Descoberta Adicional

Você realizou uma nova descoberta alquímica.

Pré-requisito: Característica de classe descoberta.

Benefício: Você recebe uma descoberta adicional. Você deve atender a todos os pré-requisitos desta descoberta.

Especial: Você pode selecionar Descoberta Adicional várias vezes.

Eclético

Você possui um talento para seguir diferentes vocações.

Pré-requisito: Humano.

Benefício: Escolha uma classe favorecida adicional e recebe +1 ponto de vida ou +1 ponto de perícia sempre que você adquirir um nível nessa classe. Caso você escolha uma classe que você já possui níveis, os benefícios deste talento são retroativos.

Escaramuçador Montado (Combate)

Você é hábil em atacar durante o movimento rápido de sua montaria.

Pré-requisitos: Cavalgar 14 graduações, Combate Montado, Cavalgada Ardilosa.

Benefício: Caso sua montaria se movimente seu deslocamento ou menos, você ainda pode realizar uma ação de ataque total.

Normal: Caso sua montaria se movimente mais do que 1,5 metros, você pode realizar somente uma ação de ataque.

Esconder e Proteger (Cooperativo)

Seus aliados lhe assistem a evitar certos ataques.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, e ambos forem obrigados a realizar um teste de resistência de Reflexos contra um efeito ou magia, você pode utilizar o resultado de seu dado ou do dado de seu aliado (seus modificadores ainda se aplicam à jogada normalmente, independentemente de qual resultado você escolher). Caso você utilize o resultado de seu aliado, você é derrubado (ou fica zonzo em seu próximo turno, caso você já esteja caído ou não possa ser derrubado). Adicionalmente, você recebe +2 de bônus de cobertura na CA contra ataques à distância enquanto seu aliado estiver usando um escudo.

Escrutínio do Adivinhador

Sua acurada intuição mágica lhe permite a leitura de sinais, presságios e pistas místicas de forma rápida e fácil.

Pré-requisito: Foco em Magia (adivinhação).

Benefício: Você +2 de bônus em testes de nível de conjurador com adivinhações para superar resistência à magia ou efeitos que impedem adivinhação (por exemplo, *dificultar detecção*). Quando estiver usando uma magia de adivinhação que requer concentração, você adquire informação da magia 1 rodada antes do normal (portanto você recebe informação das primeiras 2 rodadas com 1 rodada de concentração, e informações da terceira rodada na segunda rodada de concentração).

Escudo Arcano

Você pode converter qualquer magia em uma defesa.

Pré-requisitos: Conjurador arcano, 10º nível de conjurador.

Benefício: Como uma ação imediata, você pode sacrificar uma magia preparada ou um espaço de magia não utilizado de 1º nível ou superior e receber um bônus de deflexão na CA igual ao nível da magia ou espaço de magia sacrificado por 1 rodada. Magias de nível 0 não podem ser sacrificadas desta maneira.

Escudo Defletor de Projéteis (Combate)

Você é hábil em defletir ataques à distância com seu escudo.

Pré-requisitos: Des 13, Foco em Escudo.

Benefício: Você deve estar empunhando um escudo leve,

pesado ou de corpo para utilizar este talento. Uma vez por rodada quando você poderia normalmente ser atingindo com um ataque de uma arma à distância (não incluindo ataques que são efeitos de magias, ataques naturais ou armas à distância massivas), você pode defletir o ataque e não sofrer dano algum, como se possuísse o talento Desviar Objetos. Você deve estar ciente do ataque e não pode estar desprevenido.

Escudo Defletor de Raios (Combate)

Você pode defletir até mesmo raios com seu escudo.

Pré-requisitos: Des 15, Escudo Defletor de Projéteis, Quebra-Magia.

Benefício: Você deve estar empunhando um escudo leve, pesado ou de corpo para utilizar este talento. Uma vez por rodada quando você poderia normalmente ser atingindo com um ataque de toque à distância (incluindo raios e efeitos mágicos similares), você pode defletir o ataque e não sofrer dano algum. Seu escudo sofre os efeitos totais da magia ou efeito, se aplicável.

Escudo Montado (Combate)

Suas táticas defensivas protegem a você e sua montaria.

Pré-requisitos: Combate Montado, Foco em Escudo.

Benefício: Você pode adicionar seu bônus base de escudo (incluindo o bônus de Foco em Escudo, mas não bônus de melhoria) à CA de sua montaria. Além disso, você pode adicionar este bônus quando realizar testes de Cavalgar para anular um ataque bem-sucedido contra sua montaria usando o talento Combate Montado.

Escudo Salvador (Combate)

Você deflete ataques que poderiam significar a morte de seu aliado.

Pré-requisito: Proficiência com Escudos.

Benefício: Sempre que um aliado adjacente for alvo de um ataque, você pode, como uma ação imediata, conceder a esse aliado +2 de bônus de escudo na CA. Você deve estar empunhando um escudo leve, pesado ou de corpo para utilizar este talento.

Esmagar (Combate)

Você supera obstáculo quebrando-os.

Pré-requisitos: Ataque Poderoso, meio-orc.

Benefício: Quando você ataca um objeto inanimado que não esteja sendo segurado por alguém, você ignora os primeiros 5 pontos de sua dureza. Você também recebe +5 de bônus em testes de Força para derrubar ou quebrar portas.

Especial: Os benefícios deste talento não se aplicam a tentativas de fender ou ataques contra constructos, somente ataques contra objetos inanimados que não estejam sendo segurados por alguém.

Especialização em Escudo (Combate)

Você dominou o uso de um tipo de escudo.

Pré-requisitos: Proficiência com o escudo selecionado, Foco em Escudo, 4º nível de guerreiro.

Benefício: Escolha um tipo de escudo (broquel, leve, pesado ou de corpo). Com o escudo selecionado, você recebe +2 de bônus à sua Classe de Armadura contra confirmação de acertos críticos. Adicionalmente, você pode adicionar seu bônus base de escudo (incluindo o bônus de Foco em Escudo, mas não bônus de melhoria) à sua DMC.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de escudo.

Especialização em Escudo Maior (Combate)

Sua habilidade mestra com escudos te fornece maior proteção em áreas vitais.

Pré-requisitos: Proficiência com o escudo selecionado, Especialização em Escudo com o escudo selecionado, Foco em Escudo, Foco em Escudo Maior, 12º nível de guerreiro.

Benefício: Escolha um tipo de escudo (broquel, escudo leve, pesado ou de corpo) o qual você possua o talento Especialização em Escudo. Com o escudo selecionado, você recebe +2 de bônus à sua Classe de Armadura contra confirmação de acertos críticos (este bônus se acumula com o bônus concedido pelo talento Especialização em Escudo). Adicionalmente, uma vez por dia você pode anular um acerto crítico, e em vez disso o dano é jogado normalmente.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de escudo.

Especialização em Magia Maior

Você pode conjurar única magia de nível baixo como uma habilidade similar a magia.

Pré-requisitos: Especialização em Magia Menor, capacidade de conjurar magias de 9º nível.

Benefício: Escolha uma magia que de 5º nível ou inferior você conheça. Você pode conjurar essa magia duas vezes por dia como uma habilidade similar a magia. O nível de conjurador de conjurador para esta habilidade similar a magia é igual a seu nível de conjurador na classe a qual você possui a magia em sua lista de magias. A CD do teste é da habilidade similar a magia é baseada em Carisma. Caso a magia possua um foco ou material caro, ela não pode ser escolhida para este talento. Você não pode aplicar talentos metamágicos a esta magia.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a uma nova magia.

Especialização em Magia Menor

Você pode conjurar única magia de 1º nível como uma habilidade similar a magia.

Pré-requisito: Capacidade de conjurar magias de 4º nível.

Benefício: Escolha uma magia de 1º nível que você conheça. Você pode conjurar essa magia duas vezes por dia como uma habilidade similar a magia. O nível de conjurador de conjurador para esta habilidade similar a magia é igual a seu nível de conjurador na classe a qual você possui a magia em sua lista de magias. A CD do teste é da habilidade similar a magia é baseada em Carisma. Caso a magia possua um foco ou material caro, ela não pode ser escolhida para este talento. Você não pode aplicar talentos metamágicos a esta magia.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a uma nova magia.

Estômago de Ferro

Você possui um estômago especialmente forte.

Pré-requisitos: Con 13; anão, meio-orc ou orc.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de resistência contra qualquer efeito que cause as condições enjoado ou nauseado e contra todos os venenos ingeridos (mas não outros venenos). Adicionalmente, você recebe +2 de bônus em testes da perícia Sobrevivência para encontrar comida para você (e somente para você).

Estrategista Experiente

Com apenas alguns gestos e comandos rápidos, você consegue direcionar outros em combate.

Pré-requisito: Característica de classe estrategista.

Benefício: Você pode usar sua habilidade estrategista para conceder um talento cooperativo a aliados uma vez adicional por dia.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam.

Farejar Medo

Você consegue sentir o cheiro azedo de medo no vento.

Pré-requisitos: Faro Aguçado, meio-orc ou orc.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Percepção para detectar criaturas com as condições abalado, assustado ou apavorado usando seu faro. Você pode substituir seu teste de Percepção por Sentir Motivação caso o alvo tenha uma das condições prévias ou esteja tentando esconder seu medo de alguma forma.

Faro Aguçado

Seu nariz é tão sensível como o de um predador selvagem.

Pré-requisitos: Sab 13; meio-orc ou orc.

Benefício: Você adquire a habilidade especial faro.

Feitiço Adicional

Você aprendeu os segredos de um novo feitiço.

Pré-requisito: Característica de classe feitiço.

Benefício: Você recebe um feitiço adicional. Você deve atender a todos os pré-requisitos deste feitiço.

Especial: Você pode selecionar Feitiço Adicional várias vezes.

Finalização Esmagadora (Combate)

Após realizar um ataque com sua arma, você ainda poderá golpear oportunamente com seu escudo.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas, Mestre do Escudo, bônus base de ataque +11.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com uma arma corpo a corpo, você pode realizar um ataque com escudo contra o mesmo alvo utilizando o mesmo bônus como uma ação livre.

Finalização Infame (Combate)

Você pode tirar vantagem de um inimigo debilitado para realizar um golpe de misericórdia.

Pré-requisito: Ataque Furtivo +5d6.

Benefício: Você pode realizar um golpe de misericórdia em alvos atordoados ou amedrontados.

Normal: Você só pode realizar golpes de misericórdia contra alvos indefesos.

Flanco Proeminente (Combate, Cooperativo)

Você se aproveita de todas as brechas quando flanqueia um inimigo.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +4

Benefício: Sempre que você e um aliado que também possui este talento estiverem flanqueando a mesma criatura, seu bônus de flanco nas jogadas de ataque aumenta para +4. Adicionalmente, sempre que você atingir um acerto crítico contra a criatura flanqueada, ela provoca um ataque de oportunidade contra seu aliado.

Foco Elemental

Suas magias de um determinado elemento são mais difíceis de resistir.

Benefício: Escolha um tipo de energia (ácido, eletricidade, fogo ou frio). Adicione +11 à Classe de Dificuldade para todos os testes de resistência contra magias que causam danos do tipo de energia selecionada.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia.

Foco Elemental Maior

Escolha um tipo de energia a qual você já possua o talento Foco Elemental. Quaisquer magias que você conjurar deste tipo de energia são muito difíceis de resistir.

Pré-requisito: Foco Elemental.

Benefício: Adicione +1 à Classe de Dificuldade para todos os testes de resistência contra magias que causam dano do tipo de energia que você selecionou. Este bônus se acumula com o bônus de Foco Elemental.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a um novo tipo de energia o qual você já tenha aplicado o talento Foco Elemental.

Foco Poderoso (Combate)

Mesmo em meio à brutalidade e fúria de seus golpes, você consegue encontrar foco na carnificina e seus ataques selvagens acertam em cheio.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando você empunhar uma arma de duas mãos ou uma arma de uma mão com as duas mãos, e usar o talento Ataque Poderoso, você não sofre a penalidade do Ataque Poderoso no primeiro ataque que você fizer em cada turno. Você ainda sofre as penalidades em quaisquer ataques adicionais, incluindo ataques de oportunidade.

Ganguear (Combate)

Você é adepto a valer-se de grandes números contra adversários.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você é considerado como flanqueando um oponente se pelo menos dois de seus aliados estiverem o ameaçando, independentemente de seu posicionamento atual.

Normal: Você deve estar posicionado oposto a um aliado para flanquear um oponente.

Garras Despedaçadoras (Combate)

Seus ataques de garra causam danos maiores a seu inimigo.

Pré-requisitos: For 13, dois ataques com armas naturais de garras, bônus base de ataque +6.

Benefício: Caso você atinja um inimigo com dois ataques de garra no mesmo turno, o segundo ataque de garra causa 1d6 pontos de dano adicional. Este dano é um dano de precisão e não é multiplicado em um acerto crítico. Você pode usar este talento uma vez por rodada.

Garras Místicas (Combate)

Quem precisa de armas mágicas? Truques místicos não são páreos para sua ferocidade bestial.

Pré-requisitos: For 15, armas naturais, bônus base de ataque +6.

Benefício: Suas armas naturais são consideradas mágicas e de prata para propósitos de superar redução de dano.

Gnomo Trapaceiro

Seus talentos arcanos vão além da ilusão.

Pré-requisitos: Car 13, gnomo, traço racial magia gnômica.

Benefício: Além de suas habilidades similares a magia normais de gnomo, você também adquire o seguinte: 1/dia – *mãos mágicas* e *prestidigitação*.

Golpe da Cocatriz (Combate)

Com um único golpe, você transmuta carne em pedra.

Pré-requisitos: Cólera da Medusa, Golpe Desarmado Aprimorado, Punho da Górgona, bônus base de ataque +14.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, você pode realizar um único golpe desarmado contra um adversário atordoado, desprevenido, inconsciente, paralisado, pasmo ou zonzo. Caso o ataque seja um acerto crítico, o alvo é petrificado exceto se obtiver sucesso em um teste de resistência de Fortitude com uma CD de 10 + 1/2 de seus níveis de personagem + seu modificador de Sabedoria. Este é um efeito sobrenatural de metamorfose.

Golpe Derrubante (Combate)

A força intrínseca de seus acertos críticos pode derrubar seus adversários.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Derrubar Aprimorado, bônus base de ataque +9.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode derrubar seu oponente em adição ao dano normalmente causado pelo ataque. Caso sua jogada de confirmação supere a DMC de seu oponente, você pode derrubar seu oponente como na manobra de combate derrubar. Esta manobra não provoca um ataque de oportunidade. Caso você seja derrubado durante sua tentativa de derrubar, você pode largar sua arma para evitar ser derrubado.

Normal: Você deve executar a manobra de combate derrubar para derrubar um oponente.

Especial: Você pode aplicar o efeito somente de um dos seguintes talentos ao atingir um acerto crítico: Golpe Derrubante, Golpe Desarmante, Golpe de Encontrão, Golpe Fendente e Golpe Reposicionador. Você pode escolher usar este talento após realizar sua jogada de confirmação.

Golpe Desarmante (Combate)

Seus acertos críticos podem desarmar seus adversários.

Pré-requisitos: Int 13, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, bônus base de ataque +9.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode desarmar seu oponente em adição ao dano normalmente causado pelo ataque. Caso sua jogada de confirmação supere a DMC de seu oponente, você pode desarmar seu oponente como na manobra de combate desarmar. Esta manobra não provoca um ataque de oportunidade.

Normal: Você deve executar a manobra de combate desarmar para realizar um desarme contra um oponente.

Especial: Você pode aplicar o efeito somente de um dos seguintes talentos ao atingir um acerto crítico: Golpe Derrubante, Golpe Desarmante, Golpe de Encontrão, Golpe Fendente e Golpe Reposicionador. Você pode escolher usar este talento após realizar sua jogada de confirmação.

Golpe de Encontrão (Combate)

Seus acertos críticos podem empurrar seus adversários para trás.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, bônus base de ataque +9.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode empurrar seu oponente para trás em adição ao dano normalmente causado pelo ataque. Caso sua jogada de confirmação supere a DMC de seu oponente, você pode empurrar seu oponente para trás como na manobra de combate encontrão. Você não precisa se mover com o alvo caso obtenha sucesso. Esta manobra não provoca um ataque de oportunidade.

Normal: Você deve executar a manobra de combate encontrão para realizar um encontrão contra um oponente.

Especial: Você pode aplicar o efeito somente de um dos seguintes talentos ao atingir um acerto crítico: Golpe Derrubante, Golpe Desarmante, Golpe de Encontrão, Golpe Fendente e Golpe Reposicionador. Você pode escolher usar este talento após realizar sua jogada de confirmação.

Golpe Fendente (Combate)

Seus acertos críticos podem separar as armas de seus inimigos.

Pré-requisitos: Int 13, Ataque Poderoso, Fender Aprimorado, bônus base de ataque +9.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode fender a arma de seu oponente em adição ao dano normalmente causado pelo ataque. Caso sua jogada de confirmação supere a DMC de seu oponente, você pode causar dano à arma de seu oponente como na manobra de combate fender (jogue o dano normal separado do dano para a arma). Esta manobra não provoca um ataque de oportunidade.

Normal: Você deve executar a manobra de combate fender para fender a arma de um oponente.

Especial: Você pode aplicar o efeito somente de um dos seguintes talentos ao atingir um acerto crítico: Golpe Derrubante, Golpe Desarmante, Golpe de Encontrão, Golpe Fendente e Golpe Reposicionador. Você pode escolher usar este talento após realizar sua jogada de confirmação.

Golpe Perfeito (Combate)

Quando empunhando uma arma de monge, seus ataques podem ser extremamente precisos.

Pré-requisitos: Des 13, Sab 13, Golpes Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: Você deve declarar que está usando este talento antes de realizar sua jogada de ataque (embora um ataque mal sucedido desperdice a tentativa). Você deve estar utilizando uma das seguintes armas para realizar o ataque: bordão, kama, nunchaku, sai ou sianghan. Você pode realizar sua jogada de ataque duas vezes e utilizar o maior resultado. Caso uma destas jogadas seja uma ameaça de crítico, a outra jogada é utilizada como sua jogada de confirmação (a escolha é sua caso ambas sejam ameaças de crítico). Você pode tentar um ataque de golpe perfeito uma vez por dia a cada quatro níveis que você possuir (veja Especial), e não mais do que uma vez por rodada.

Especial: Um monge adepto de armas ou arqueiro zen recebe Golpe Perfeito como um talento adicional no 1º nível, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele pode utilizar Golpe Perfeito um número de vezes por dia igual a seu nível de monge, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis que ele possuir em outras classes.

Golpe Preciso (Combate, Cooperativo)

Você é hábil em atacar onde importa, desde que um aliado esteja distraindo seu adversário.

Pré-requisitos: Des 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Sempre que você e um aliado que também possui este talento estiverem flanqueando a mesma criatura, você causa 1d6 pontos de dano de precisão

adicional com cada ataque corpo a corpo bem-sucedido. Este bônus se acumula com outras fontes de dano de precisão, como ataque furtivo. Este dano adicional não é multiplicado em um acerto crítico.

Golpe Reposicionador (Combate)

Seus acertos críticos podem mover seus inimigos.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Reposicionar Aprimorado, bônus base de ataque +9.

Benefício: Sempre que você atingir um acerto crítico com um ataque corpo a corpo, você pode mover seu oponente em adição ao dano normalmente causado pelo ataque. Caso sua jogada de confirmação supere a DMC de seu oponente, você pode mover seu oponente como na manobra de combate reposicionar. Esta manobra não provoca um ataque de oportunidade.

Normal: Você deve executar a manobra de combate reposicionar para realizar uma reposição contra um oponente.

Especial: Você pode aplicar o efeito somente de um dos seguintes talentos ao atingir um acerto crítico: Golpe Derrubante, Golpe Desarmante, Golpe de Encontrão, Golpe Fendente e Golpe Reposicionador. Você pode escolher usar este talento após realizar sua jogada de confirmação.

Golpe das Sombras (Combate)

Você golpeia com precisão mesmo aqueles que você não pode ver claramente.

Pré-requisito: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Você pode causar dano de precisão, como ataque furtivo, contra alvos com ocultação (mas não ocultação total).

Guarda-Costas (Combate)

Seus ataques rápidos evitam que inimigos acertem aliados próximos.

Pré-requisito: Reflexos de Combate

Benefício: Quando um aliado adjacente é atacado, você pode realizar um ataque de oportunidade para tentar prestar auxílio para aumentar a CA de seu aliado. Você não pode usar a ação prestar auxílio para aprimorar a jogada de ataque de seu aliado com este ataque.

Normal: Prestar auxílio é uma ação padrão.

Halfling Sortudo

Você traz sorte àqueles com quem você viaja.

Pré-requisito: Halfling.

Benefício: Uma vez por dia, quando um de seus aliados a 9 metros de você realizar um teste de resistência, você pode realizar o mesmo teste de resistência como se fosse m alvo do efeito que o exige. Você pode usar esta habilidade após seu aliado realizar a jogada, mas antes do MJ declarar se a jogada foi um sucesso ou fracasso. Seu aliado pode utilizar o resultado de seu teste de resistência no lugar do dele próprio.

Herança Racial

O sangue de um ancestral não-humano corre em suas veias.

Pré-requisito: Humano.

Benefício: Escolha outra raça humanoide. Você é considerado tanto humano quanto dessa raça para efeitos relacionado a raça. Por exemplo, caso você escolha anão, você é considerado tanto humano quanto anão para os propósitos de selecionar traços, talentos, como magias e itens mágicos lhe afetam, e assim por diante.

Intuição Compartilhada

Você sutilmente direciona a atenção de outros para onde você deseja.

Pré-requisitos: Sab 13, meio-elfo.

Benefício: Como uma ação de movimento, você pode conceder a todas as criaturas aliadas a 9 metros que puderem vê-lo ou ouvi-lo, +2 de bônus em testes de Percepção por um número de rodadas igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

Investida Transpassadora (Combate)

Você pode ultrapassar seus inimigos durante uma investida.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, Ultrapassar Aprimorado, bônus base de ataque +1.

Benefício: Ao realizar uma investida, você pode tentar ultrapassar uma criatura no caminho da investida como uma ação livre. Caso seja bem-sucedido na ultrapassagem, você pode completar a investida. Caso falhe na ultrapassagem, a investida termina no espaço imediatamente em frente à criatura.

Normal: Você deve possui caminho livre até o alvo de sua investida.

Ligação com Pedras Aprimorada

Seu sentido para trabalho em pedras é sobrenatural.

Pré-requisitos: Sab 13, anão, traço racial ligação com pedras.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Percepção para perceber trabalhos incomuns em pedra. Este bônus substitui o bônus normal da habilidade ligação com pedras em testes de Percepção.

Lutar às Cegas Aprimorado (Combate)

Seus sentidos aguçados guiam sua mão contra adversários ocultos.

Pré-requisitos: Percepção 10 graduações, Lutar às Cegas.

Benefício: Seus ataques corpo a corpo ignoram a chance de falha por ocultação menor que total. Você ainda pode jogar novamente o percentual de chance de falha por ocultação total.

Caso você localize um atacante invisível ou escondido a 9 metros, esse atacante não possui vantagens relacionadas

para lhe atingir com ataques à distância. Ou seja, você não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura, e o atacante não recebe os +2 usuais por estar invisível.

Especial: O talento Lutas às Cegas Aprimorado não funciona contra um personagem que esteja sob os efeitos da magia *piscar*.

Lutar às Cegas Maior (Combate)

Seus inimigos não podem se esconder de você.

Pré-requisitos: Percepção 15 graduações, Lutar às Cegas Aprimorado.

Benefício: Seus ataques corpo a corpo ignoram qualquer chance de falha menor que ocultação total, e tratam seus oponentes com ocultação total como se tivessem ocultação normal (20% de chance de falha em vez de 50%). Você ainda pode jogar novamente o percentual de chance de falha normalmente.

Caso você localize um atacante invisível ou escondido, esse atacante não possui vantagens relacionadas para lhe atingir com ataques à distância, independentemente da distância. Ou seja, você não perde seu bônus de Destreza na Classe de Armadura, e o atacante não recebe os +2 usuais por estar invisível.

Especial: O talento Lutas às Cegas Maior não funciona contra um personagem que esteja sob os efeitos da magia *piscar*.

Maestria em Besta (Combate)

Você pode recarregar bestas com uma velocidade surpreendente e até mesmo dispará-las em corpo a corpo sem medo de represálias.

Pré-requisitos: Des 15, Rapidez de Recarga, Tiro a Queima Roupa, Tiro Rápido.

Benefício: O tempo necessário para você recarregar uma besta é reduzido a uma ação livre, independentemente do tipo de besta utilizada. Você pode disparar uma besta quantas vezes puder em uma ação de ataque total como se estivesse usando um arco. Recarregar uma besta do tipo de besta que você escolheu quando selecionou Rapidez de Recarga não provoca ataques de oportunidade.

Especial: A partir do 6º nível, um patrulheiro com o estilo de combate arquearia pode selecionar Maestria em Besta como um talento de estilo de combate.

Magia de Alcance (Metamágico)

Suas magias vão mais longe do que o normal.

Benefício: Você pode alterar uma magia com um alcance de toque, curto ou médio para aumentar seu alcance para uma categoria de alcance superior, utilizando a seguinte ordem: toque, curto, médio e longo. Uma magia de alcance utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia para cada aumento em sua categoria de alcance. Por exemplo, uma magia com um alcance de toque aumentada para alcance longo utiliza um espaço de magia três níveis acima. Magias modificadas por este talento que requerem ataques de toque corpo a corpo em vez disso requerem ataques de toque à distância.

Magias que não possuem um alcance de toque, curto ou médio não se beneficiam deste talento.

Magia Disruptiva (Metamágico)

Suas energias mágicas são se prendem a inimigos, interferindo em sua conjuração.

Benefício: Alvos afetados por uma magia disruptiva devem realizar testes de concentração quando estiverem usando magias ou habilidades similares a magia (CD igual à CD da magia disruptiva mais o nível da magia sendo conjurada) por 1 rodada. Alvos que evitem o efeito da magia também evitam o efeito do talento. Uma magia disruptiva utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Duradoura (Metamágico)

Sua magia se apega à existência, se esvaindo lentamente do mundo.

Benefício: Você pode fazer com que uma magia instantânea que afeta uma área persiste até o início de seu próximo turno. Aqueles que já estiverem dentro da área não sofrem qualquer efeito prejudicial adicional, mas outras criaturas ou objetos que entrarem na área ficam sujeitos a seus efeitos. Uma magia duradoura com uma manifestação visão obscurece a visão, concedendo ocultação (20% de chance de falha) além de 1,5 metros e ocultação total (50% de chance de falha) além de 6 metros.

Uma magia duradoura utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Ectoplásmica (Metamágico)

Suas magias atravessam o abismo entre dimensões, enviando emanações fantasmagóricas ao éter.

Benefício: Uma magia ectoplásmica possui efeito completo contra criaturas incorpóreas e etéreas. Uma magia ectoplásmica utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Elemental (Metamágico)

Você pode manipular a natureza elemental de suas magias.

Benefício: Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você pode substituir o dano normal de uma magia com esse tipo de energia ou pode dividir o dano da magia, fazendo com que metade seja deste tipo e metade de seu tipo normal. Uma magia elemental utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Cada vez você deve selecionar um tipo diferente de energia.

Magia Enjoativa (Metamágico)

Você pode enjoar criaturas com suas magias.

Benefício: Você pode modificar um magia para enjoar uma criatura ferida pela magia. Quando uma criatura

sofrer dano desta magia, ela fica enjoada por um número de rodadas igual ao nível original da magia. Caso a magia permita um teste de resistência, um teste bem-sucedido anula o efeito de enjoamento. Caso a magia não permita um teste, o alvo pode realizar um teste de Fortitude para anular o efeito de enjoamento. Caso o efeito da magia também faça a criatura ficar enjoada, a duração deste efeito metamágico é somado à duração da magia. Uma magia enjoativa utiliza um espaço de magia dois níveis acima do nível real da magia.

Magias que não causam dano não se beneficiam deste talento.

Magia Estrondosa (Metamágico)

Você pode conjurar suas magias à existência com um trovão retinindo ou com estrondos pavorosos, ensurdecendo criaturas feridas por seus efeitos.

Benefício: Você pode modificar um magia para ensurdecer uma criatura ferida pela magia. Quando uma criatura sofrer dano desta magia, ela fica ensurdecida por um número de rodadas igual ao nível original da magia. Caso a magia permita um teste de resistência, um teste bem-sucedido anula o efeito de surdez. Caso a magia não permita um teste, o alvo pode realizar um teste de Fortitude para anular o efeito de surdez. Caso o efeito da magia também faça a criatura ficar ensurdecida, a duração deste efeito metamágico é somado à duração da magia. Uma magia estrondosa utiliza um espaço de magia dois níveis acima do nível real da magia.

Magias que não causam dano não se beneficiam deste talento.

Magia Focada (Metamágico)

Quando você conjura uma magia que afeta mais de uma criatura, um dos alvos terá maior dificuldade em resistir.

Benefício: Quando você conjurar uma magia que afeta ou mira em mais de uma criatura, você pode escolher um alvo ou criatura dentro do efeito da magia. A CD do teste de existência para essa criatura resistir à magia é aumentado em +2. Você deve escolher em qual alvo irá focar a magia antes de conjurar a magia. Uma magia focada utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magias que não requerem um teste de resistência para resistir ou minimizar o efeito da magia não se beneficiam deste talento.

Magia Intensificada (Metamágico)

Suas magias podem ir além de várias limitações normais.

Benefício: Uma magia intensificada aumenta o número máximo de dados de dano em 5 níveis. Você deve possuir níveis de conjurador suficientes para ultrapassar o máximo para se beneficiar deste talento. Nenhuma outra variável da magia é afetada, e magias que infligem dano que não é modificado pelo nível de conjurador não são afetadas por este talento. Uma magia intensificada utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Misericordiosa (Metamágico)

Suas magias que causam dano subjugam em vez de matar.

Benefício: Você pode alterar magias que causam dano para causar dano não letal em vez disso. Magias que infligem dano de um tipo específico (como fogo) causam dano não letal do mesmo tipo. Uma magia misericordiosa utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Ofuscante (Metamágico)

Você pode ofuscar criaturas com o poder de suas magias.

Benefício: Você pode modificar um magia para ofuscar uma criatura ferida pela magia. Quando uma criatura sofrer dano desta magia, ela fica ofuscada por um número de rodadas igual ao nível original da magia. Caso a magia permita um teste de resistência, um teste bem-sucedido anula o efeito de ofuscação. Caso a magia não permita um teste, o alvo pode realizar um teste de Vontade para anular o efeito de ofuscação. Caso o efeito da magia também faça a criatura ficar ofuscada, a duração deste efeito metamágico é somado à duração da magia. Uma magia ofuscante utiliza um espaço de magia três níveis acima do nível real da magia.

Magias que não causam dano não se beneficiam deste talento.

Magia Perfeita

Você é inigualável quando conjura uma magia específica.

Pré-requisitos: Artes Mágicas 15 graduações, pelo menos 3 talentos metamágicos.

Benefício: Escolha uma magia que você possua a habilidade de conjurar. Sempre que conjura-la você pode aplicar qualquer talento metamágico que possuir a essa magia sem afetar seu nível o tempo de conjuração, desde que o nível total da magia modificada não supere o 9º nível. Adicionalmente, caso você possua outros talentos que lhe permitem aplicar bônus numéricos a qualquer aspecto desta magia (como Foco em Arma [raio], Foco em Magia, Magia Penetrante, e assim por diante), dobre o bônus concedido pelo talento quando aplicado a esta magia.

Magia Persistente (Metamágico)

Você pode modificar uma magia para ela se tornar mais tenaz quando seus alvos resistem a seu efeito.

Benefício: Sempre que uma criatura atingida por uma magia persistente ou em sua área obtiver sucesso em seu teste de resistência contra a magia, ela deve realizar outro teste de resistência contra o efeito. Caso a criatura falhe neste segundo teste de resistência, ela sofre os efeitos completos da magia, como se tivesse falhado em seu primeiro teste de resistência. Uma magia persistente utiliza um espaço de magia dois níveis acima do nível real da magia.

Magias que não requerem um teste de resistência para resistir ou minimizar o efeito da magia não se beneficiam deste talento.

Magia Preferida

Você acha muito fácil conjurar uma magia específica.

Pré-requisito: Artes Mágicas 5 graduações, Elevar Magia.

Benefício: Escolha uma magia que você possua a habilidade de conjurar. Você pode conjurar essa magia espontaneamente sacrificando uma magia preparada ou espaço de magia de nível igual ou superior. Você pode aplicar quaisquer talentos metamágicos que possuir a esta magia quando conjura-la. Isto aumenta o nível mínimo da magia preparada ou espaço de magia que você deve sacrificar para conjura-la, mas isso não afeta o tempo de conjuração.

Especial: Você pode selecionar este talento várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que você selecioná-lo, ele se aplica a uma nova magia.

Magia Ressaltante (Metamágico)

Você pode redirecionar uma magia que tenha falhado contra um alvo diferente.

Benefício: Sempre que uma magia ressaltante que mirar uma única criatura não surtir efeito em seu alvo inicial (seja devido a resistência à magia ou por um teste de resistência bem-sucedido), você pode, como uma ação rápida, redireciona-la para outro alvo elegível dentro do alcance. A magia redirecionada se comporta de todas as formas como se o novo alvo fosse o alvo original para a magia. Magias que afetam o alvo de alguma forma (mesmo que somente com efeitos menores de um teste de resistência bem-sucedido) não podem ser redirecionadas desta maneira. Uma magia ressaltante utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Seletiva (Metamágico)

Seus aliados não precisam temer fogo amigo.

Pré-requisito: Artes Mágicas 10 graduações.

Benefício: Quando conjurar uma magia seletiva com um efeito de área e duração instantânea, você pode escolher um número de alvos igual ao seu modificador de atributo utilizado para determina magias adicionais do mesmo tipo (Carisma para bardos, convocadores, feiticeiros, oráculos e paladinos; Inteligência para bruxos e magos; Sabedoria para clérigos, druidas, inquisidores e patrulheiros). Estes

alvos são excluídos dos estes de sua magia. Uma magia seletiva utiliza um espaço de magia um nível acima do nível real da magia.

Magias que não possuem um efeito de área ou duração instantânea não se beneficiam deste talento.

Manobras Coordenadas (Combate, Cooperativo)

Você é habilidoso em trabalhar com seus aliados para executar manobras de combate perigosas.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você recebe +2 de bônus de competência em todos os seus testes de manobra de combate. Este bônus aumenta para +4 quando estiver tentando se livrar de um agarrão.

Marcação Cerrada Aprimorada (Combate)

Você pode repetidamente encurtar a distância quando adversários tentam se afastar, sem atrapalhar seu movimento normal.

Pré-requisitos: Des 13, Marcação Cerrada.

Benefício: Quando utilizar o talento Marcação Cerrada para seguir um adversário adjacente, você pode se mover até 3 metros. Você ainda pode realizar um passo de ajuste durante seu próximo turno, e qualquer movimento que você realiza utilizando este talento não é subtraído de seu movimento durante seu próximo turno.

Normal: Você só pode realizar um passo de ajuste de 1,5 metros para seguir um oponente utilizando Marcação Cerrada.

Marcação Cerrada com Ataque (Combate)

Quando um adversário tenta se afastar, você pode segui-lo e realizar um ataque.

Pré-requisitos: Des 13, Marcação Cerrada, Marcação Cerrada Aprimorada, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando utilizar os talentos Marcação Cerrada ou Marcação Cerrada Aprimorada para seguir um adversário adjacente, você também pode realizar um único ataque corpo a corpo contra esse adversário com seu maior bônus base de ataque. Este ataque conta como um de seus ataques de oportunidade da rodada. Utilizar este talento não conta para o número de ações que você pode realizar a cada rodada.

Normal: Normalmente, você pode realizar somente uma única ação padrão e um passo de ajuste a cada rodada.

Massacre Terrível (Combate)

Matar um inimigo desmoraliza outros adversários próximos.

Pré-requisitos: For 15, Ataque Poderoso, Foco Poderoso, bônus base de ataque +11.

Benefício: Sempre que você reduzir um inimigo a 0 ou menos pontos de vida, você pode realizar um teste de Intimidação para desmoralizar todos os inimigos a 9 metros como uma ação. Inimigos que não possam ver você e o inimigo que você reduziu a 0 ou menos pontos de vida não são afetados.

Mestre Alquimista

Sua maestria em alquimia é quase sobrenatural.

Pré-requisito: Ofício (alquimia) 5 graduações.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Ofícios (alquimia), e você pode criar itens alquímicos mundanos muito mais rápido do que o normal. Quando estiver criando venenos, você pode criar uma quantidade de doses iguais ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1) de uma só vez. Estas doses adicionais não aumentam o tempo necessário, mas elas aumentam o custo de matéria-prima.

Adicionalmente, sempre que você criar itens alquímicos ou venenos usando Ofícios (alquimia), utilize o valor em po do item como seu valor de pp para determinar seu progresso (não multiplique o custo em po por 10 para determinar seu custo em pp).

Mestre em Tiro a Queima Roupa (Combate)

Você é hábil em disparar armas à distância em combate corpo a corpo.

Pré-requisito: Especialização em Armas com a arma à distância selecionada.

Benefício: Escolha um tipo de arma à distância. Você não provoca ataques de oportunidade quando dispara a arma selecionada enquanto está em uma área ameaçada.

Normal: Usar uma arma à distância enquanto está em uma área ameaçada provoca ataques de oportunidade.

Especial: A partir do 6º nível, um patrulheiro com o estilo de combate arquearia pode selecionar Mestre em Tiro a Queima Roupa como um talento de estilo de combate.

Morador do Solo

Você pode falar com animais escavadores.

Pré-requisitos: Car 13, gnomo, traço racial magia gnômica.

Benefício: Você pode usar *falar com os animais* como uma habilidade similar a magia à vontade, mas somente para se comunicar com animais escavadores como roedores, toupeiras e similares. Você ainda pode utilizar sua habilidade gnômica *falar com os animais* uma vez por dia para falar com qualquer animal normalmente.

Movimentos Defensivos (Combate)

Um frenesi selvagem de ataques serve para elevar suas defesas.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando você realizar uma ação de ataque total enquanto empunhar uma arma de duas mãos, você pode escolher reduzir o dano pela metade para receber +4 de bônus na CA e DMC até o início de seu próximo turno. A redução de dano se aplica até o início de seu próximo turno.

No Caminho do Perigo (Combate)

Você se coloca no caminho do perigo para salvar seus aliados.

Pré-requisito: Guarda-Costas.

Benefício: Quando utilizar a ação prestar auxílio para aprimorar a CA de um aliado adjacente, você pode interceptar um ataque bem-sucedido contra esse aliado como uma ação imediata, sofrendo o dano total desse ataque e quaisquer efeitos associados (sangramento, veneno, etc.). Uma criatura não pode se beneficiar deste talento mais de uma vez por ataque.

Olhos de Águia

Sua visão é especialmente apurada.

Pré-requisitos: Sab 13, traço racial sentidos aguçados.

Benefício: Você ignora até -5 de penalidade devido à distância em testes visuais de Percepção, permitindo que você veja apuradamente em distâncias muito maiores que a maioria.

Oportunistas Emparelhados (Combate, Cooperativo)

Você sabe como fazer um inimigo pagar por manter a guarda baixa.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você recebe +4 de bônus de circunstância em ataques de oportunidade contra criaturas ameaçada por ambos. Inimigos que provocarem ataques de oportunidade contra seu aliado também provocam ataques de oportunidade contra você enquanto você estiver o ameaçando (mesmo caso a situação ou habilidade normalmente lhe negasse o ataque de oportunidade). Isto não permite que você realize mais de um ataque de oportunidade contra uma criatura pela mesma ação.

Parede de Escudos (Combate, Cooperativo)

Você forma uma defesa unificada com aqueles que o cercam.

Pré-requisito: Proficiência com Escudos.

Benefício: Sempre que você estiver empunhando um escudo e estiver adjacente a um aliado empunhando um escudo que também possui este talento, o bônus na CA de seu escudo aumenta, dependendo do tipo de escudo empunhado por seu aliado. Caso seu aliado esteja empunhando um broquel ou escudo leve, o bônus de seu escudo aumenta em +1. Caso seu aliado esteja empunhando um escudo pesado ou de corpo, o bônus de seu escudo aumenta em +2. Você mantém estes bônus mesmo que seu aliado perca seu bônus de escudo por realizar um ataque com escudo. Caso um aliado adjacente com este talento utilize um escudo de corpo para receber cobertura total, você também se beneficia caso um ataque mirando você seja desferido do outro lado do escudo (*Livro Básico* 151).

Passar Despercebido

Seu tamanho pequeno lhe permite rapidamente sair de vista.

Pré-requisitos: Des 13, tamanho Pequeno ou menor.

Benefício: Durante a primeira rodada de combate, oponentes desprevenidos serão considerados como não tendo te percebido para os propósitos de testes da perícia Furtividade, permitindo que você faça um teste de Furtividade nessa rodada para se esconder deles.

Passar por Humano

Você é facilmente confundido com um humano em vez de um membro de sua própria raça.

Pré-requisito: Meio-elfo, meio-orc ou halfling (veja Especial).

Benefício: Você recebe +10 de bônus em testes de Disfarce para se passar por um humano, e não recebe penalidades por se disfarçar como membro de outra raça quando o faz. Em áreas amplamente povoadas ou ocupadas por humanos, você pode escolher 10 em seu teste de Disfarce, o que significa que a maioria das pessoas tende a assumir que você é humano a menos que tenham uma razão para pensar o contrário.

Especial: Um halfling pode escolher este talento, mas deve possuir o talento Semblante Infantil como pré-requisito. O benefício dos dois talentos se acumulam.

Passo de Aranha

Sua maestria física lhe permite um caminhar impossível.

Pré-requisitos: Acrobacia 6 graduações, Escalar 6 graduações, 6º nível de monge.

Benefício: Como uma ação de movimento, você pode se mover até metade de seu deslocamento de queda suave (máximo 15 metros) através de uma parede ou teto ou através de cordas, galhos ou mesmo sobre a água ou outras superfícies que não poderiam suportar seu peso. Você deve alcançar uma superfície sólida ao final de seu turno ou cairá.

Passo Lateral (Combate)

Você pode se reposicionar após um adversário errar um ataque.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade.

Benefício: Sempre que um adversário errar você com um ataque corpo a corpo, você pode realizar um passo de ajuste como uma ação imediata, desde que você permaneça dentro da área ameaçada do oponente. Este movimento não provoca ataques de oportunidade. Caso você realize este passo, você não pode realizar um passo de ajuste durante seu próximo turno. Caso você realize uma ação de movimento durante seu próximo turno, subtraia 1,5 metros de seu deslocamento total.

Passo Lateral Aprimorado (Combate)

Você é especialista em mover-se lateralmente em combate corpo a corpo sem comprometer sua mobilidade.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Passo Lateral.

Benefício: Após esquivar-se de um ataque errado de um oponente usando o talento Passo Lateral, você ainda pode realizar um passo de ajuste durante seu próximo turno, ou você pode se mover até seu deslocamento total caso realizar uma ação para se deslocar no seu próximo turno.

Normal: Caso você utilize o talento Passo Lateral, você não pode realizar um passo de ajuste durante seu próximo turno.

Passo Leve

Você faz seu caminho agilmente mesmo através dos terrenos mais perigosos e improváveis.

Pré-requisitos: Passos Acrobáticos, Movimentos Ágeis, elfo.

Benefício: Você pode ignorar os efeitos de terreno difícil em ambientes naturais, como se ele fosse terreno normal.

Passo nas Nuvens

Seu caminhar possui uma leveza sublime.

Pré-requisitos: Passo de Aranha, 12º nível de monge.

Benefício: Com uma ação de movimento, você pode *andar no ar* (como a magia) até metade de sua distância de queda suave, ao máximo de 15 metros. Você deve alcançar uma superfície sólida ao final de seu turno ou cairá.

Patrulha de Combate (Combate)

Você caminha pelo campo de batalha, lidando com ameaças sempre que elas surgirem.

Pré-requisitos: Mobilidade, Reflexos em Combate, bônus base de ataque +5.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, você pode declarar que está patrulhando o combate, aumentando sua área ameaçada em 1,5 metros a cada 5 pontos de seu bônus base de ataque. Até o início de seu próximo turno, você pode realizar ataques de oportunidade contra qualquer oponente nesta área ameaçada que provocar ataques de oportunidade. Você pode se mover como parte destes ataques, desde que seu movimento total antes de seu próximo turno não exceda seu deslocamento. Qualquer movimento que você fizer provoca ataques de oportunidade normalmente.

Poder de Fúria Adicional

Você desbloqueou uma nova habilidade para usando enquanto estiver em fúria.

Pré-requisito: Característica de classe poder de fúria.

Benefício: Você recebe um poder de fúria adicional. Você deve atender a todos os pré-requisitos deste poder de fúria.

Especial: Você pode selecionar Poder de Fúria Adicional várias vezes.

Precisão Élfica (Combate)

Sua visão afiada torna tiros difíceis mais fáceis.

Pré-requisito: Elfo.

Benefício: Caso você erre um ataque à distância devido a cobertura quando estiver disparando um arco curto ou longo (incluindo arcos compostos), você pode jogar novamente sua jogada de chance de falha uma vez para ver se você realmente acerta o ataque.

Presas Cortantes

Suas mandíbulas poderosas e dentes de aço são mortais o suficiente para lhe conceder um ataque de mordida.

Pré-requisito: Meio-orc.

Benefício: Você pode realizar um ataque de mordida que causa 1d4 pontos de dano, mais seu modificador de Força. Você é considerado proficiente com este ataque e pode aplicar talentos ou efeitos apropriados para ataques naturais. Caso seja utilizado como parte de uma ação de ataque total, a mordida é considerada um ataque secundário e é realizada com seu bônus base de ataque total -5, e adiciona metade de seu modificador de Força ao dano.

Proeza de Ladino Adicional

Através de prática constante, você aprendeu como executar um truque especial.

Pré-requisito: Característica de classe proeza de ladino.

Benefício: Você recebe uma proeza de ladino adicional. Você deve atender a todos os pré-requisitos desta proeza de ladino.

Especial: Você pode selecionar Proeza de Ladino Adicional várias vezes.

Provocar

Você pode ser pequeno, seus comentários apequenam os outros.

Pré-requisitos: Car 13, tamanho Pequeno ou menor.

Benefício: Você pode desmoralizar oponentes usando Blefar em vez de Intimidação (veja a perícia Intimidação para detalhes) e não sofre penalidade no teste de perícia por ser menor que seu alvo.

Punho Elemental (Combate)

Você imbui seu punho com energia elemental.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: Quando você usar Punho Elemental, escolha um dos seguintes tipos de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Em um ataque bem-sucedido, o ataque causa o dano normal mais 1d6 pontos de dano do tipo escolhido. Você deve declarar que está usando este talento antes de realizar sua jogada de ataque (portanto, uma jogada de ataque mal sucedida desperdiça a tentativa). Você pode tentar um ataque de punho elemental uma vez por dia a cada quatro níveis que você possuir (veja Especial), e não mais do que uma vez por rodada.

Especial: Um monge dos quatro ventos recebe Punho Elemental como um talento adicional no 1º nível, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele pode utilizar Punho Elemental um número de vezes por dia igual a seu nível de monge, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis que ele possuir em outras classes.

Rajada Arcana

Você pode converter qualquer magia em um ataque.

Pré-requisitos: Conjurador arcano, 10º nível de conjurador.

Benefício: Como uma ação padrão, você pode sacrificar uma magia preparada ou um espaço de magia não utilizado de 1º nível ou superior e transformá-lo em um raio, mirando qualquer adversário a 9 metros como um ataque de toque à distância. Este ataque causa 2d6 pontos de dano mais 1d6 pontos de dano adicional para cada nível de magia ou espaço de magia sacrificado. Magias de nível 0 não podem ser sacrificadas desta maneira.

Recuperação Heroica

Você pode ignorar os efeitos de condições incapacitantes.

Pré-requisitos: Duro de Matar, Tolerância, teste base de Fortitude +4.

Benefício: Uma vez por dia como uma ação padrão você pode realizar um novo teste de resistência contra uma condição ou aflição prejudicial que exija um teste de Fortitude que ainda estiver lhe afetando. Caso este teste contra a aflição falhe, nenhum efeito adicional é gerado, mas um teste bem-sucedido é considerado para curar uma aflição como um veneno ou doença. Você não pode utilizar este talento para se recuperar de um efeito instantâneo, efeitos que não permitem um teste de resistência ou efeitos que não exigem um teste de Fortitude.

Reposicionar Aprimorado (Combate)

Você aprendeu como forçar seus inimigos a se moverem pelo campo de batalha.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você não provoca um ataque de oportunidade quando realiza a manobra de combate reposicionar. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus nos testes realizados para reposicionar um adversário. Você também recebe +2 de bônus em sua Defesa contra Manobra de Combate quando um oponente tentar reposicionar você.

Normal: Você provoca um ataque de oportunidade quando executa a manobra de combate reposicionar.

Reposicionar Maior (Combate)

Quando você reposiciona adversário, eles ficam vulneráveis aos ataques de seus aliados.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Reposicionar Aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefício: Você recebe +2 em testes realizados para reposicionar um adversário. Este bônus se acumula com o bônus concedido pelo talento Reposicionar Aprimorado. Sempre que você reposicionar um adversário, o deslocamento dele provoca ataques de oportunidade para todos seus aliados (exceto você).

Normal: Criaturas deslocadas por reposicionar não provocam ataques de oportunidade.

Revelação Adicional

Você descobriu um novo aspecto de seu mistério.

Benefício: Você recebe uma revelação adicional. Você deve atender a todos os pré-requisitos desta revelação.

Especial: Você pode selecionar Revelação Adicional várias vezes.

Roubar Aprimorado (Combate)

Você é hábil em furtar itens de seus oponentes.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você não provoca um ataque de oportunidade quando realiza a manobra de combate roubar. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus nos testes realizados para roubar um adversário. Você também recebe +2 de bônus em sua Defesa contra Manobra de Combate quando um oponente tentar roubar você.

Normal: Você provoca um ataque de oportunidade quando executa a manobra de combate roubar.

Roubar Maior (Combate)

Você possui o dom para furtar itens de seus oponentes em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em combate, Roubar aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefício: Você recebe +2 em testes realizados para roubar um item de um adversário. Este bônus se acumula com o bônus concedido pelo talento Roubar Aprimorado. Caso você roube um item de um adversário durante o combate, ele não percebe o roubo até o final do combate ou se tentar usar o item perdido.

Normal: Criaturas percebem automaticamente itens tomados deles através da manobra de combate roubar.

Segunda Chance (Combate)

Reflexos rápidos transformar ataques errados em segundas chances.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando realizar um ataque total, caso você erre seu primeiro ataque, você pode sacrificar quaisquer outros ataques pelo resto de seu turno para jogar novamente esse ataque com seu maior bônus base de ataque.

Segunda Chance Aprimorada (Combate)

Você pode transformar um golpe errado em uma segunda chance sem sacrificar ataques subsequentes.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Segunda Chance, bônus base de ataque +11.

Benefício: Quando você jogar novamente um ataque errado usando o talento Segunda Chance, você ainda pode realizar o resto de seus ataques nesse turno, sofrendo -5 de penalidade em cada ataque.

Normal: Quando usar o talento Segunda Chance, você deve normalmente sacrificar o resto de seus ataques nesse turno.

Semblante Infantil

Seu aspecto similar a uma criança humana tende a fazer com que os outros confiem em você, talvez mais do que deveriam.

Pré-requisitos: Car 13, halfling.

Benefício: Você pode escolher 10 em testes de Blefar para convencer os outros de que você está dizendo a verdade, desde que sua história faça você parecer inocente. Você recebe +2 de bônus em testes da perícia Disfarces para parecer uma criança humana, e ignora as penalidades por assumir uma raça e categoria idade diferentes da sua enquanto faz isso.

Sentidos Afiados

Seus sentidos são especialmente afiados, mesmo para seu povo.

Pré-requisitos: Traço racial sentidos aguçados.

Benefício: Você recebe +4 de bônus racial em testes da perícia Percepção. Este bônus substitui o bônus normal da do traço racial sentidos aguçados.

Normal: O traço sentidos aguçados normalmente concede +2 de bônus racial em testes da perícia Percepção.

Sentir as Rochas

Você pode sentir o movimento na terra e nas pedras em torno de você.

Pré-requisitos: Ligação com Pedras Aprimorado, Percepção 10 graduações.

Benefício: Você adquire sentido sísmico com um alcance de 3 metros.

Sob e Sobre (Combate)

Você pode deslizar sob um adversário que tentar te agarrar, desequilibrando-o e derrubando-o.

Pré-requisitos: Manobras Ágeis, tamanho Pequeno ou menor.

Benefício: Caso um adversário maior que você tente lhe agarrar e falhe, como realizar um ataque de derrubar como uma ação imediata contra esse oponente com +2 de bônus. Isto não provoca um ataque de oportunidade.

Sociável

Você sabe como ajudar os outros para se entrosar.

Pré-requisito: Car 13, meio-elfo.

Benefício: Como uma ação de movimento, você pode conceder a todas as criaturas aliadas a 9 metros que puderem vê-lo ou ouvi-lo, +2 de bônus em testes de Diplomacia por um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Talento Arcano

A magia está no seu sangue, na ponta de seus dedos.

Pré-requisitos: Carisma 10 ou mais; elfo, gnomo ou meio-elfo.

Benefício: Escolha uma magia nível 0 da lista de magia de feiticeiro/mago. Você pode conjurar esta magia três vezes por dia como uma habilidade similar a magia. O nível de conjurador é igual a seu nível de personagem. A CD do teste é 10 + seu modificador de Carisma.

Tático de Teleporte (Combate)

Você é especialmente alerta em relação a inimigos usando teleportação para se aproximar ou afastar de você.

Pré-requisitos: Disruptivo, Reflexos de Combate, Quebra-Magia.

Benefício: Qualquer criatura utilizando um efeito de teleporte para entrar ou sair de um quadrado ameaçado por você provoca um ataque de oportunidade, mesmo se for conjurado defensivamente ou utilizando uma habilidade sobrenatural.

Tiro Apunhalante (Combate)

Você pode limpar o caminho para continuar usando seu arco.

Pré-requisitos: Tiro Rápido, elfo.

Benefício: Quando estiver adjacente a um oponente e realizar uma ação de ataque total com um arco curto ou longo (incluindo arcos compostos), você pode escolher realizar um ataque corpo a corpo contra esse oponente com uma flecha em sua mão em vez de dispará-la. Caso acerte o ataque – independentemente se ele causar dano ou não – seu alvo é empurrado 1,5 metros para trás. Em seguida, você pode disparar flechas com seu arco normalmente, seja no alvo original ou em outro alvo dentro de seu alcance. Este ataque corpo a corpo substitui o ataque de Tiro Rápido, e todas suas jogadas de ataque na rodada (o ataque corpo a corpo e ataques à distância) sofrem -2 de penalidade. Caso seu ataque inicial faça com que você não tenha nenhum inimigo lhe ameaçando, você pode realizar os ataques subsequentes sem provocar ataques de oportunidade.

Tiro em Avanço (Combate)

Você é um escaramuçador experiente, capaz de disparar projéteis em seus inimigos enquanto avança ou recua.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro em Movimento, Tiro a Queima Roupa, bônus base de ataque +6.

Benefício: Uma vez por encontro, quando usar a ação recuar, você pode realizar um único ataque à distância durante qualquer ponto de seu movimento.

Normal: Você não pode atacar quando utiliza a ação de recuar.

Especial: A partir do 6º nível, um patrulheiro com o estilo de combate arquearia pode selecionar Tiro em Avanço como um talento de estilo de combate.

Tiro Disruptivo (Combate)

Com um tiro bem dado, você torna mais difícil para um oponente próximo conjurar magias.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro a Queima Roupa, 6º nível de guerreiro.

Benefício: Caso você prepare uma ação para atirar em um oponente conjurando uma magia a 9 metros e obtenha sucesso em um ataque à distância contra esse oponente, a CD de concentração para conjurar a magia aumenta em +4.

Tiro Focado (Combate)

Sua intuição anatômica adiciona mortalidade a seus tiros.

Pré-requisitos: Int 13, Tiro Preciso, Tiro a Queima Roupa.

Benefício: Como uma ação padrão, você pode realizar um ataque com um arco ou besta e adicionar seu modificador de Inteligência na jogada de dano. Você deve estar a 9 metros de seu alvo para causar este dano adicional. Criaturas imunes a acertos críticos e ataques furtivos são imunes a este dano adicional.

Especial: A partir do 2º nível, um patrulheiro com o estilo de combate arquearia pode selecionar Tiro Focado como um talento de estilo de combate.

Toque de Serenidade (Combate)

Com um simples toque, é possível reduzir a ameaça do mais selvagem dos inimigos.

Pré-requisitos: Sab 18, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: Você deve declarar que está usando este talento antes de realizar sua jogada de ataque (embora um ataque mal sucedido desperdice a tentativa). Em um ataque bem-sucedido, o ataque não causa dano algum e não impõe qualquer outro efeito ou condição, mas o alvo não pode conjurar magias ou atacar (incluindo ataques de oportunidade e ataques como ações imediatas) por

1 rodada a não ser que obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude com uma CD de 10 + 1/2 de seus níveis de personagem + seu modificado de Sabedoria. Você pode tentar um tentar um ataque de toque de serenidade uma vez por dia a cada quatro níveis que você possuir (veja Especial), e não mais do que uma vez por rodada.

Especial: Um monge da lótus recebe Toque de Serenidade como um talento adicional no 1º nível, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. Ele pode utilizar Toque de Serenidade um número de vezes por dia igual a seu nível de monge, mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis que ele possuir em outras classes.

Traços Adicionais

Você possui mais traços do que o normal

Benefício: Você recebe dois traços de personagem à sua escolha (veja Capítulo 8). Estes traços devem ser escolhidos a de listas diferentes, e não podem ser escolhidos de listas às quais você já possua um traço de personagem selecionado. Você deve atender quaisquer qualificações adicionais para os traços de personagem que você escolher.

Transmutação Tenaz

Sua maestria da magia da transformação torna suas transmutações mais duráveis.

Pré-requisito: Foco em Magia (transmutação).

Benefício: A CD do nível dos testes de nível de conjurador para dissipar ou remover suas transmutações aumentam em 2; mesmo que a magia seja dissipada, seus efeitos persistem por 1 rodada adicional antes de se dissipar.

Trocar Lugares (Combate, Cooperativo)

Você é hábil em trocar de lugar com o seu aliado durante um combate caótico.

Benefício: Sempre que você estiver adjacente a um aliado que também possui este talento, você pode se mover para o quadrado de seu aliado como parte de um movimento normal. Ao mesmo tempo, seu aliado se move para seu espaço prévio como uma ação imediata. Tanto você quanto seu aliado devem ser voluntários e serem capazes de se mover para receber o benefício deste talento. Seu aliado deve ser do mesmo tamanho que você para utilizar este talento. Seu aliado não provoca um ataque de oportunidade por este movimento, mas você provoca normalmente. Este movimento não conta no movimento do próximo turno de seu aliado.

Truque Sujo Aprimorado (Combate)

Você é hábil em realizar truques sujos contra seus adversário.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: Você não provoca um ataque de oportunidade quando realiza a manobra de combate truque sujo. Adicionalmente, você recebe +2 de bônus nos testes realizados para tentar um truque sujo. Você também recebe +2 de bônus em sua Defesa contra Manobra de Combate quando um oponente tentar um truque sujo contra você.

Normal: Você provoca um ataque de oportunidade quando executa a manobra de combate truque sujo.

Truque Sujo Maior (Combate)

Quando você realiza um truque sujo, seu inimigo fica realmente atrapalhado.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Truque Sujo Aprimorado, bônus base de ataque +6.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes realizados para tentar um truque sujo. Este bônus se acumula com o bônus concedido pelo talento Truque Sujo Aprimorado. Sempre que você obtiver sucesso em um truque sujo, a penalidade dura por 1d4 rodadas, mais 1 rodada para cada 5 pontos em que seu ataque exceder a DMC do alvo. Adicionalmente, remover a condição requer que o alvo gaste uma ação padrão.

Normal: A condição imposta por truque sujo dura 1 rodada mais 1 rodada para cada 5 pontos em que seu ataque exceder a DMC do alvo. Remover a condição requer que o alvo gaste uma ação padrão.

Visão no Escuro Profunda

Seus sentidos são especialmente afiados na escuridão absoluta.

Pré-requisito: Visão no escuro 18 metros.

Benefício: Sua visão no escuro possui um alcance de 36 metros.

Normal: Visão no escuro normalmente possui um alcance de 18 ou 27 metros.

Vitalidade Furiosa

Enquanto estiver em fúria, você estará cheio de vigor e saúde.

Pré-requisitos: Con 15, característica de classe fúria.

Benefício: Sempre que você estiver em fúria, o bônus de moral em sua Constituição aumenta em +2. Sua fúria não é encerrada se você ficar inconsciente. Enquanto estiver inconsciente você ainda deve gastar rodadas de fúria por dia a cada rodada.

Voz da Experiência

Embora ainda jovem para sua raça, você possui conhecimento e treinamento de uma vida inteira.

Pré-requisitos: Anão, elfo ou gnomo; 100 anos de idade ou mais.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes das perícias Conhecimento e Profissão, e pode realizar testes com estas perícias mesmo destreinado.

4 Equipamento

"Eu acho que a gente pode ter ofendido eles," sugeriu Merisiel, se esquivando para trás enquanto um pedregulho do tamanho de um cavalo esmagava o caminho no penhasco abaixo.

"O que te deu essa ideia?" perguntou Valeros. Acima dele, o urso atroz rugiu, mostrando suas presas amareladas. Valeros rosnou de volta pra ele.

"Ladrões!" gritou o gigante mais à frente, e Valeros suspirou.

"Me diz, Merisiel," disse ele, calmamente, "você já percebeu alguns padrões na sua vida?"

Então, antes que ela pudesse responder, ele se curvou para frente na direção do joelho do gigante e se lançou nas costas do urso, enfiando a espada em sua nuca.

Equipamentos

Um personagem bem equipado pode enfrentar quase qualquer desafio, desde sobreviver nas selvas a causar uma boa impressão no banquete do rei. Este capítulo apresenta todos os tipos de equipamentos mundos e exóticos para os PJs comprarem e usarem, de armas a armaduras, de itens alquímicos a ferramentas obra-prima, e de vinhos finos a rações de viagem. Os equipamentos apresentados aqui devem ser relativamente fáceis de encontrar e comprar na maioria das cidades, embora MJs possam desejar restringir a disponibilidade de alguns itens mais caros e exóticos.

Armas

Aventureiros estão sempre de olho em novas e estranhas armas para concedê-los alguma vantagem em combate.

Adaga Quebra-Espada: Você pode usar esta adaga para desarmar ou fender lâminas de um inimigo ao pegá-las na base da lâmina e utilizando sua arma como alavanca. Caso você seja proficiente com esta arma, adicione +4 de em suas tentativas de desarmar e fender contra armas de lâminas.

Apanhador: Esta arma de haste consiste em dois ganchos curvados de metal que se fecham em volta de um alvo quando você ataca, permitindo prender um oponente. Um apanhador é forjado para capturar uma criatura de um tamanho específico (como Pequeno ou Médio) e não funciona em criaturas de um tamanho inapropriado para a arma. Realize um ataque de toque para atingir um oponente e um teste de manobra de combate para agarrá-lo (sem os -4 de penalidade por não possuir as duas mãos livres); um sucesso indica que você e o alvo estão agarrados. Uma vez que o alvo estiver agarrado, você pode executar as ações de mover ou causar dano enquanto agarra o alvo. O apanhador possui dureza 10 e 5 pontos de vida; um teste de Força CD 26 é necessário para quebrá-lo. Caso você solte o apanhador, o alvo pode se livrar como uma ação padrão.

Aspersório de Batalha: Nomeado pelo aspersório comum, um instrumento similar a uma maça usada por sacerdotes para borrifar água benta, esta maça leve possui uma cabeça oca e um tampão para preencher sua cabeça no pescoço da arma. Quando a maça atinge uma criatura, água benta borrifa sobre ela através e pequenos furos na cabeça da arma; criaturas sujeitas a dano de água benta sobrem 1 ponto de dano adicional ao efeito normal por ser atingir pela maça (um aspersório mundano pode causar dano de água benta a uma criatura incorpórea desta maneira, mesmo que a própria maça não cause dano nenhum). Após 5 golpes, o aspersório de batalha estará vazio e precisará ser preenchido novamente. Encher esta arma com água benta requer uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade (como beber uma poção). Um aspersório preenchido é normalmente carregado para cima, caso contrário, a água benta vaza conforme a arma se move.

Baioneta: Baionetas são armas de combate próximo desenvolvidas para caber nos sulcos ou bocais de bestas e armas de fogo. Eles permitem que você realize ataques corpo a corpo com estas armas, mas impede temporariamente que você as utilize como armas à distância. Anexar ou remover uma baioneta é uma ação de movimento.

Bardiche: A lâmina-machado crescente desta arma de haste é fixada ao cabo em dois pontos: o centro da lâmina é preso ao encaixe no topo do cabo, e o ponto mais baixo da lâmina é preso a um segundo ponto mais abaixo. A lâmina é frequentemente muito longa, algumas vezes até mais que o cabo. Você recebe +2 de bônus na DMC para resistir a tentativas de fender contra uma bardiche.

Bec de Corbin: A bec de corbin é uma arma de haste muito similar ao martelo lucerne, mas a cabeça de martelo é lisa em vez de espinhada e a ponta de lança é mais robusta e curvada. Você ataca primariamente com a ponta de lança. Você recebe +2 de bônus em BMC para fender uma armadura média ou pesada com uma bec de corbin.

Besta Dupla: Esta arma pesada dispara um par de virotes com pontas de ferro em um único apertar de gatilho. Devido a seu tamanho e peso, você sofre -4 de penalidade em sua jogada de ataque se for proficiente com ela, ou -8 se não for proficiente. Caso o ataque acerte, o alvo sofre dano de ambos os virotes. Acertos críticos, dano de ataque furtivo e outros danos baseados em precisão se aplicam somente ao primeiro virote. Recarregar um virote é uma ação padrão; o talento Rapidez de Recarga reduz isto para uma ação de movimento. Maestria em Besta permite que você recarregue ambos os virotes com uma única ação de movimento.

Bumerangue: O bumerangue é primariamente uma ferramenta de caça, mas não é incomum esta arma de arremesso versátil ser carregada em batalha. Um bumerangue é feito de madeira e achatado, com uma empunhadura longa, uma curva vincada, e a outra metade dobrada é afiada na ponta. Um bumerangue de arremesso não voa de volta; bumerangues de retorno são somente recreacionais.

Cestus: A cestus é uma luva de couro ou tecido grosso que cobre da metade do antebraço até metade dos dedos. Esta arma de combate próximo é reforçado com placas de metal sobre os dedos e frequentemente possuem espinhos sobre as costas das mãos e punhos. Enquanto veste uma cestus, você é considerado armado e seus ataques desarmados causam dano normal. Caso você seja proficiente com uma cestus, seus ataques desarmados podem causar dano de concussão ou perfurante. Monges são proficientes com a cestus. Quando estiver usando uma cestus, seus dedos ficam expostos, permitindo que você empunhe ou carregue itens nessa mão, mas a constrição da arma em suas articulações lhe faz sofrer -2 de penalidade em todas as tarefas baseadas em precisão envolvendo essa mão (como abrir fechaduras).

TABELA 4-1: ARMAS

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Golpes Desarmados								
Soco-inglês	1 po	1d2	1d3	x2	–	0,5 kg	Cc	monge, veja texto
Armas Leves Corpo a Corpo								
Asperósio de batalha	5 po	1d4	1d6	x2	–	2 kg	Cc	veja texto
Cestus	5 po	1d3	1d4	19-20/x2	–	0,5 kg	Cc ou P	monge, veja texto
Estaca de madeira	–	1d3	1d4	x2	3 m	0,5 kg	P	–
Armas de Duas Mãos Corpo a Corpo								
Baioneta	5 po	1d4	1d6	x2	–	0,5 kg	P	–
Lança javali	5 po	1d6	1d8	x2	–	4 kg	P	escorar, veja texto

Armas Marciais	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas de Uma Mão Corpo a Corpo								
Espada-bengala	45 po	1d4	1d6	x2	–	2 kg	P	–
Armas de Duas Mãos Corpo a Corpo								
Bardiche	13 po	1d8	1d10	19-20/x2	–	7 kg	Ct	escorar, haste, veja texto
Bec de corbin	15 po	1d8	1d10	x3	–	6 kg	Cc ou P	escorar, haste, veja texto
Glaive-guisarme	12 po	1d8	1d10	x3	–	5 kg	Ct	escorar, haste, veja texto
Martelo lucerne	15 po	1d10	1d12	x2	–	6 kg	Cc ou P	escorar, haste, veja texto
Podadeira	11 po	1d6	1d8	x3	–	5,5 kg	Ct	desarmar, escorar, haste, veja texto
Armas à Distância								
Flecha contundente (20)	2 po	–	–	–	–	1,5 kg	Cc	veja texto
Flecha de fumaça	20 po	–	–	–	–	1,5 kg	P	veja texto
Flecha voadora (20)	2 po	–	–	–	veja texto	–	P	veja texto
Chakram	1 po	1d6	1d8	x2	9 m	0,5 kg	S	–
Pilo	5 po	1d6	1d8	x2	6 m	2 kg	P	veja texto

Armas Marciais	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas leves Corpo a Corpo								
Adaga quebra-espada	10 po	1d3	1d4	x2	–	1,5 kg	Ct	desarmar, veja texto
Armas de Uma Mão Corpo a Corpo								
Espada do templo	30 po	1d6	1d8	19-20/x2	–	1,5 kg	Ct	derrubar, monge
Falcata	18 po	1d6	1d8	19-20/x3	–	2 kg	Ct	–
Khopesh	20 po	1d6	1d8	19-20/x2	–	4 kg	Ct	derrubar
Armas de Duas Mãos Corpo a Corpo								
Apanhador	15 po	1	1d2	–	–	5 kg	Ct e P	haste, veja texto
Corrente lança-e-gancho	15 po	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	–	6,5 kg	P	derrubar
Armas à Distância								
Besta dupla	300 po	1d6	1d8	19-20/x2	24 m	9 kg	P	–
Bumerangue	3 po	1d4	1d6	x2	9 m	1,5 kg	Cc	veja texto
Laço	1 pp	–	–	–	–	2,5 kg	–	veja texto

[1]Peso para armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade deste valor, e uma arma Grande pesa o dobro.

[2]Uma arma com dois tipos é de ambos os tipos se apresentar a especificação "e", ou de apenas um dos tipos (à escolha de quem a empunha) caso apresente a especificação "ou".

Chakram: O chakram é uma arma de arremesso simples, elegante e portátil. Ele é uma placa chata de metal com uma abertura no centro e com lâminas afiadas nas extremidades. Você pode empunhar o chakram como uma arma corpo a corpo, mas ele não é feito para isso; você sofre -1 de penalidade em sua jogada de ataque com a arma e deve realizar um teste de Reflexos CD 15 para não se cortar com a lâmina (metade do dano, sem modificador de Força). Você não precisa realizar este teste se estiver vestindo uma armadura pesada.

Corrente com Lança-e-Gancho: Esta arma perversa frequentemente é encontrada em eventos de gladiadores devido à sua versatilidade. O corpo da arma é uma lança curta padrão, primariamente usada para perfurar e empurrar. A parte de baixo da lança é presa com uma corrente, frequentemente com cravos, com um gancho na extremidade. O gancho e a corrente podem ser usados para realizar ataques de derrubar. Caso seu ataque de derrubar falhe por 10 ou mais, você pode soltar a corrente com lança-e-gancho para evitar ser derrubado.

Espada-Bengala: Esta lâmina fina e leve fica em um recipiente de madeira que serve como bainha e esconderijo para a lâmina. Você pode sacar a arma da bengala como uma ação rápida (ou ação livre caso possua o talento Saque Rápido). Um observador deve realizar um teste de Percepção CD 20 para perceber que a bengala possui uma espada internamente; a CD é reduzida em 10 caso o observador seja capaz de manejar a arma.

Espada do Templo: Lâminas pesadas tipicamente usadas por guardiões de locais religiosos, espadas templárias possuem distintas lâminas em formato crescente, parecendo um amálgama de foice e espada. Muitos possuem furos na lâminas, onde às vezes penduram fetiches, sinos, ou outras bugigangas religiosas. Monges são proficientes com a espada templária.

Estaca de Madeira: Esta arma de combate próximo é somente um pedaço de madeira afiado. Espetos de ferro usadas como armas causam dano como estacas de madeira.

Falcata: Esta lâmina pesada possui o fio côncavo e afiado e um cabo em formato de gancho. Seu formato distribui o peso para conceder o impulso de um machado com a precisão de uma espada.

Flecha Contundente: Estas flechas possuem pontas arredondadas de madeira. Elas causam dano de concussão em vez de dano perfurante. Um arqueiro pode usar uma flecha brusca para causar dano não letal (com a penalidade normal de -4 por usar uma arma letal para causar dano não letal).

Flecha de Fumaça: Esta flecha é na verdade um bastão de fumaça desenvolvido especialmente para ser disparado

por um arco. Ela deixa um rastro de fumaça enquanto voa, e cria um cubo de 1,5 metros de fumaça onde ele atingir. Exceto conforme especificado, ele funciona como uma flecha normal em termos de dano, alcance e assim por diante.

Flecha Voadora: Estas flechas possuem setas e penas especiais que lhes concedem um maior alcance. O incremento de distância de uma flecha voadora é 6 metros maior com arcos longos e 3 metros maior com arcos curtos. Elas causam dano como uma categoria de tamanho inferior.

Glaive-Guisarme: Esta arma de haste combina a lâmina de uma glaive com um gancho retorcido. Um oponente montado atingido por uma glaive-guisarme sofre -2 de penalidade em seu teste de Cavalgar para permanecer montado.

Khopesh: Esta lâmina pesada possui uma curvatura convexa próxima da ponta, fazendo sua forma geral similar a um machado de batalha.

Lança Javali: Esta lança com uma lâmina espiralada possui uma barra de metal de aproximadamente metade de seu comprimento. Caso você prepare uma lança javali contra uma investida e seu ataque acerte, você recebe +2 de bônus de escudo na CA contra essa criatura até o seu próximo turno.

Laço: Esta arma de arremesso é uma corda comprida com um nó aberto na ponta que lhe permite enredar um adversário como se você estivesse usando uma rede. A CD para conjurar uma magia enquanto estiver enredado por um laço é 10 + o nível da magia sendo conjurada. Uma criatura enredada pode se livrar com um testes de Arte da Fuga CD 15 como uma rodada de ação completa. O laço possui 2 pontos de vida e CA 10. Um teste de Força CD 23 é necessário para arrebentá-lo. Em um ataque bem-sucedido, o laço se aperta; para usá-lo novamente, você deve gastar uma ação padrão deslizando o nó para aumentar o laço.

Martelo Lucerne: Esta arma de haste possui tanto uma cabeça protuberante de martelo para desferir golpes esmagadores como uma ponta afiada para perfurar e atravessar armaduras; a maioria dos ataques é feita com o martelo. O cabo longo permite que o portador coloque uma força tremenda na cabeça desta arma. Você recebe +2 de bônus em BMC para fender uma armadura média ou pesada com um martelo lucerne.

Pilo: A ponta desta azagaia pesada foi desenvolvida para quebrar e atravessar escudos ao atingi-los. Como uma munição, um pilo arremessado que atinge o alvo é destruído. Caso você atinja um oponente usando um escudo com um pilo, ele perde o bônus de CA desse escudo até que realize uma ação padrão para remover os restos do pilo do escudo.

Podadeira: A lâmina desta arma de haste é curvada ou possui formato de gancho com uma ponta nas costas da lâmina. A ponta é comumente usada para bloquear ou aparar. Quando lutando defensivamente ou em defesa total, esta arma lhe concede +1 de bônus de escudo na CA. Um oponente montado atingido por uma podadeira sofre -1 de penalidade em seu teste de Cavalgar para permanecer montado.

Armaduras

Estas armaduras seguem as mesmas regras que as armaduras apresentadas no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Escudo Leve Rápido, de Madeira ou Aço: Este escudo leve é especialmente forjado com uma série de tiras para permitir que um personagem proficiente em escudos pegue-o ou o prenda em suas costas de forma rápida e fácil. Caso você possua um bônus base de ataque +1 ou superior, você pode empunhar ou largar um escudo rápido como uma ação rápida combinada com um movimento comum. Caso você possua o talento Combater com Duas Armas, você pode sacar uma arma leve ou de uma mão com uma mão e um escudo rápido com a outra no tempo que você normalmente levaria para sacar uma arma. Caso você possua o talento Saque Rápido, você pode empunhar ou largar um escudo rápido como uma ação livre.

Meia-Armadura Ágil: Este estilo de meia-armadura é especialmente forjado de maneira que permite manobrabilidade extra em algumas atividades físicas. A penalidade de armadura em testes de Escalar e testes para saltar é apenas -4 (versões obra-prima e de mithral desta armadura reduzem esta penalidade normalmente). Adicionalmente, ao contrário da maioria das armaduras pesadas, é possível vestir esta armadura e ainda correr o quádruplo de seu deslocamento em vez do triplo.

Peitoral de Aço Ágil: Este peitoral de aço é especialmente forjado de maneira que permite manobrabilidade extra em algumas atividades físicas. A penalidade de armadura em testes de Escalar e testes para saltar é apenas -1 (versões obra-prima e de mithral desta armadura reduzem esta penalidade normalmente).

Peitoral de Madeira: Este tipo de peitoral de couro possui placas de madeira tratadas a fogo presas sobre áreas vitais. Embora não seja tão efetiva como uma armadura de metal, oferece mais proteção do que o couro puro. Ao contrário de uma armadura de metal, a madeira boia, e a penalidade de armadura para nadar é 0.

Roupa Acolchoada: Esta forma aprimorada de uma armadura acolchoada possui camadas internas especificamente produzidas para prender flechas, virotes, dardos, shurikens, adagas arremessadas e outras armas à distância perfurantes. Quando estes tipos de armas lhe atingirem, elas tendem a ficar presas nestas camadas e falham em lhe ferir. Você adquire RD 3/– contra ataques deste tipo. Estas camadas especiais da armadura não possuem efeito contra outros tipos de armas.

Sobretudo Armadurado: Este sobretudo de couro resistente é reforçado com placas de metal entre a costura. Mais pesado que uma armadura leve mas menos efetiva que a maioria das armaduras médias, a vantagem de um sobretudo armadurado é que a pessoa por vesti-lo ou removê-lo como uma ação de movimento (não há a opção "vestir rapidamente" para um sobretudo armadurado). Caso vestido sobre uma armadura, use o melhor bônus de CA e o pior valor em todas as outras categorias; um sobretudo armadurado não gera efeito se vestido com uma armadura pesada. Os únicos efeitos mágicos que se aplicam são aqueles que se aplicam são os da peça vestida por cima.

Sobretudo Armadurado

Peitoral de Aço Ágil

Roupa Acolchoada

Peitoral de Madeira

Meia-Armadura Ágil

Escudo Leve Rápido de Aço

Escudo Leve Rápido de Madeira

Tabela 4-2: Armaduras e Escudos

Armadura	Custo	Bônus de Armadura/ Escudo	Bônus Máx. de Destreza	Penalidade de Armadura	Chance de Falha de Magia Arcana	Desl. 9 m	Desl. 6 m	Peso[1]
Armaduras Leves								
Roupa acolchoada	100 po	+1	+8	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Peitoral de madeira	20 po	+3	+3	-1	15%	9 m	6 m	12,5 kg
Armaduras Médias								
Sobretudo armadurado	50 po	+4	+3	-2	20%	6 m	4,5 m	10 kg
Peitoral de aço ágil	400 po	+6	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Armaduras Pesadas								
Meia-armadura ágil	850 po	+8	+0	-7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	27,5 kg
Escudos								
Escudo leve rápido de madeira	53 po	+1	–	-2	5%	–	–	3 kg
Escudo leve rápido de aço	59 po	+1	–	-2	5%	–	–	3,5 kg

[1]Peso para armaduras Médias. Uma arma Pequena pesa metade deste valor, e uma arma Grande pesa o dobro.

[2]Quando correndo em uma meia-armadura ágil, você ainda pode se deslocar o quádruplo de seu deslocamento, em vez do triplo para armaduras pesadas.

Bens e Serviços

Aventureiros estão sempre buscando por equipamentos que lhes concedem uma vantagem – sua sobrevivência depende disso.

Equipamentos para Animais

Os seguintes itens relacionados a animais podem ser encontrados na maioria das cidades.

Arreio: Este arreio de couro ou cânhamo permite restringir e controlar um animal domesticado. Arreios pré-prontos estão disponíveis na maioria dos mercados para animais domesticados comuns como bois, cachorros, cavalos e gatos, mas arreios podem ser feitos para praticamente qualquer criatura.

Gaiola: Esta gaiola segura e portável é usada para manter criaturas – normalmente animais, mas uma gaiola grande o suficiente pode prendem qualquer coisa. Gaiolas são feitas de ferro, madeira ou bambu, dependendo dos custos locais e materiais disponíveis.

Trenó de Cachorro: Este trenó possui vários centímetros de comprimento e é desenvolvido para ser puxado sobre neve e gelo por um time de cachorros de montaria treinados. A maioria dos trenós possui suporte atrás para o condutor ficar de pé. Um trenó de cachorro pode carregar até a capacidade de carga de todos os cachorros que o tracionam.

Equipamentos de Aventura

Os equipamentos especiais a seguir suplementam os listados no *Pathfinder* RPG *Livro Básico*.

Ampulheta: Uma ampulheta padrão leva 1 hora para esvaziar a areia da parte de cima; ampulhetas maiores e menores existem, marcando incrementos de tempo de 6 segundos.

Anel com Pílula de Veneno: Este anel possui um compartimento minúsculo sob ele, tipicamente usando para guardar venenos. Abrir e fechar o anel são ações de movimento; fazê-lo sem ser percebido requer um teste de Prestidigitação CD 20.

Apito de Advertência: Com um teste de Apresentação (instrumentos de sopro) CD 5 você pode usar um apito de advertência para as mesmas situações que um chifre de advertência. O sinal dado por um apito de advertência pode ser claramente ouvido (Percepção CD 0) a até 375 metros de distância. Para cada 375 metros além disso, testes de Percepção para ouvir o apito sofrem -2 de penalidade.

Apitos silenciosos que apenas animais e outras criaturas com audição aguçada podem ouvir também existem.

Baú: Um baú comum de madeira em diversos tamanhos, sendo: pequeno (60 litros, 1 ponto de vida, Quebrar CD 17), médio (120 litros, 15 pontos de vida, Quebrar CD 23), grande (180 litros, 30 pontos de vida, Quebrar CD 29), enorme (240 litros, 50 pontos de vida, Quebrar CD 35). A maioria inclui uma fechadura simples.

Boia Comum: Uma boia é usada para marcar um ponto específico em lagos, rios ou corpos de água similares fazendo com que seja possível você retornar a uma localização posteriormente. Cada boia possui um flutuador (tipicamente uma bexiga cheia de ar ou uma cabaça selada), um fio de 60 metros de comprimento e uma pedra de 7,5 quilos usada como âncora. A boia é usualmente pintada de uma cor vívida, e pode ter uma pequena bandeira para chamar a atenção. Embora boias ancoradas se provem resilientes ao clima e marés normais, elas oferecem pouco desafio a criaturas inteligentes determinadas a sabotá-las.

Boia Superior: Esta boia possui um flutuador esférico ou oval de metal, tipicamente de cobre, uma corrente em vez de um fio, e uma âncora de metal em vez de uma rocha. Exceto conforme especificado, é idêntica a uma boia comum.

Bolinhas de Gude: Como estrepes, bolinhas de gude podem ser utilizadas para atrasar oponentes. Uma sacola com 1 quilo de bolinhas de gude cobre uma área de equivalente a um quadrado de 1,5 metros. Uma criatura que entrar em um quadrado com bolinhas espalhadas pelo chão deve realizar um teste de Reflexos CD 10 ou irá cair no chão (os bônus de estabilidades contra derrubar se aplicam a este teste). Qualquer criatura se movendo à metade de seu deslocamento pode atravessar um quadrado com bolinhas de gude sem nenhum problema.

Chifre de Advertência: Soar um chifre requer um teste de Apresentação (instrumentos de sopro) CD 10 e pode cobrir conceitos como "Alarme!", "Atacar!", "Avançar!", "Fogo!", "Recuar" e "Socorro!" O sinal dado por um chifre de advertência pode ser claramente ouvido (Percepção CD 0) a até 750 metros de distância. Para cada 375 metros além disso, testes de Percepção para ouvir o chifre sofrem -1 de penalidade.

Cobertor: Este cobertor tricotado possui tiras para que possa ser enrolado e amarrado.

Corda de Seda de Aranha: Rara a ponto de virtualmente não existir na superfície do mundo, uma corda de seda de aranha é trançada em fios de aranhas monstruosas por escravos goblins a serviço dos drows. Embora comumente sejam usadas pelos elfos negros, alguns pedaços menores de corda de seda de aranha (geralmente não maiores que 3 metros de comprimento) frequentemente são encontradas entre goblins. Uma corda de seda de aranha possui 6 pontos de vida e pode ser rompida com um teste de Força CD 25.

Cordão de Arma: Cordões de arma são tiras de couro de 60 centímetros de comprimento que prendem sua arma a seu pulso. Caso você solte sua arma ou seja desarmado, você pode recuperá-la como uma ação rápida, e ela nunca será afastada de você além de um quadrado adjacente. Entretanto, você não pode trocar para uma arma diferente sem antes desatar o cordão (uma ação de rodada completa) ou cortá-lo (uma ação de movimento ou um ataque, dureza 0, 0 pontos de vida). Ao contrato de uma manopla de segurança, você ainda pode usar uma mão com um cordão de arma, embora uma arma pendurada ainda possa interferir em movimentos mais precisos.

Cravo de Ferro: Este cravo de ferro de 30 centímetros é usado para manter portas abertas ou fechadas e prender cordas para escalar. Ouvir um cravo sendo encrustado requer um teste de Percepção CD 5.

Tabela 4-3: Bens e Serviços

Equipamentos para Animais	Custo	Peso
Arreio	2 po	1 kg
Gaiola, diminuto ou miúdo	10 po	1 kg
Gaiola, minúsculo	2 po	2,5 kg
Gaiola, pequeno ou médio	15 po	30 kg
Gaiola, grande	30 po	120 kg
Gaiola, enorme	60 po	480 kg
Trenó de cachorro	20 po	150 kg

Equipamentos de Aventura	Custo	Peso
ampulheta (1 hora)	25 po	0,5 kg
ampulheta (1 minuto)	20 po	0,25 kg
ampulheta (6 segundos)	10 po	–
anel de pílula de veneno	+20 po	–
apito de advertência (ou silencioso)	8 pp (9 pp)	–
baú enorme	25 po	125 kg
baú grande	10 po	50 kg
baú médio	5 po	25 kg
baú pequeno	2 po	12,5 kg
boia, comum	5 pp	8 kg
boia, superior	10 po	15 kg
bolinha de gude	1 pp	1 kg
chifre de advertência	1 po	1 kg[1]
cobertor	2 pp	0,5 kg[1]
corda de seda de aranha (15 m)	100 po	2 kg
cordão de arma	1 pp	–
cravo de ferro	5 pc	0,5 kg
fio ou barbante (15 m)	1 pc	0,25 kg
imã	5 pp	0,25 kg
mochila obra-prima	50 po	2 kg[1]
óculos esfumaçados	10 po	–
papel (folha)	4 pp	–
papel de arroz (folha)	5 pc	–
periscópio	10 po	2 kg
pólvora	1 pc	0,25 kg
porta-pergaminho	1 po	0,25 kg
quadro-negro	1 po	1 kg
rede de borboleta	5 po	1 kg[1]
roupa contra enxames	20 po	5 kg[1]
tampão de ouvido	3 pc	–
tatuagem	1 pc-20 po	–
tenda, grande	30 po	20 kg[1]
tenda, média	15 po	15 kg[1]
tenda, pavilhão	100 po	25 kg[1]
tenda, pequena	10 po	10 kg[1]
veste farpada	10 po	2 kg

Ferramentas e Kits de Perícia	Custo	Peso
ábaco	2 po	1 kg
álbum de fotos	10 po	1,5 kg
armadilha de urso	2 po	5 kg
astrolábio	100 po	3 kg
baralho de vidente, boa qualidade	25 po	0,5 kg
baralho de vidente, comum	1 po	0,25 kg
baralho de vidente, obra-prima	50 po	0,5 kg
bigorna	5 po	5-50 kg
broca	5 pp	0,5 kg
bússola	10 po	0,25 kg
caldeirão	1 po	2,5 kg
fole	1 po	1,5 kg
grimório de viagem	10 po	0,5 kg
kit de alquimia	25 po	2,5 kg
kit de cartógrafo	10 po	1 kg
kit de sanguessugas	5 po	2,5 kg
kit de sintomação	25 po	2,5 kg
laboratório de alquimia portátil	75 po	10 kg
livro de pegadas	50 po	1,5 kg
polia	2 po	5 kg
serra	4 pc	1 kg
sextante	500 po	1 kg
vara de equilíbrio	8 pp	6 kg

Itens de Entretenimento	Custo	Peso
cartas marcadas	1 po	0,5 kg
dados viciados medianos	10 po	–
dados viciados superiores	50 po	–

Itens e Substâncias Especiais	Custo	Peso	Ofícios (CD)
base anti-ácido (frasco)	10 po	0,5 kg	20
brunidor de arma, adamante	100 po	0,25 kg	25
brunidor de arma, ferro frio	20 po	0,25 kg	20
brunidor de arma, prata	5 po	0,25 kg	20
coagulante	25 po	–	25
detector de luz	1 po	–	10
esfera de fumaça	25 po	–	20
frasco alcalino	15 po	0,5 kg	20
gelo líquido (frasco)	40 po	1 kg	25
graxa alquímica	5 po	0,5 kg	15
massa adesiva	5 pp	2,5 kg	–
medicamento (frasco)	50 po	–	25
pó antirressaca	1 po	–	20
pólvora cegante	50 po	–	20
rapé (bolsa)	60 po	1 kg	25
resina protetora	40 po	–	15
sais inalantes	25 po	–	25
solvente alquímico (frasco)	20 po	0,25 kg	20
xarope fortalecedor	25 po	0,25 kg	15

Vestuário	Custo	Peso
botas com grampos	5 po	1 kg
peles	12 po	2,5 kg
sapatos para neve	5 po	2 kg
traje para o calor	8 po	2 kg

1 Estes itens pesam um quarto a menos quando feito para personagens Pequenos. Receptáculos para personagens Pequenos também carregam um quarto da quantia normal.

Fio ou Barbante: Vendidos em bolas ou novelos de 15 metros, fio ou barbante é útil para amarrar armadilhas e alarme e são um componente vital para virotes e flechas feitos para agarrar. Um fio ou barbante possui dureza 0, 1 ponto de vida e Quebrar CD 14.

Imã: Imãs portáteis são relativamente fracos e mais utilizados para detectar ou puxar ferro, mithral ou adamante a um alcance curto. Este imã em formato de ferradura pode levantar até 1,5 quilos de ferro.

Mochila Obra-prima: Esta mochila possui vários bolsos para armazenar diversos itens que podem ser necessários em uma aventura. Ganchos são incluídos para prender itens como cantis, algibeiras ou mesmo um cobertor enrolado. Ela possui tiras de couro para serem presas no tórax e cintura e proporcionar uma melhor distribuição do peso. Como uma mochila comum, ela possui uma capacidade de armazenamento de até 60 litros. Quando estiver vestindo uma mochila obra-prima, trate seu valor de Força como +1 superior ao normal quando calcular sua capacidade de carga.

Óculos Esfumaçados: Estas armações possuem lentes feitas de vidro esfumaçado que ajudam a proteger a criatura contra ataques visuais. Você é sempre considerado como desviando seu olhar quando lidando com ataques visuais, e você recebe +8 de bônus de circunstância em testes de resistência contra ataques visuais (contra qualquer ataque que uma criatura cega seria imune). Você sofre -4 de penalidade em testes de Percepção enquanto estiver usando os óculos, e todos os oponentes são considerados como ocultos (20% de chance de falha).

Papel: Um papel comum mede 22,5 por 15 centímetros e é impróprio para escrever pergaminhos mágicos. Um papel possui dureza 0, 1 ponto de vida e Quebrar CD 5.

Papel de Arroz: Esta variedade de papel é feita de arroz ou casca de árvore. Um papel de arroz possui dureza 0, 1 ponto de vida e Quebrar CD 2.

Periscópio: Este tubo de metal de 60 centímetros possui espelhos angulados em seu interior; caso você olhe em uma ponta, você pode ver no final da outra ponta, permitindo que você observe seguramente sobre obstáculos, esquinas ou espaços pequenos que sua cabeça não caberia. Quando estiver usando um periscópio, a ponta do tubo é considerada um objeto Diminuto, fazendo com que seja muito mais difícil uma criatura te perceber; caso você possua cobertura total contra a criatura exceto pela ponta do periscópio, use o modificador do tamanho Diminuto do tubo para seu teste de Furtividade em vez de seu próprio modificador de tamanho. A distorção dos espelhos lhe impõe -4 de penalidade em testes de Percepção quando estiver olhando através do periscópio. Embora o tudo seja resistente (dureza 5, 2 pontos de vida), os espelhos internos são frágeis (dureza 1, 1 ponto de vida), e qualquer dano que ultrapasse a dureza do tubo se aplica a ele e aos espelhos.

Pó: Cal em pó, farinha e materiais similares são populares entre aventureiros por sua utilidade em encontrar criaturas invisíveis. Arremessar uma bolsa de pó em um quadrado é um ataque contra CA 5, e momentaneamente revela se há uma criatura invisível ali. Um método muito mais efetivo é espalhar pó em uma superfície (que leva 1 rodada completa) e procurar por pegadas.

Porta-Pergaminho: Um compartimento de couro ou madeira que pode armazenar facilmente quatro pergaminhos; você pode enfiar mais pergaminhos no compartimento, mas pegar um deles se torna uma ação de rodada completa em vez de uma ação de movimento. Você deve destruir o porta-pergaminho para causar dano em seu conteúdo (dureza 2 para couro ou 5 para madeira, 2 pontos de vida, Quebrar CD 15). Um porta-pergaminho não é impermeável.

Quadro-Negro: Uma moldura de madeira com aproximadamente o mesmo tamanho de um livro grande envolvendo uma fina peça de pedra negra polida. Esfregar um pedaço de tecido normal sobre a tela apaga qualquer coisa escrita na superfície do quadro.

Rede de Borboleta: Uma ponta deste cabo de 1,8 metros de comprimento suporta um elo de metal com uma rede em tela. Você pode usar isto para pegar objetos de materiais que não passem pela tela (areia e água, por exemplo, não podem ser pegos). Você também pode usar uma rede de borboleta para capturar criaturas Minúsculas ou Diminutas como se fosse uma rede (arma), embora você não precise preparar a rede novamente caso você erre, e você pode usar o cabo da rede de borboleta como usaria a corda da arma rede.

Roupa contra Enxames: Estas camadas pesadas e sobrepostas de roupas, acompanhadas por um chapéu largo coberto por uma tela densa presa em sua aba tornam impossível criaturas Diminutas ou Minúsculas fazerem contato com seu corpo. Vestir uma roupa contra enxames reduz seu deslocamento à metade, mas lhe concede RD 10/– contra enxames de criaturas Minúsculas e RD 5/– contra enxames de criaturas Diminutas.

Tampões de Ouvido: Feito de algodão encerado ou cortiça, tampões de ouvido lhe concedem +2 de bônus de circunstância contra testes realizados contra efeitos que requerem audição, mas também causam -5 de penalidade em testes de Percepção baseados em audição.

Tatuagem: O custo de uma tatuagem depende de sua qualidade, tamanho e número de cores utilizadas. Uma tatuagem do tamanho de uma moeda em tinta azul que irá ficar borrada em uma década pode custas 1 pc, uma do tamanho de uma mão em tinta preta que não irá desaparecer custa 1 pp, e uma tatuagem cobrindo as costas inteira leva algumas sessões e custa 10 po. Cada cor adicional custa o mesmo tanto que uma tatuagem daquele tamanho.

Tenda: Tendas existem em uma variedade de tamanhos e acomodam entre uma e 10 pessoas. Uma tenda pequena acomoda uma criatura Média e leva 20 minutos para ser armada, uma tenda média acomoda duas criaturas e demoram 30 minutos, uma tenda grande acomoda quatro criaturas e leva 45 minutos, e um pavilhão acomoda 10 criaturas e leva 90 minutos (duas criaturas Pequenas contam como uma criatura Média, e uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias). Tendas pavilhão são grandes o suficiente para acomodar uma chama pequena no centro. Desmontar e guardar uma tenda leva metade do tempo para armá-la.

Veste Farpada: Este couro fino possui centenas de pequenas agulhas afiadas que lembram anzóis apontando

na superfície de uma veste negra que lhe impede de ser ferido enquanto a veste. Entretanto, qualquer criatura que feri-lo com um ataque natural ou desarmado deve realizar um teste de Reflexos CD 15 ou sofrerá 1 ponto de dano. Caso a criatura lhe engula, ela sofre 1 ponto de dano por rodada até que você escape, seja cuspido ou morra (a esse ponto, a veste já sofreu dano o suficiente para não oferecer ameaça). A veste pode ser vestida somente sobre armaduras leves ou nenhuma armadura.

Ferramentas e Kits de Perícia

Estes itens são particularmente úteis para personagens com certas perícias e habilidades de classe.

Ábaco: Este dispositivo ajuda usuários a realizar cálculos matemáticos.

Álbum de Fotos: Este livro de 100 páginas contém desenhos dos rostos de homens e mulheres anões, elfos, gnomos, halflings, humanos, meio-elfos, meio-orcs e humanos. Selecionando um desenho apropriado e adicionando cabelo, barba ou outras pequenas características como verrugas ou cicatrizes, mesmo um artista inábil pode rapidamente criar um semblante similar ao de uma pessoa específica – por exemplo, um inquisidor criando cartazes de procurado de um meio-elfo bruxo.

Armadilha de Urso: Embora planejadas para prender animais grandes, armadilhas de urso funcionam bem para prender humanoides ou monstros. As mandíbulas dentadas da armadilha são presas a uma corrente, que é presa por um cravo no chão para ter certeza que a presa não irá fugir se arrastando. Abrir as mandíbulas das armadilha ou retirar o cravo do chão requer um teste de Força CD 20.

ARMADILHA DE URSO	ND 1
Tipo mecânica; **Percepção** CD 15; **Operar Mecanismo** CD 20	
EFEITOS	
Gatilho localização; **Rearmar** manual	
Efeito Atq corpo a corpo +10 (2d6+3); mandíbulas afiadas se prendem ao tornozelo da criatura e reduz seu deslocamento à metade (ou mantem a criatura imóvel caso a armadilha esteja presa a um objeto sólido); a criatura pode escapar com um teste de Arte da Fuga CD 22, Operar Mecanismo CD 20, ou um teste de Força CD 26.	

Astrolábio: Este dispositivo consiste em um disco chato sobre o qual são montados outros dois discos. Os discos montados podem rotacionar em um eixo central, permitindo-os girar e mover conforme o dia passa. O disco da base representa a latitude do usuário; o disco superior representa o céu, e é preenchido com características astronômicas. Qualquer um pode aprender a usar um astrolábio à noite para determinar a data e horário (o que leva 1 minuto). Um astrolábio concede +2 de bônus de circunstância em testes de Conhecimento (geografia) e Sobrevivência para navegar em terras selvagens (e em testes de Profissão [marinheiro] para navegar no mar).

Baralho de Vidente: Este baralho de cartas ilustradas é usado por aqueles em sintonia com o mundo espiritual para predizer o futuro – e por charlatães para tirar dinheiro de pessoas crédulas e desesperadas. Um baralho comum possui apenas desenhos simples em pedaços de pergaminho ou placas simples de madeira. Um baralho de boa qualidade é usualmente de placas de madeira de boa qualidade com imagens coloridas; ele é adequado como foco para a magia *augúrio*, e concede +1 de bônus de circunstância em testes de Profissão (médium), Profissão (vidente) e testes de Profissão similares. Um baralho de vidente obra-prima pode ser de madeira, marfim ou mesmo metal, com imagens pintadas ou cravejadas e frequentemente em alto-relevo com filetes de ouro ou pequenas gemas; ele possui todos os benefícios de um baralho de boa qualidade, exceto que ele concede +2 de bônus de circunstância nos testes das perícias listadas.

Bigorna: Embora o tamanho de uma bigorna dependa do tipo de forja para a qual irá servir, todas possuem a mesma forma e construção básica. Bigornas de ferreiro são tipicamente muito maiores e mais pesadas (50 quilos) que uma bigorna de ferrador (25 quilos), e ambas são muito maiores que bigornas de joalheiros (5 quilos). Muitas tarefas de forja em metal são impossíveis sem uma bigorna adequada.

Broca: Uma broca pode criar um buraco de 2,5 centímetros em pedra, madeira ou metal como uma ação padrão. Materiais mais duros entortam ou quebram a broca com maior facilidade. Ouvindo o som de uma broca perfurando requer um teste de Percepção CD 15.

Bússola: Uma bússola comum que aponta o polo norte magnético concede a seu usuário +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para evitar ficar perdido. Ela também pode ser usada para conceder o mesmo bônus em testes de Conhecimento (exploração) realizados para navegar no subterrâneo.

Caldeirão: Esta panela de ferro pode possui um gancho para ser pendurada sobre o fogo, mas versão feitas para viagem usualmente possuem três ou quatro pernas para mantê-la sobre o fogo. Um caldeirão armazena aproximadamente 4 litros, e pode ser usado para cozinhas, preparar poções a outras atividades similares.

Fole: Foles são úteis para iniciar fogo, concedendo +1 de bônus de circunstância em testes apropriados de Sobrevivência.

Grimório de Viagem: Um grimório de viagem é mais leve e menos desajeitado que sua contraparte de tamanho normal. Ele possui 50 páginas.

Kit Alquímico: Um alquimista com um kit de alquimista é considerado como possuindo todos os componentes materiais necessários para seus extratos, mutagênicos e bombas, exceto componentes que possuem um custo específico. Um kit de alquimista não concede bônus em testes de Ofícios (alquimia).

Kit de Cartógrafo: Este pequeno kit contém um quadro simples com um quadriculado cravado em sua superfície e diversas cores de giz de cera. Qualquer um utilizando este kit para desenhar um mapa conforme viaja recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para evitar ficar perdido.

Kit de Sanguessugas: Esta resistência jarra de cerâmica possui uma tampa pesada com pequenos furos para permitir o ar entrar. Ela é normalmente preenchida até a metade com água e contém quatro sanguessugas adultas, cada uma com cerca de 15 centímetros de comprimento. Um kit de sanguessugas concede +2 de bônus de circunstância em testes de Cura para tratar venenos. Usada para extração de sangue medicinal, uma sanguessuga pode sobreviver por 6 meses entre alimentações.

Kit de Sintomação: Esta pequena caixa de madeira possui diversos compartimentos pequenos preenchidos com itens úteis para fingir uma doença, assim como um livro de referência listando indicadores comuns para algumas das doenças mais virulentas e temidas. O kit inclui coisas como pústulas falsas, pílulas que fazem as pessoas as mastigarem para espumar pela boca, misturas de ervas desenvolvidas para induzir febres ou vômito. Usar um kit de sintomação lhe concede +5 de bônus de circunstância em testes de Disfarce realizados para o propósito de simular uma doença. Um teste de sintomação é exaurido após 10 usos.

Livro de Pegadas: Este tomo de 50 páginas contém desenhos precisos de vários tipos de rastros comuns de animais, humanoides e monstros, assim como notas sobre o tamanho, profundidade e informações úteis similares. O livro concede a você +2 de bônus de circunstância para identificar uma criatura pelos rastros, embora o uso de sapatos possa tornar a identificação de muitos humanoides difícil ou impossível. Embora o livro não possa lhe ajudar a identificar indivíduos únicos, ele pode ajuda-lo a dizer a diferença entre a pegada de um ogro e a pedada de um troll, ou o rastro de um elfo do rastro de um orc. Livros vendidos em áreas diferentes podem conter pegadas diferentes, dependendo de quais criaturas são comuns naquele local.

Polia: Uma polia simples com bloco e roldana, quando presa apropriadamente, adiciona +5 de bônus de circunstância em testes de Força para erguer objetos pesados. Prender uma polia seguramente requer 1 minuto.

Serra: Você pode inserir uma serra entre uma porta e sua moldura para cortar placas e barras de matéria, causando 5 pontos de dano por rodada mais seu modificador de Força a objetos serrados como uma ação de rodada completa. Ouvir uma serra requer um teste de Percepção CD 10. Serras usadas para cortar gelo em rios possuem um cravo na extremidade para perfurar o gelo antes de cortar.

Sextante: Um sextante é usado para determinar sua latitude. Um sextante concede +4 de bônus de circunstância em testes de Sobrevivência para navegar sobre o solo.

Vara de Equilíbrio: Estas varas flexíveis medem entre 4,5 e 9 metros de comprimento e, quando usadas adequadamente, lhe ajudam a manter seu equilíbrio enquanto atravessa superfícies estreitas. Usar uma vara de equilíbrio lhe concede +1 de bônus de circunstância em testes de Acrobacia realizados para atravessar uma superfície estreita.

Itens de Entretenimento

Meios de trapacear em jogos sempre parecem ser do interesse de alguns aventureiros.

Medicamento | Solvente Aquímico | Xarope Fortalecedor | Gelo Líquido | Resina Protetora | Frasco Alcalino | Graxa Alquímica

Dados Viciados: A maioria dos dados viciados é pesado – uma substância mais pesada é incluída no lado oposto ao resultado desejado. Você pode perceber marcas por abrir um dado desta maneira com um teste de Avaliação ou Percepção CD 15. Dados de qualidade superior (como dados de madeira esculpidos em torno de um peso natural) possuem CDs variando entre 20 e 30.

Cartas Marcadas: Sejam dobradas, coloridas ou riscadas, cartas marcadas permitem um usuário informado saber qual a frente da carta ao ver a marca na parte de trás. Perceber que as cartas são marcadas requer um teste de Percepção CD 25.

Itens e Substâncias Especiais

Quaisquer destas substâncias podem ser criadas por um personagem com a perícia Ofícios (Alquimia).

Base Antiácido: Normalmente armazenada em forma de pequenas pastilhas em um recipiente seco, este reagente pode ser misturado com um fraco de água e armazenado seguramente. Base antiácido neutraliza ácido; um frasco de pastilhas ou um frasco de líquido antiácido é suficiente para tornar seguro ao toque 30 centímetros cúbicos de ácido por 1 minuto, embora isto seja normalmente lento demais para prevenir dano de um frasco arremessado ou o conteúdo do estômago de um monstro grande. Vapores de uma base antiácido irritam levemente os olhos, nariz e boca, causando náusea por 1d4 rodadas após ser exposto a ele (Fortitude CD 10 anula).

Brunidor de Arma: Estes pós alquímicos possuem uma consistência arenosa. Quando colocados sobre uma arma e esquentados no fogo por uma rodada completa, eles derretem e formam uma camada temporária sobre a arma. A brunição concede à arma a habilidade de ultrapassar um tipo de redução de dano baseada em material, como adamante, ferro frio ou prata. A brunição permanece efetiva até que a arma realize um ataque bem-sucedido. Cada dose de brunidor pode cobrir uma arma ou até 10 peças de munição. Apenas um tipo de brunidor de arma pode ser colocar sobre uma arma ao mesmo tempo, embora uma arma feita de um material especial (como adamante) pode possuir um brunidor de um material diferente (como prata), e é considerada como ambos os materiais em seu primeiro ataque bem-sucedido.

Coagulante: Esta substância rosa pegajosa ajuda a tratar ferimentos. Usar uma dose lhe concede +5 de bônus alquímico em testes de Cura para prover primeiros socorros, tratando ferimentos feitos por estrepes ou objetos similares, ou tratando ferimentos mortais. Uma dose de anticoagulante encerra um efeito de sangramento caso você seja bem-sucedido em um teste de Cura CD 15. Quando tratar ferimentos mortais, usar uma dose de anticoagulante é considerada como um uso de um kit de cura (e concede os +5 descritos acima).

Detector de Luz: Esta placa de metal do tamanho da mão é coberta por uma fina camada de pasta transparente sensível à luz. Caso exposta à luz, a pasta escurece e fica opaca, dependendo da quantidade de luz. Luz brilhante a faz ficar completamente escura em 1 rodada, luz normal em 3 rodadas, e luz de penumbra em 10 rodadas. Ela é principalmente utilizada por criaturas com visão no escuro para determinar se criaturas passaram recentemente pela área carregando luz. A placa é vendida enrolada com um tecido negro para prevenir que exposição acidental à luz arruíne a placa.

Esfera de Fumaça: Esta pequena espera de cerâmica contém duas substâncias alquímicas separadas por uma fina barreira. Quando você quebra a esfera, as substâncias se misturam e preenchem um quadrado de 1,5 metros com uma espessa nuvem de fumaça amarela inofensiva. A esfera de fumaça age como um bastão de fumaça, exceto que a fumaça dura somente 1 rodada antes de se dispersar. Você pode arremessas uma esfera de fumaça como um ataque de toque à distância com um incremento de 6 metros.

Frasco Alcalino: Este frasco de líquido cáustico reage com os ácidos naturais de limos. Você arremessar um frasco alcalino como um projétil de área com um incremento de distância de 3 metros. Contra criaturas não-limo, um frasco alcalino funciona como um frasco de ácido normal. Contra limos e outras criaturas baseadas em ácido, o frasco alcalino inflige o dobro de dano.

Gelo Líquido: Também conhecido como "gelo alquímico", esta jarra selada de fluido azul cristalino

começa a evaporar imediatamente quando aberta. Durante as próximas 1d6 rodadas, você pode usá-la para congelar um líquido ou para cobrir um objeto com uma camada fina de gelo. Você também pode arremessar gelo líquido como um projétil de área. Um ataque direto causa 1d6 pontos de dano de frio; criaturas a 1,5 metros de onde ela atingir sofrem 1 ponto de dano de frio por espirro.

Graxa Alquímica: Cada pote desta gosma preta ensebada possui conteúdo o suficiente para cobrir uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas. Caso você seja coberto por graxa alquímica, você recebe +5 de bônus alquímico em testes de Arte da Fuga, em testes de manobra de combate para escapar de um agarrão, e à sua DMC para evitar ser agarrado; isto dura 4 horas ou até que você o lave para remover.

Massa Epóxi: Este pó branco seco forma uma pasta ao ser misturando com água, que endurece ao longo de uma hora para criar um material sólido. Isto pode ser usado para fazer fôrmas de pegadas ou esculturas, preencher buracos ou rachaduras em paredes, ou (se aplicado sobre um tecido enrolado) criar uma tala para um osso quebrado. Endurecida, esta massa possui dureza 1 e 5 pontos de vida a cada 2,5 centímetros de espessura. Um pote de 2,5 quilos de massa pode cobrir até meio metro quadrado com uma espessura de 2,5 centímetros, cinco braços ou canelas de criaturas, ou dois braços ou pernas inteiras de criaturas Médias.

Medicamento: Ao beber um frasco deste tônico leitoso e espesso, você recebe +5 de bônus alquímico em testes de resistência de Fortitude contra doenças durante a próxima hora. Caso já esteja infectado, você pode realizar dois testes de resistência (sem os +5 de bônus) nesse dia e usar o melhor resultado.

Pó Antirressaca: Preferido por farreadores jovens e outros do meio, este pó cristalino lembra sal. Misturado com água, ele forma um coquetel efervescente que elimina os efeitos e uma ressaca 10 minutos após ingeri-lo.

Pólvora Cegante: Este pó cinza áspero acende e queima quase instantaneamente se exposto a chamas, fricção significativa ou mesmo sob força simples, como arremessa-la contra o chão (uma ação padrão). Criaturas a 3 metros de raio da explosão ficam cegas por 1 rodada (Fortitude CD 13 anula).

Rapé: Este pó vermelho-amarelado áspero é um projétil de área que causa espirros incontroláveis por 1d4+1 rodadas. Qualquer um no quadrado do impacto deve realizar um teste de Fortitude CD 12 para resistir ao pó, enquanto aqueles em quadrados adjacentes devem realizar um teste de Fortitude CD 8. Criaturas afetadas por rapé devem realizar um teste de Fortitude CD 10 toda rodada pela duração ou ficará zonzo até seu próximo turno.

Resina Protetora: Esta resina clara protege uma arma de ataques de limos, monstros da ferrugem e efeitos similares que corroem ou derretem armas, tornando a arma imune por 24 horas. Um pote pode cobrir uma arma de duas mãos, duas armas de uma mão ou armas leves, ou 50 munições. Aplicar a resina leva 1 rodada completa. Imergir a arma em água ou líquido similar remove a resina.

Sais Inalantes: Estes cristais cinza de cheiro forte fazem as pessoas que os inalarem recuperar a consciência. Sais inalantes lhe concedem um novo teste de resistência para resistir a qualquer magia ou efeito que já tenha lhe deixado inconsciente ou zonzo. Caso exposto a sais inalantes enquanto estiver morrendo, você imediatamente fica consciente e zonzo, mas deve realizar testes de estabilização toda rodada; caso você executa qualquer ação padrão (ou qualquer ação desgastante) você sofre 1 ponto de dano após completar a ação e cai inconsciente novamente. Um recipiente de sais inalantes possui uma dúzia de usos caso seja fechado após cada utilização, mas perde seu efeito em poucas horas caso seja deixado aberto.

Solvente Alquímico: Este gel roxo borbulhante consome adesivos. Cada frasco pode cobrir um quadrado de 1,5 metros. Isto destrói adesivos normais (como alcatrão, cola ou seiva de árvore) em uma única rodada, mas leva 1d4+1 rodadas para lidar com adesivos mais poderosos (bolsas enredapé, teia de aranha e assim por diante). Isto não possui efeito em adesivos mágicos, incluindo *cola-tudo*.

Xarope Fortalecedor: Este líquido azul doce e gostoso cria a sensação de aquecimento e conforto. O xarope fortalecedor cobre seu estômago e faz com que seja muito mais difícil ele sucumbir a mal-estares. Por 1 hora após beber o xarope fortalecedor você recebe +5 de bônus alquímico em testes de resistência realizados para resistir a efeitos que o deixariam enjoado ou nauseado.

VESTUÁRIO

Os seguintes itens podem suplementar outros trajes.

Botas com Grampos: Úteis em qualquer terreno onde a tração pode ser uma preocupação, botas com grampos possuem cravos ou ganchos presos em suas solas. Botas com grampos reduzem a penalidade por andar sobre superfícies escorregadias em 50%; por exemplo, caminhar sobre o gelo normalmente custa 2 quadrados para cada quadrado de movimento, mas com botas com grampos isto custa somente 1,5 quadrados por quadrado deslocado. Botas com grampos causam dano a qualquer tipo de chão trabalhado.

Peles: O equipamento mais básico para climas frios, peles de animais servem para manter os usuários aquecidos. Vestir peles suficientes para cobrir o corpo concede +2 de bônus em testes de Fortitude para resistir ao clima frio. Isto não se acumula com quaisquer bônus recebidos da perícia Sobrevivência.

Sapatos para Neve: estas redes de muito tensionadas feitas de corda ou tendão e presas em molduras de madeira que são amarradas aos pés para espalhar seu peso sobre a neve, fazendo com que seja mais difícil quebrar a crosta de neve e caminhar por ela muito mais facilmente. Sapatos para neve reduzem a penalidade por andar sobre neve pesada em 50%; por exemplo, caminhar sobre neve normalmente custa 2 quadrados para cada quadrado de movimento, mas com sapatos para neve isto custa somente 1,5 quadrados por quadrado deslocado.

Traje para Calor: Cobrir seu corpo da cabeça aos pés em roupas leves e aeradas o mantém mais fresco do que expor sua pele ao sol. Este traje tipicamente consiste em uma robe largo de linho e um turbante ou véu cobrindo a cabeça. O traje concede +2 de bônus em testes de Fortitude para resistir ao calor ou clima quente. Isto não se acumula com quaisquer bônus recebidos da perícia Sobrevivência.

5 Magias

As ondas emergiram como um emaranhado de cabeças de serpente, convocadas pela promessa de presas frescas. Esfregando suas escamas umas nas outras e rangendo como aço em pedra, exalando o cheiro podridão do fundo do mar, elas envolvem o promontório de pedra onde Seoni se mantém de pé. À sua direita, ela escuta o grito de Valeros desvanecendo enquanto uma das massivas cabeças da besta o arremessa para longe, diretamente em direção às rochas.

Ela não olhou nem de relance. A magia precisa ser completada, e ele não vai atingir o chão nós próximos segundos. Tempo mais do que suficiente.

Magias

Além das magias apresentadas no *Livro Básico* existem incontáveis descobertas misteriosas e truques secretos de conjuradores arcanos e divinos. As listas a seguir sumarizam todas as novas magias apresentadas neste livro, divididas por classe. Note que, com a exceção da lista de magias completa do antipaladino, as listas aqui sumarizam somente as novas magias deste livro. Um M ou F aparecendo ao final do nome de uma magia na lista de magias indica um componente *material* ou *foco*, respectivamente, normalmente não incluso em uma bolsa de componentes de magia.

Listas de Magia Completas: As listas completas de magias disponíveis para as classes base conjuradoras introduzidas neste livro aparecem no Capítulo Dois ao final de cada classe. Note que oráculos usam a mesma lista de magias que clérigos.

Ordem de Apresentação: Nas listas de magias e descrições resumidas que as acompanham, as magias são apresentadas em ordem alfabética.

Dados de Vida: O termo "Dados de Vida" é utilizado como um sinônimo para "níveis de personagem" para efeitos que afetam um número específico de Dados de Vida de criaturas.

Nível de Conjurador: O poder de uma magia frequentemente depende do nível de conjurador, que é definido como o nível de classe do conjurador para o propósito de conjuração de uma magia em particular. A palavra "nível" em nas descrições resumidas sempre se referem ao nível de conjurador.

Criaturas e Personagens: "Criatura" e "personagem" são utilizadas como sinônimos na descrição resumida.

Magias de Alquimista

Magias de Alquimista de 1º nível

Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.

Negar Aroma: Alvo não pode ser rastreado por faro.

Olho do Bombardeiro: Aumenta o alcance de uma arma de arremesso; +1 de ataque.

Punho de Pedra: Seus golpes desarmados são letais.

Sentidos Aguçados: Recebe +2 em Percepção e visão na penumbra.

Toque do Mar: Deslocamento de natação se torna 9 m.

Ventura do Artesão: Alvo recebe +5 no próximo teste de Ofícios.

Magias de Alquimista de 2º nível

Alocação Alquímica: Recebe os benefícios e uma poção sem consumi-la.

Perceber Pistas: +5 de Percepção e Sentir Motivação por 10 min/nível.

Sopro de Fogo: Exala um cone de chamas à vontade.

Toque Elemental: Adquire um ataque de toque de dano de energia.

Transmutar Poção em Veneno: Cospe veneno em uma arma após beber uma poção.

Vomitar Enxame: Produz um enxame de aranhas que luta por você.

Magias de Alquimista de 3º nível

Amplificar Elixir: Potencializa ou prolonga os efeitos de qualquer poção ou elixir.

Aura Elemental: Cria uma aura de energia em torno de você.

Cão de Caça: Aumenta o sentido do olfato e concede ao conjurador a habilidade especial faro.

Corpo Espinhoso: Seus atacantes sofrem 1d6 +1 de dano/nível.

Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.

Reservatório Dracônico: Alvo pode absorver dano de energia e aprimorar ataques corpo a corpo com isso.

Toque Absorvedor: Conjurador absorve um item por 1 dia/nível.

Magias de Alquimista de 4º nível

Detonação[M]**:** Causa 1d8/nível de dano de energia a todas as criaturas a 4,5 m.

Forma Fluida: Adquire RD 10/cortante, aumenta alcance para 3 m e pode respirar embaixo d'água.

Fórmula Universal[M]**:** Age como qualquer extrato de 3º nível ou inferior.

Sopro de Dragão: Concede-lhe uma arma de sopro de dragão.

Magias de Alquimista de 5º nível

Adaptação Planar: Resiste a efeitos noviços de um plano.

Consumo Retardado: Extrato não surte efeito até que você deseje.

Iludir o Tempo[M]**:** Coloca-o em animação suspensa temporária.

Transformação Ressurgente: Ganha um último suspiro quando está próximo da morte.

Magias de Alquimista de 6º nível

Forma Gêmea: Cria duplicada controlável de você.

Magias de Antipaladino

Magias de Antipaladino de 1º nível

Amaldiçoar Água[M]**:** Cria água profana.

Arma Mágica: Arma recebe +1 de bônus.

Banir: Inimigos sofrem -1 em jogadas de ataque e testes contra medo.
Causar Ferimentos Leves: Toque causa 1d8 dano +1/nível (máx +5).
Causar Medo: Uma criatura de 5 DV ou menos foge por 1d4 rodadas.
Comando: Um alvo obedece a um comando por 1 rodada.
Convocar Criaturas I: *(Criaturas malignas somente.)* Convoca criatura extraplanar para lutar por você.
Detectar Venenos: Detecta veneno em uma criatura ou objeto.
Disfarçar-se: Altera sua aparência.
Drenar Força Vital: Mata criatura morrendo; você recebe 1d8 pv temporários, +2 de For e +1 nível de conjurador.
Ler Magias: Lê pergaminhos e grimórios.
Perdição: Um alvo sofre -2 em jogadas de ataque e de dano, testes de resistência, de perícia e de atributo.
Proteção contra o Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, mais proteção adicional contra tendências selecionadas.

Magias de Antipaladino de 2º nível

Aterrorizar: Assusta criatura com menos de 6 DV.
Cegueira/Surdez: Torna um alvo cego ou surdo.
Convocar Criaturas II: *(Criaturas malignas somente.)* Convoca criatura extraplanar para lutar por você.
Dissimular Tendência: Oculta tendência por 24 horas.
Escuridão: Sombra sobrenatural de 6 metros de raio.
Esplendor da Águia: Alvo recebe +4 de Car por 1 min/nível.
Força do Touro: Alvo recebe +4 de For por 1 min/nível.
Imobilizar Pessoa: Paralisa um humanoide por 1 rodada/nível.
Invisibilidade: Alvo fica invisível por 1 min/nível ou até atacar.
Profanar[M]**:** Preenche área com energia negativa; ajuda mortos-vivos.
Resistência à Corrupção: Protege criatura contra dano de ataques baseados em tendências.
Silêncio: Anula som em 6 m de raio.
Visão no Escuro: Enxerga a 18 m em escuridão total.

Magias de Antipaladino de 3º nível

Animar os Mortos: Cria esqueletos e zumbis mortos-vivos.
Arma Mágica Maior: Arma recebe +1 de bônus/quatro níveis (máx +5).
Causar Ferimentos Moderados: Toque causa 2d8 dano +1/nível (máx +10).
Círculo Mágico contra o Bem/Ordem: Como magias de *proteger*, mas a 3 m de raio e 10 min/nível.
Contágio: Infecta alvo com doença escolhida.
Convocar Criaturas III: *(Criaturas malignas somente.)* Convoca criatura extraplanar para lutar por você.
Corromper Armadura: Como *santificar armadura*, mas recebe RD 5/bem quando usando julgamento ou punição.
Dificultar Detecção[M]**:** Esconde alvo de adivinhação e sondagem.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Escuridão Profunda: Objeto emana sombras em 18 metros de raio.
Rogar Maldição: -6 em um valor de atributo; -4 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes; ou 50% de chance de perder cada ação.
Toque Vampírico: Toque causa 1d6 de dano/2 níveis; conjurador recebe dano como pv temporário.

Magias de Antipaladino de 4º nível

Dissipar o Bem: +4 contra ataques de criaturas bondosas.
Dissipar a Ordem: +4 contra ataques de criaturas ordeiras.
Causar Ferimentos Graves: Toque causa 3d8 dano +1/nível (máx +15).
Convocar Criaturas IV: *(Criaturas malignas somente.)* Convoca criatura extraplanar para lutar por você.
Golpe Retumbante: Ataque corpo a corpo causa 1d6 a mais de dano.
Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, mas alvo pode atacar e permanecer invisível.
Matar: Ataque de toque causa 12d6 +1 por nível.
Medo: Alvo dentro de cone de efeito foge por 1 rodada/nível.
Veneno: Toque causa 1d3 de dano de Con 1/rodada por 6 rodadas.

MAGIAS DE BARDO

Magias de Bardo de nível 0

Aliado Inconsciente: Alvo é considerado aliado por 1 rodada.
Examinar Meticulosamente: Enxerga área como se estivesse a examinando.
Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.

Magias de Bardo de 1º nível

Brilho Explosivo: Como *brilho*, mas em todas as criaturas a 3 m.
Compartilhar Idiomas: Alvo entende idioma escolhido.
Desaparecer: Como *invisibilidade* por 1 rodada/nível (max 5).
Finale Salvador: Alvo joga novamente teste de resistência falho.
Habilidade Emprestada: Realiza um teste de perícia utilizando graduações de outros.
Inocência: Recebe +10 em testes de Blefar para parecer inocente.
Inspiração Temporal: Concede bônus em teste/ataque falho.
Invigorar: Temporariamente alivia fadiga ou exaustão.

Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.
Lapso de Memória: Alvo esquece eventos do último turno.
Nota Sólida: Cria nota musical tangível.
Passo Aprumado: Ignora penalidade de movimento em terreno difícil.
Presente Sedutor: Alvo imediatamente aceita um item ofertado e o utiliza.
Sono Repousante: Recupera mais pontos de vida enquanto dorme.
Toque de Deselegância: Alvo perde 1d6 +1 Des/dois níveis e fica caído.

Magias de Bardo de 2º nível

Arma Versátil: Arma ultrapassa uma RD.
Biografia Sanguínea: Aprende sobre uma criatura através de seu sangue.
Chamado Cacofônico: Nauseia alvo.
Conversa Mole: Jogue 2 dados quando utilizar Diplomacia, utilize o maior resultado.
Criar Mapa do Tesouro[M]: Cria um mapa do tesouro a partir do corpo de uma criatura.
Discurso Oculto: Recebe +10 em Blefar para enviar mensagens secretas.
Elegia da ruína fantasmagórica: Criatura incorpórea sofre metade do dano de armas mundanas.
Inspiração Galante: +2d4 de bônus em uma jogada de ataque ou teste de perícia.
Invadir Imagem: Transfere sua consciência a um objeto à sua semelhança.
Poeira do Crepúsculo: Partículas negras extinguem fontes de luz.

Magias de Bardo de 3º nível

Concordância Arcana: Concede metamagia a magias arcanas.
Discurso Elemental: Permite que você fale com elementais e algumas criaturas.
Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.
Esforço Coordenado: Concede um talento cooperativo que você possui.
Finale Purgante: Remove um nível negativo.
Finale Revivificante: Aliados curam 2d6 de dano.
Invigorar em Massa: Como *invigorar*, mas afeta múltiplas criaturas.
Passo Aprumado em Massa: Como *passo aprumado*, mas afeta múltiplas criaturas.
Muralha de Fogueiras: Cria um abrigo em torno de uma fogueira.
Passo do Saltimbanco: Teleporta alvo a 9 m de você.
Tambores Trovejantes: 1d8 de dano/nível e derruba.

Magias de Bardo de 4º nível

Costurar Tesouros[M]: Objetos em tecido ficam bordados.
Denúncia: Piora atitude contra a criatura alvo.
Elegia da ruína fantasmagórica em Massa: Como *elegia da ruína fantasmagórica*, mas afeta múltiplas criaturas.
Explosão Dissonante: 3d6 de dano sônico em explosão de 3 m ou cone de 9 m e também pode empurrar criaturas.
Finale Heroico: Alvo ao alcance de sua apresentação de bardo pode realizar uma ação.
Poeira Estelar: Contorna alvo, produz luz.

Magias de Bardo de 5º nível

Chamado Cacofônico em Massa: Nauseia múltiplas criaturas.
Escape do Bardo: Você e seus aliados escapam seguramente de uma emergência usando teleporte.
Escudo Relutante[M]: Alvo compartilha ferimentos que você receber.
Finale Atordoante: Atordoa 3 criaturas por 1 rodada.
Inimigo em Amigo: Redireciona o ataque de uma criatura inimiga.
Manto de Sonhos: Criaturas vivas a 1,5 m adormecem.
Nota Paralisante: Paralisa criaturas ouvindo sua canção.
Raio da Canção Ensurdecedora: Rajada de som causa 3d10 de dano e ensurdece alvos.
Teia Fantasmagórica: Prende alvos em teia ilusória.

Magias de Bardo de 6º nível

Dar o Fora: Teleporta um grupo de aliados e criaturas predeterminados a uma localização predeterminada.
Esquecimento do Tolo: Confunde inimigos se aproximando com uma emanação mágica centrada em você.
Finale Letal: Causa 2d8 de dano a alvos múltiplos.
Hipnose da Flauta: Compele criaturas similares a lhe seguirem.
Inspiração Brilhante: Usa a melhor de duas jogadas de d20.
Tranquilidade Eufórica: Torna uma única criatura amigável e pacífica.

MAGIAS DE BRUXO

Magias de Bruxo de nível 0

Apodrecer Comida e Bebida: Torna comida e água não consumíveis.
Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.

Magias de Bruxo de 1º nível

Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.
Mascarar Aura: Esconde a presença de uma magia de *detectar magia*.

Mau Agouro: Alvo realiza duas jogadas para testes e ataques e usa o pior resultado.
Presente Sedutor: Alvo imediatamente aceita um item ofertado e o utiliza.

Magias de Bruxo de 2º nível

Banquete de Cinzas: Um algo fica faminto e com uma sede insaciável.
Discurso Oculto: Recebe +10 em Blefar para enviar mensagens secretas.
Olhar Incinerante: Inflige 1d6 de dano de fogo a uma criatura.
Perceber Pistas: +5 de Percepção e Sentir Motivação por 10 min/nível.
Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.
Pústula da Varíola: Alvo fica enjoado e sofre -4 Des.
Putrefar: Concede ao alvo RM 12 + seu nível contra efeitos de cura.
Vomitar Enxame: Produz um enxame de aranhas que luta por você.

Magias de Bruxo de 3º nível

Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.
Estrela-Guia: Sabe a distância aproximada de onde você conjurou esta magia.
Exílio da Natureza: Impõe ao alvo -10 em testes de Sobrevivência.
Golpe Agonizante: Inflige 1d6 de dano não letal 1 rodada/nível.
Guincho: Adversários provocam ataques de oportunidade.
Lâmina Crepuscular: Faca flutuante ataca com você.
Taça de Poeira: Faz uma criatura ficar desidratada.

Magias de Bruxo de 4º nível

Aspecto Triplo[F]: Parece mais velho ou mais novo.
Influência da Lua: Alvo fica furioso e confuso.
Poeira Estelar: Contorna alvo, produz luz.
Rancor[M]: Inflige magia de toque em uma criatura que lhe atacar.
Sonambulismo[M]: Faz criatura se mover enquanto dorme.

Magias de Bruxo de 5º nível

Asfixia: Alvo sufoca rapidamente até a morte.
Descanso Eterno[M]: Criatura morta não pode ser revivida.
Dissipar Aparência: Dissipa ilusão tocada ou a alteração de forma de uma criatura.
Golpe Agonizante em Massa: Como *golpe agonizante*, mas afeta múltiplas criaturas.

Magias de Bruxo de 6º nível

Escudo Relutante[M]: Alvo compartilha ferimentos que você receber.
Manto de Sonhos: Criaturas vivas a 1,5 m adormecem.
Pele de Enxame: Transforma seu corpo em um enxame que pode atacar.
Putrefar em Massa: Como *putrefar*, mas afeta múltiplas criaturas.

Magias de Bruxo de 8º nível

Relâmpagos Tempestuosos: 1d8 dano/nível (máx 20d8) a alvos.

Magias de Bruxo de 9º nível

Asfixia em Massa: Uma criatura/nível sufoca.

MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de Clérigo de nível 0

Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.

Magias de Clérigo de 1º nível

Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.
Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.

Magias de Clérigo de 2º nível

Arma de Reverência: Arma recebe +2 em jogadas de dano.
Armadura Instantânea: Convoca armadura temporariamente substituindo seu vestuário atual.
Bênção de Coragem e Vida: +2 em testes contra medo e morte.
Compartilhar Idiomas: Alvo entende idioma escolhido.
Elegia da ruína fantasmagórica: Criatura incorpórea sofre metade do dano de armas mundanas.
Fardo do Oráculo: *(Somente oráculo.)* Criatura é afetada pelos efeitos negativos da maldição do oráculo.
Graça: Deslocamento não provoca ataques de oportunidade.

Magias de Clérigo de 3º nível

Biografia Sanguínea: Aprende sobre uma criatura através de seu sangue.
Discurso Elemental: Permite que você fale com elementais e algumas criaturas.
Dormitar Acumulado[M]: Alvo precisa de somente 2 hora para uma noite de sono, e pode dormir mais para melhores benefícios.
Elo Sagrado[F]: Conjura magias de cura à distância.
Estrela-Guia: Sabe a distância aproximada de onde você conjurou esta magia.

Invadir Imagem: Transfere sua consciência a um objeto à sua semelhança.
Manto de Ira: Alvo recebe +1/quatro níveis em todos os testes de resistência.
Sorte Emprestada: *(Somente oráculo.)* Tenta novamente um ataque ou teste, mas faz pior nos próximos dois.

Magias de Clérigo de 4º nível
Adaptação Planar: Resiste a efeitos noviços de um plano.
Aliado Espiritual: Cria um aliado divino para lhe auxiliar.
Bênção do Fervor: Concede a aliados uma escolha de benefícios.
Descanso Eterno[M]**:** Criatura morta não pode ser revivida.

Magias de Clérigo de 5º nível
Bolha de Vida: Protege criaturas do ambiente.
Cajado-Serpente: Transforma cajado ou outra madeira em serpentes para lutar por você.
Costurar Tesouros[M]**:** Objetos em tecido ficam bordados.
Elegia da ruína fantasmagórica em Massa: Como *elegia da ruína fantasmagórica*, mas afeta múltiplas criaturas.
Pilar de Vida: Pilar criado cura 2d8 +1/nível (máx +20).
Purgar: Cura 4d8 de dano +1/nível (máx +25) e também remove algumas aflições.

Magias de Clérigo de 6º nível
Adaptação Planar em Massa: Como *adaptação planar*, mas afeta múltiplas criaturas.

Magias de Clérigo de 8º nível
Receptáculo Divino: *(Somente oráculo.)* Transforma em uma criatura transcendental enorme.
Relâmpagos Tempestuosos: 1d8 dano/nível (máx 20d8) a alvos.
Tranquilidade Eufórica: Torna uma única criatura amigável e pacífica.

Magias de Clérigo de 9º nível
Ventos da Vingança: Você pode voar e atacar com vento.

MAGIAS DE CONVOCADOR

Magias de Convocador de 1º nível
Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.
Desvincular: Remove restrição de distância do eidolon.
Rejuvenescer Eidolon Menor: Eidolon é curado 1d10 de dano +1/nível (máx +5).

Magias de Convocador de 2º nível
Convocar Eidolon: Instantaneamente convoca seu eidolon pela duração da magia.
Criar Fosso[F]**:** Cria um fosso extradimensional.
Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.
Surto de Evolução Menor: Concede ao eidolon uma evolução com 2 pontos de evolução.

Magias de Convocador de 3º nível
Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.
Fosso Espinhoso: Como *criar fosso*, mas cheio de espinhos.
Involução: Eidolon alvo temporariamente perde 1 evolução +1/cinco níveis.
Orbe Aquosa: Cria esfera rolante de água.
Rejuvenescer Eidolon: Como *rejuvenescer eidolon menor*, mas cura 3d10 de dano +1/nível (máx +10).
Surto de Evolução: Concede ao eidolon uma evolução com 4 pontos de evolução.

Magias de Convocador de 4º nível
Chamado Purificado: Eidolon convocado é curado totalmente.
Fosso Ácido[M]**:** Cria um fosso com ácido no fundo.
Surto de Evolução Maior: Concede ao eidolon duas evoluções com um total de 6 pontos de evolução.
Transmogrificar[M]**:** Altera as evolução de seu eidolon.

Magias de Convocador de 5º nível
Adaptação Planar: Resiste a efeitos noviços de um plano.
Fosso Faminto: Como *criar fosso*, mas causando 4d6 de dano àqueles que forem pegos quando fechar.
Rejuvenescer Eidolon Maior: Como *rejuvenescer eidolon menor*, mas cura 5d10 de dano +1/nível (máx +20).

Magias de Convocador de 6º nível
Adaptação Planar em Massa: Como *adaptação planar*, mas afeta múltiplas criaturas.

MAGIAS DE DRUIDA

Magias de Druida de nível 0
Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.

Magias de Druida de 1º nível
Alterar Ventos: Aumenta/diminui força de ventos naturais.
Aspecto do Falcão: Concede bônus em testes de Percepção e ataques à distância.
Brilho Explosivo: Como *brilho*, mas em todas as criaturas a 3 m.
Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.
Chamar Animal: Faz um animal vir até você.

Detectar Aberração: Revela a presença de aberrações.
Empurrão Hidráulico: Onda de água empurra um inimigo.
Eriçar: Troca bônus de armadura natural por bônus em ataques com armas naturais.
Escavação Acelerada: Move 1,5 m cúbicos de terra.
Manto de Sombras: Reduz efeitos de exposição ao sol e calor.
Negar Aroma: Alvo não pode ser rastreado por faro.
Passo Aprumado: Ignora penalidade de movimento em terreno difícil.
Punho de Pedra: Seus golpes desarmados são letais.
Sentidos Aguçados: Recebe +2 em Percepção e visão na penumbra.
Toque do Mar: Deslocamento de natação se torna 9 m.

Magias de Druida de 2º nível

Acelerar Veneno: Acelera a sintomação de um veneno.
Água Corrente: Onda aumenta o deslocamento da criatura.
Aspecto do Urso: +2 de CA e em jogadas de manobras de combate.
Banquete de Cinzas: Um algo fica faminto e com uma sede insaciável.
Chuva de Pedras: 2d6 de dano a todas as criaturas na área.
Compartilhar Idiomas: Alvo entende idioma escolhido.
Discurso Elemental: Permite que você fale com elementais e algumas criaturas.
Muralha de Fogueiras: Cria um abrigo em torno de uma fogueira.
Olhar Incinerante: Inflige 1d6 de dano de fogo a uma criatura.
Olho de Águia: Cria um sensor mágico sobre você.
Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.
Pústula da Varíola: Alvo fica enjoado e sofre -4 Des.
Ritmo da Natureza: +1 em jogadas de dano com cada acerto (máx +5).
Travar Mandíbula: Criatura adquire habilidade agarrar com um ataque natural.
Trilha de Odor: Deixa trilha para aliados lhe seguirem.

Magias de Druida de 3º nível

Areia Movediça: Cria terreno difícil e apaga rastros; pode carregar criaturas ou objetos consigo.
Caminhar Sobre Vitórias-Régias: Caminha sobre água em vitórias-régias móveis.
Criar Mapa do Tesouro[M]**:** Cria um mapa do tesouro a partir do corpo de uma criatura.
Exílio da Natureza: Impõe ao alvo -10 em testes de Sobrevivência.
Manto de Ventos: Cria biombo de vento forte em torno de você.
Ocultar Acampamento: Esconde qualquer traço de seu acampamento.
Orbe Aquosa: Cria esfera rolante de água.
Passo Aprumado em Massa: Como *passo aprumado*, mas afeta múltiplas criaturas.
Taça de Poeira: Faz uma criatura ficar desidratada.
Torrente Hidráulica: Cria torrente de água que empurra qualquer criatura em seu caminho.

Magias de Druida de 4º nível

Aspecto do Cervo: +2 na CA contra ataques de oportunidade e aumenta deslocamento.
Bolha de Vida: Protege de efeitos ambientais.
Bosque do Descanso: Cria árvores e uma pequena fonte.
Corpo Espinhoso: Seus atacantes sofrem 1d6 +1 de dano/nível.
Esfera de Relâmpago: Esferas voadoras de eletricidade causam 3d6 de dano de eletricidade cada.
Forma Verdadeira: Remove efeitos de metamorfose.
Garras Sangrentas: Causa dano de sangramento com ataques naturais.
Gêiser: Cria um gêiser de água fervente.
Influência da Lua: Alvo fica furioso e confuso.
Mandíbula Forte: Ataques naturais causam dano como se fossem dois tamanhos maiores.
Rio de Vento: Cria vento que causa dano não letal e pode derrubar ou empurrar criaturas.

Magias de Druida de 5º nível

Aspecto do Lobo: +4 de For e Des, +2 de bônus em ataques de derrubar.
Aspecto Triplo[F]**:** Parece mais velho ou mais novo.
Bênção da Salamandra: Alvo adquire cura acelerada 2, resistência a fogo 10, e +2 à sua DMC.
Cajado-Serpente: Transforma cajado ou outra madeira em serpentes para lutar por você.
Descanso Eterno[M]**:** Criatura morta não pode ser revivida.
Serpente de Fogo: Cria um caminho serpentino de 1,5 metros de comprimento/nível que causa 1d6 de dano de fogo/nível.

Magias de Druida de 6º nível

Pele de Enxame: Transforma seu corpo em um enxame que pode atacar.
Siroco: Vento quente causa 4d6 de dano, fatiga os feridos e derruba criaturas.

Magias de Druida de 7º nível

Passagem Invisível: Cria uma barreira de terra de 1,5 m de largura.
Vórtice: Cria um redemoinho na água.

Magias de Druida de 8º nível

Manto do Mar: Envolve-lhe em uma água protetiva.

Muralha de Lava: Muralha fere adversários que tentarem entrar, lança lava periodicamente em alvos próximos.
Relâmpagos Tempestuosos: 1d8 dano/nível (máx 20d8) a alvos.
Tranquilidade Eufórica: Torna uma única criatura amigável e pacífica.

Magias de Druida de 9º nível

Rochas Colidentes: 20d6 de dano à criatura alvo.
Tremular o Mundo: Terra ou água se move grandes distâncias e danifica coisas que não sejam do mundo natural.
Tsunami: Onde enorme destrói e varre tudo em seu caminho.
Ventos da Vingança: Você pode voar e atacar com vento.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

Magias de Feiticeiro/Mago de nível 0

Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.

Magias de Feiticeiro/Mago de 1º nível

Alterar Ventos: Aumenta/diminui força de ventos naturais.
Arco de Gravidade: Flechas causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior.
Brilho Explosivo: Como *brilho*, mas em todas as criaturas a 3 m.
Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.
Desaparecer: Como *invisibilidade* por 1 rodada/nível (max 5).
Empurrão Hidráulico: Onda de água empurra um inimigo.
Escavação Acelerada: Move 1,5 m cúbicos de terra.
Esculpir Corpo: Faz um corpo parecer como outra criatura.
Fenda de Tropeço[F]: Buraco pequeno derruba criaturas.
Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.
Lapso de Memória: Alvo esquece eventos do último turno.
Maldição do Artesão: Alvo sofre -5 no próximo teste de Ofícios.
Punho de Pedra: Seus golpes desarmados são letais.
Quebrar: Dá a condição quebrado a um objeto.
Toque de Deselegância: Alvo perde 1d6 +1 Des/dois níveis e fica caído.
Toque do Mar: Deslocamento de natação se torna 9 m.
Ventura do Artesão: Alvo recebe +5 no próximo teste de Ofícios.

Magias de Feiticeiro/Mago de 2º nível

Acelerar Veneno: Acelera o atraso de um veneno.
Água Corrente: Onda aumenta o deslocamento da criatura.
Chuva de Pedras: 2d6 de dano a todas as criaturas na área.
Compartilhar Idiomas: Alvo entende idioma escolhido.
Criar Fosso[F]: Cria um fosso extradimensional.
Criar Mapa do Tesouro[M]: Cria um mapa do tesouro a partir do corpo de uma criatura.
Discurso Elemental: Permite que você fale com elementais e algumas criaturas.
Erupção de Flechas: Cria duplicatas de uma flecha usada para matar uma criatura na rodada anterior.
Olhar Incinerante: Inflige 1d6 de dano de fogo a uma criatura.
Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.
Poeira do Crepúsculo: Partículas negras extinguem fontes de luz.
Sopro de Fogo: Exala um cone de chamas à vontade.
Toque Elemental: Adquire um ataque de toque de dano de energia.

Magias de Feiticeiro/Mago de 3º nível

Areia Movediça: Cria terreno difícil e apaga rastros; pode carregar criaturas ou objetos consigo.
Arma Versátil: Arma ultrapassa uma RD.
Aura Elemental: Cria uma aura de energia em torno de você.
Biografia Sanguínea: Aprende sobre uma criatura através de seu sangue.
Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.
Fosso Espinhoso: Como *criar fosso*, mas cheio de espinhos.
Invadir Imagem: Transfere sua consciência a um objeto à sua semelhança.
Golpe Agonizante: Inflige 1d6 de dano não letal 1 rodada/nível.
Involução: Eidolon alvo temporariamente perde 1 evolução +1/cinco níveis.
Lâmina Crepuscular: Faca flutuante ataca com você.
Manto de Ventos: Cria biombo de vento forte em torno de você.
Muralha de Fogueiras: Cria um abrigo em torno de uma fogueira.
Orbe Aquosa: Cria esfera rolante de água.
Reservatório Dracônico: Alvo pode absorver dano de energia e aprimorar ataques corpo a corpo com isso.
Torrente Hidráulica: Cria torrente de água que empurra qualquer criatura em seu caminho.

Magias de Feiticeiro/Mago de 4º nível

Chuva de Fogo: Fogo cai do alto, causando 2d6 de dano de fogo.
Compartilhar Sentidos: Vê/ouve/cheira o que é familiar a você.
Detonação[M]: Causa 1d8/nível de dano de energia a todas as criaturas a 4,5 m.
Esfera de Relâmpago: Esferas voadoras de eletricidade causam 3d6 de dano de eletricidade cada.
Forma Verdadeira: Remove efeitos de metamorfose.

Fosso Ácido[M]**:** Cria um fosso com ácido no fundo.
Influência da Lua: Alvo fica furioso e confuso.
Poeira Estelar: Contorna alvo, produz luz.
Projeção Sombria: Temporariamente se torna uma sombra.
Rio de Vento: Cria vento que causa dano não letal e pode derrubar ou empurrar criaturas.
Sopro de Dragão: Concede-lhe uma arma de sopro de dragão.
Toque Calcificante: Toque retarda alvo, 1d4 de dano de Des.

Magias de Feiticeiro/Mago de 5º nível

Adaptação Planar: Resiste a efeitos noviços de um plano.
Asfixia: Alvo sufoca rapidamente até a morte.
Bolha de Vida: Protege criaturas do ambiente.
Costurar Tesouros[M]**:** Objetos em tecido ficam bordados.
Fosso Faminto: Como *criar fosso*, mas causando 4d6 de dano àqueles que forem pegos quando fechar.
Gêiser: Cria um gêiser de água fervente.
Golpe Agonizante em Massa: Como *golpe agonizante*, mas afeta múltiplas criaturas.
Serpente de Fogo: Cria um caminho serpentino de 1,5 metros de comprimento/nível que causa 1d6 de dano de fogo/nível.
Teia Fantasmagórica: Prende alvos em teia ilusória.

Magias de Feiticeiro/Mago de 6º nível

Chama Contagiosa: Raios causam 4d6 de dano de fogo, e então se movem para novos alvos.
Dar o Fora: Teleporta um grupo de aliados e criaturas predeterminados a uma localização predeterminada.
Escudo Relutante[M]**:** Alvo compartilha ferimentos que você receber.
Forma Fluida: Adquire RD 10/cortante, aumenta alcance para 3 m e pode respirar embaixo d'água.
Manto de Sonhos: Criaturas vivas a 1,5 m adormecem.
Martelo Inimigo: Permite que você telecineticamente use uma criatura como uma arma.
Siroco: Vento quente causa 4d6 de dano, fatiga os feridos e derruba criaturas.

Magias de Feiticeiro/Mago de 7º nível

Adaptação Planar em Massa: Como *adaptação planar*, mas afeta múltiplas criaturas.
Deflexão: Ataques que lhe errarem são redirecionados de volta à fonte do ataque.
Despender: Gasta habilidades mágicas de uso limitado da criatura.
Marca de Fogo: Aliados recebem armas *flamejantes*, imunidade a suas magias de fogo e um raio único de fogo para atacar.
Passagem Invisível: Cria uma barreira de terra de 1,5 m de largura.
Vingança Fantasmagórica: Fantasma de um corpo caça seu assassino.
Voo em Massa: Uma criatura/nível adquire a habilidade de voar.
Vórtice: Cria um redemoinho na água.

Magias de Feiticeiro/Mago de 8º nível

Manto do Mar: Envolve-lhe em uma água protetiva.
Muralha de Lava: Muralha fere adversários que tentarem entrar, lança lava periodicamente em alvos próximos.
Relâmpagos Tempestuosos: 1d8 dano/nível (máx 20d8) a alvos.
Tranquilidade Eufórica: Torna uma única criatura amigável e pacífica.

Magias de Feiticeiro/Mago de 9º nível

Corpo Ardente: Você adquire vários poderes relacionados a fogo.
Muralha de Supressão[M]**:** Cria muralha que desabilita magia.
Rochas Colidentes: 20d6 de dano à criatura alvo.
Asfixia em Massa: Uma criatura/nível sufoca.
Tremular o Mundo: Terra ou água se move grandes distâncias e danifica coisas que não sejam do mundo natural.
Tsunami: Onde enorme destrói e varre tudo em seu caminho.
Ventos da Vingança: Você pode voar e atacar com vento.

MAGIAS DE INQUISIDOR

Magias de Inquisidor de nível 0

Examinar Meticulosamente: Enxerga área como se estivesse a examinando.
Marca: Cria marca permanente em uma criatura alvo.

Magias de Inquisidor de 1º nível

Explodir Amarras: 1d6 de dano/nível (máx 5d6) a restrições.
Ira: +1 de ataque e dano contra criatura alvo.
Perseguição Incansável: Ignora fadiga quando estiver em marcha forçada ou passo acelerado.

Magias de Inquisidor de 2º nível

Arma de Reverência: Arma recebe +2 em jogadas de dano.
Cão de Caça: Aumenta o sentido do olfato e concede ao conjurador a habilidade especial faro.
Castigar: Faz alvo ficar abalado e acovardado.
Chamas do Devoto: Concede a propriedade *flamejante* a uma arma.
Confissão: Criatura responde a pergunta verdadeiramente ou sofre 1d6 dano/dois níveis (máx 5d6).
Conversa Mole: Jogue 2 dados quando utilizar Diplomacia, utilize o maior resultado.

Elegia da ruína fantasmagórica: Criatura incorpórea sofre metade do dano de armas mundanas.
Elo SagradoF: Conjura magias de cura à distância.
Perceber Pistas: +5 de Percepção e Sentir Motivação por 10 min/nível.
Rastrear Aura: Adquire habilidade de seguir o rastro da aura de uma tendência.
Resistência à Corrupção: Protege criatura contra dano de ataques baseados em tendências.

Magias de Inquisidor de 3º nível

Abjugar: Causa 2d8 de dano +1/nível (máx +15) à criatura e dissipa um efeito.
Biografia Sanguínea: Aprende sobre uma criatura através de seu sangue.
Discurso Oculto: Recebe +10 em Blefar para enviar mensagens secretas.
Dissipar Aparência: Dissipa ilusão tocada ou a alteração de forma de uma criatura.
Encontrar Pensamentos: Detecta pensamento de criaturas conscientes.
Esforço Coordenado: Concede um talento cooperativo que você possui.
Olho do Caçador: +20 em testes de Percepção para localizar um alvo.
Proteger os Fiéis: Criaturas da mesma religião recebem bônus na CA e em testes de resistência.
Putrefar: Concede ao alvo RM 12 + seu nível contra efeitos de cura.
Retribuição: Atacante recente é afligido com penalidades.
Vigor do Justo: Melhora bônus de ataque a cada acerto.

Magias de Inquisidor de 4º nível

Arrependimento Forçado: Alvo cai e confessa todos seus pecados.
Corromper Armadura: Como *santificar armadura*, mas recebe RD 5/bem quando usando julgamento ou punição.
Denúncia: Piora atitude contra a criatura alvo.
Ira Compartilhada: Como *ira*, mas afeta múltiplas criaturas.
Lamento do Covarde: Caso alvo não lhe ataque, ele sofre uma penalidade
Marca Maior: Como *marca*, mas a marca brilha quando próxima d seu símbolo sagrado.
Perseguidores Incansáveis: Como *perseguição incansável*, mas afeta múltiplas criaturas.
Reprimenda: Adversários sofrem 1d8 dano/dois níveis (máx 5d8).
Santificar Armadura: +1 CA/quatro níveis (máx +5).
SonambulismoM: Faz criatura se mover enquanto dorme.

Magias de Inquisidor de 5º nível

Castigar em Massa: Como *castigar*, mas afeta múltiplas criaturas.
Elegia da ruína fantasmagórica em Massa: Como *elegia da ruína fantasmagórica*, mas afeta múltiplas criaturas.
Escudo RelutanteM: Alvo compartilha ferimentos que você receber.
Golpe Retumbante: Ataque corpo a corpo causa 1d6 a mais de dano.

Magias de Inquisidor de 6º nível

Purgar: Cura 4d8 de dano +1/nível (máx +25) e também remove algumas aflições.
Putrefar em Massa: Como *putrefar*, mas afeta múltiplas criaturas.

MAGIAS DE MAGO ELEMENTALISTA

Magias de Mago Elementalista de nível 0

Água
Raio de Gelo: Raio causa 1d3 de dano de frio.
Ar
Mensagem: Conversação sussurrada à distância.
Fogo
Fagulha: Inflama objetos inflamáveis.
Terra
Jorro Ácido: Orbe causa 1d3 de dano ácido.

Magias de Mago Elementalista de 1º nível

Água
Empurrão Hidráulico: Onda de água empurra um inimigo.
Névoa da escuridão: Névoa envolve você.
Toque do Mar: Deslocamento de natação se torna 9 m.
Ar
Alterar Ventos: Aumenta/diminui força de ventos naturais.
Queda Suave: Objetos ou criaturas caem mais devagar.
Toque Chocante: Toque causa 1d6/nível de dano de eletricidade (máx 5d6).
Fogo
Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.
Mãos Flamejantes: 1d4/nível de dano de fogo (máx 5d4).
Terra
Área Escorregadia: Torna 3 m quadrados ou um objeto escorregadio.
Escavação Acelerada: Move 1,5 m cúbicos de terra.
Punho de Pedra: Seus golpes desarmados são letais.

Magias de Mago Elementalista de 2º nível

Todos

Convocar Criaturas II: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Discurso Elemental: Permite que você fale com elementais e algumas criaturas.

Resistir energia: Ignore os primeiros 10 (ou mais) pontos de dano por ataque de um tipo de energia específico.

Toque Elemental: Adquire um ataque de toque de dano de energia.

Água

Acelerar Veneno: Acelera o atraso de um veneno.

Água Corrente: Onda aumenta o deslocamento da criatura.

Nevoeiro: Névoa obscurece visão.

Ar

Levitação: Alvo se move para cima e para baixo em sua direção.

Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.

Rajada de Vento: Vento empurra ou derruba criaturas.

Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a 1,5 quilômetros/nível.

Fogo

Esfera Flamejante: Esfera de fogo causa 3d6 de dano de fogo.

Olhar Incinerante: Inflige 1d6 de dano de fogo a uma criatura.

Pirotecnia: Transforma fogo em luz ou fumaça grossa.

Raio Ardente: Ataque de toque à distância causa 4d6 de dano de fogo, +1 raio/quatro níveis (máx 3).

Sopro de Fogo: Exala um cone de chamas à vontade.

Terra

Chuva de Pedras: 2d6 de dano a todas as criaturas na área.

Criar Fosso[F]**:** Cria um fosso extradimensional.

Estilhaçar: Energia sônica danifica objetos ou criaturas compostas de cristal.

Flecha Ácida: Ataque de toque à distância; 2d4 de dano por 1 rodada +1 rodada/3 níveis.

Poeira Reluzente: Cega alvos, contorna coisas invisíveis.

Magias de Mago Elementalista de 3º nível

Todos

Aura Elemental: Cria uma aura de energia em torno de você.

Proteção contra Energia: Absorve 12 pontos/nível de dano de um tipo de energia.

Reservatório Dracônico: Alvo pode absorver dano de energia e aprimorar ataques corpo a corpo com isso.

Água

Orbe Aquosa: Cria esfera rolante de água.

Respirar na Água: Alvo pode respirar embaixo d'água.

Tempestade de Granizo: Impede visão e movimento.

Torrente Hidráulica: Cria torrente de água que empurra qualquer criatura em seu caminho.

Ar

Forma Gasosa: Fica insubstancial e voa lentamente.

Manto de Ventos: Cria biombo de vento forte em torno de você.

Muralha de Vento: Deflete projéteis, criaturas menores, gases.

Relâmpago: Eletricidade causa 1d6/nível de dano.

Voo: Alvo voa com um deslocamento de 18 m.

Fogo

Bola de Fogo: 1d6 de dano de fogo por nível, 6 m de raio.

Flecha de Chamas: Flechas causam +1d6 de dano de fogo.

Muralha de Fogueiras: Cria um abrigo em torno de uma fogueira.

Terra

Areia Movediça: Cria terreno difícil e apaga rastros; pode carregar criaturas ou objetos consigo.

Fosso Espinhoso: Como *criar fosso*, mas cheio de espinhos.

Névoa fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível.

Magias de Mago Elementalista de 4º nível

Todos

Convocar Criaturas IV: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Corpo Elemental I: Se transforma em um elemental Pequeno.

Detonação[M]**:** Causa 1d8/nível de dano de energia a todas as criaturas a 4,5 m.

Sopro de Dragão: Concede-lhe uma arma de sopro de dragão.

Água

Muralha de Gelo: Gelo plano cria muralha ou hemisfério cria abóbada.

Névoa Sólida: Bloqueia visão e reduz movimento.

Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em uma área de 12 metros.

Ar

Esfera de Relâmpago: Esferas voadoras de eletricidade causam 3d6 de dano de eletricidade cada.

Grito: Ensurdece todos dentro do cone, 5d6 de dano sônico.

Rio de Vento: Cria vento que causa dano não letal e pode derrubar ou empurrar criaturas.

Fogo

Armadilha de Fogo[M]**:** Objeto aberto causa 1d4 dano +1/nível.

Chuva de Fogo: Fogo cai do alto, causando 2d6 de dano de fogo.

Escudo de Fogo: Criaturas atacando você sofrem de dano de fogo; você fica protegido do calor ou frio.

Muralha de Fogo: 2d4 de dano de fogo a 3 m e 1d4 a 6 m. Atravessar a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.

Terra

Fosso Ácido[M]**:** Cria um fosso com ácido no fundo.

Moldar Rocha: Esculpe pedra em qualquer forma.

Pele RochosaM**:** Concede RD 10/adamante.

Toque Calcificante: Toque retarda alvo, 1d4 de dano de Des.

Magias de Mago Elementalista de 5º nível

Todos

Adaptação Planar: Resiste a efeitos noviços de um plano.

Âncora Planar Menor: Prende criatura elemental de 6 DV ou menos até que execute uma tarefa.

Convocar Criaturas V: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Corpo Elemental II: Se transforma em um elemental Médio.

Água

Cone de Frio: 1d6/nível de dano de frio.

Gêiser: Cria um gêiser de água fervente.

Névoa Mortal: Mata 3 DV ou menos; 4-6 DV testam ou morrem; 6+ DV sofrem dano de Con.

Ar

Asfixia: Alvo sufoca rapidamente até a morte.

Voo Prolongado: Você voa a 12 m e pode marchar por distâncias longas.

Fogo

Gêiser: Cria um gêiser de água fervente.

Serpente de Fogo: Cria um caminho serpentino de 1,5 metros de comprimento/nível que causa 1d6 de dano de fogo/nível.

Terra

Criar Passagens: Cria passagem através de madeira ou pedra.

Fosso Faminto: Como *criar fosso*, mas causando 4d6 de dano àqueles que forem pegos quando fechar.

Lama em pedra: Dois cubos de 3 m por nível.

Muralha de Pedra: Cria muralha de pedra que pode ser moldada.

Pedra em lama: Dois cubos de 3 m por nível.

Magias de Mago Elementalista de 6º nível

Todos

Âncora Planar: Como âncora planar menor, mas até 12 DV.

Convocar Criaturas VI: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Corpo Elemental III: Se transforma em um elemental Grande.

Água

Esfera Congelante: Congela água ou causa dano de frio.

Forma Fluida: Adquire RD 10/cortante, aumenta alcance para 3 m e pode respirar embaixo d'água.

Ar

Corrente de Relâmpagos: 1d6/nível de dano, +1 raio / nível.

Siroco: Vento quente causa 4d6 de dano, fatiga os feridos e derruba criaturas.

Fogo

Chama Contagiosa: Raios causam 4d6 de dano de fogo, e então se movem para novos alvos.

Siroco: Vento quente causa 4d6 de dano, fatiga os feridos e derruba criaturas.

Terra

Carne para Pedra: Transforma criatura alvo em uma estátua.

Mover Terra: Cava trincheiras e constrói colinas.

Muralha de Ferro[F]**:** 30 pv/quatro níveis; pode ser colocada sobre adversários.

Névoa Ácida: Névoa causa dano de ácido.

Pedra para Carne: Restaura criatura petrificada.

Magias de Mago Elementalista de 7º nível

Todos

Adaptação Planar em Massa: Como *adaptação planar*, mas afeta múltiplas criaturas.

Convocar Criaturas VII: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Corpo Elemental IV: Se transforma em um elemental Enorme.

Água

Controlar o Clima: Altera o clima em uma área.

Vórtice: Cria um redemoinho na água.

Ar

Controlar o clima: Altera o clima em uma área.

Voo em Massa: Uma criatura/nível adquire a habilidade de voar.

Fogo

Bola de Fogo Tardia: 1d6/nível de dano de fogo; você pode atrasar a explosão por até 5 rodadas.

Marca de Fogo: Aliados recebem armas *flamejantes*, imunidade a suas magias de fogo e um raio único de fogo para atacar.

Terra

Estátua: Alvo pode se tornar uma estátua à vontade.

Inverter a gravidade: Objetos e criaturas caem para cima.

Passagem Invisível: Cria uma barreira de terra de 1,5 m de largura.

Magias de Mago Elementalista de 8º nível

Todos

Âncora Planar Maior: Como âncora planar menor, mas até 18 DV.

Convocar Criaturas VIII: Convoca criatura elemental para lutar por você.

Água

Manto do Mar: Envolve-lhe em uma água protetiva.

Raio Polar: Ataque de toque à distância causa 1d6/nível de dano de frio e 1d4 pontos de dreno de Des.

Ressecamento Horrível: Causa 1d6/nível de dano a 9 m.

Ar

Grito Maior: Grito devastante causa 10d6 de dano sônico; atordoa criaturas.

Relâmpagos Tempestuosos: 1d8 dano/nível (máx 20d8) a alvos.

Fogo

Muralha de Lava: Muralha fere adversários que tentarem entrar, lança lava periodicamente em alvos próximos.

Nuvem Incendiária: Causa 6d6 de dano de fogo/rodada.

Terra

Corpo de Ferro: Seu corpo se torna ferro vivo.

Muralha de Lava: Muralha fere adversários que tentarem entrar, lança lava periodicamente em alvos próximos.

Magias de Mago Elementalista de 9º nível

Todos

Portal[M]**:** Conecta dois planos para viajem ou convocação.

Água

Tremular o Mundo: Terra ou água se move grandes distâncias e danifica coisas que não sejam do mundo natural.

Tsunami: Onde enorme destrói e varre tudo em seu caminho.

Ar

Asfixia em Massa: Uma criatura/nível sufoca.

Ventos da Vingança: Você pode voar e atacar com vento.

Fogo

Chuva de Meteoros: Quatro meteoros causa 6d6 pontos de dano de fogo cada.

Corpo Ardente: Você adquire vários poderes relacionados a fogo.

Terra

Rochas Colidentes: 20d6 de dano à criatura alvo.

Tremular o Mundo: Terra ou água se move grandes distâncias e danifica coisas que não sejam do mundo natural.

MAGIAS DE PALADINO

Magias de Paladino de 1º nível

Chamado do Cavaleiro: Força alvo a se deslocar em sua direção e lutar com você.

Conversa Mole: Jogue 2 dados quando utilizar Diplomacia, utilize o maior resultado.

Desafiar o Mal: Enjoa criatura caso se negue a lutar com você.

Desafio do Herói: Permite o uso de cura pelas mãos enquanto cai inconsciente.

Elegia da ruína fantasmagórica: Criatura incorpórea sofre metade do dano de armas mundanas.

Graça: Deslocamento não provoca ataques de oportunidade.

Ponto de Energização: Quadrado concede bônus a criaturas bondosas.

Veio de Energia Positiva: +2 de CA, +2 em testes de resistência contra mortos-vivos.

Magias de Paladino de 2º nível

Arma de Reverência: Arma recebe +2 em jogadas de dano.

Armadura Instantânea: Convoca armadura temporariamente substituindo seu vestuário atual.

Aura de Coragem Maior: Aumenta a força da aura de coragem de um paladino.

Bênção de Coragem e Vida: +2 em testes contra medo e morte.

Conceder Graça: Alvo recebe bônus em testes de resistência igual a modificador de Car.

Elo Sagrado[F]**:** Conjura magias de cura à distância.

Fogo do Enredamento: Sua habilidade de punir o mal também enreda seu adversário.

Lança de Luz: Cria um farol ressonante de luz.

Rastro de Luz: Rastro mágico ajuda criaturas bondosas, atrapalha criaturas malignas.

Resistência à Corrupção: Protege criatura contra dano de ataques baseados em tendências.

Sacrifício do Paladino: Sofre o dano e efeitos por outra criatura.

Surto da Sela: Dano adicional por se deslocar montado.

Vigor do Justo: Melhora bônus de ataque a cada acerto.

Magias de Paladino de 3º nível

Elegia da ruína fantasmagórica em Massa: Como *elegia da ruína fantasmagórica*, mas afeta múltiplas criaturas.

Fogo do Julgamento: Criatura sob punição sofre dano quando ataca.

Manto de Ira: Alvo recebe +1/quatro níveis em todos os testes de resistência.

Marcas da Proibição: Faz 2 criaturas realizarem testes de Vontade para atacarem uma à outra.

Santificar Armadura: +1 CA/quatro níveis (máx +5).

Sussurro Sagrado: Sussurro enjoa criaturas malignas, concede bônus a criaturas bondosas.

Transferência Divina: Transfere pontos de vida e concede RD/mal à criatura alvo.

Magias de Paladino de 4º nível

Arrependimento Forçado: Alvo cai e confessa todos seus pecados.

Castelo do Rei: Instantaneamente troca de lugar com um único aliado.
Fogo da Vingança: Criatura sob punição sofre 3d8 de dano.
Golpe Retumbante: Ataque corpo a corpo causa 1d6 a mais de dano.
Lampejo de Glória: Último suspiro cura criaturas bondosas, fere criaturas malignas.
Juramento de Paz: Concede +5 de CA e RD 10/mal, não pode atacar.
Juramento de Sacrifício: Sofre dano por um aliado por muitas rodadas.
Segurar a Mão: Alvo não pode atacar com arma corpo a corpo.

MAGIAS DE PATRULHEIRO

Magias de Patrulheiro de 1º nível

Arco de Gravidade: Flechas causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior.
Aspecto do Falcão: Concede bônus em testes de Percepção e ataques à distância.
Carga de Formiga: Triplica a capacidade de carga de uma criatura.
Chamar Animal: Faz um animal vir até você.
Detectar Aberração: Revela a presença de aberrações.
Lâminas de Chumbo: Armas corpo a corpo causam dano como e fossem uma categoria de tamanho maior.
Lanterna Dançarina: Anima uma lanterna que lhe segue.
Manto de Sombras: Reduz efeitos de exposição ao sol e calor.
Negar Aroma: Alvo não pode ser rastreado por faro.
Passo Aprumado: Ignora penalidade de movimento em terreno difícil.
Perseguição Incansável: Ignora fadiga quando estiver em marcha forçada ou passo acelerado.
Planar: Você não sofre dano de queda, e se move 18 m/rodada enquanto cai.
Rastrear Resíduos: Diz a aparência da criatura pela pegada.
Sentidos Aguçados: Recebe +2 em Percepção e visão na penumbra.
Uivo do Caçador: Trata inimigos como prediletos por 1 rodada/nível.

Magias de Patrulheiro de 2º nível

Acelerar Veneno: Acelera a sintomação de um veneno.
Água Corrente: Onda aumenta o deslocamento da criatura.
Arma Versátil: Arma ultrapassa uma RD.
Aspecto do Urso: +2 de CA e em jogadas de manobras de combate.
Cão de Caça: Aumenta o sentido do olfato e concede ao conjurador a habilidade especial faro.
Chuva de Pedras: 2d6 de dano a todas as criaturas na área.
Criar Mapa do Tesouro[M]**:** Cria um mapa do tesouro a partir do corpo de uma criatura.
Erupção de Flechas: Cria duplicatas de uma flecha usada para matar uma criatura na rodada anterior.
Espírito Protetor: Protege de ataques de oportunidade.
Estrela-Guia: Sabe a distância aproximada de onde você conjurou esta magia.
Muralha de Fogueiras: Cria um abrigo em torno de uma fogueira.
Ocultar Acampamento: Esconde qualquer traço de seu acampamento.
Olho de Águia: Cria um sensor mágico sobre você.
Olho do Caçador: +20 em testes de Percepção para localizar um alvo.
Passo do Camaleão: Concede +4 de bônus em testes de Furtividade e ocultação.
Perceber Pistas: +5 de Percepção e Sentir Motivação por 10 min/nível.
Tornar Comida: Transforma item de até 2,5kg/nível em comida.
Travar Mandíbula: Criatura adquire habilidade agarrar com um ataque natural.

Magias de Patrulheiro de 3º nível

Aspecto do Cervo: +2 na CA contra ataques de oportunidade e aumenta deslocamento.
Bolha de Vida: Protege criaturas do ambiente.
Garras Sangrentas: Causa dano de sangramento com ataques naturais.
Inimigo Instantâneo: Alvo é tratado como um tipo de inimigo predileto à sua escolha.
Mandíbula Forte: Ataques naturais causam dano como se fossem dois tamanhos maiores.
Manto de Ventos: Cria biombo de vento forte em torno de você.
Passo Aprumado em Massa: Como *passo aprumado*, mas afeta múltiplas criaturas.
Perseguidores Incansáveis: Como *perseguição incansável*, mas afeta múltiplas criaturas.
Virote Envenenado: Flecha ou virote envenena alvo.

Magias de Patrulheiro de 4º nível

Arco Espiritual: Convoca um espírito invisível que dispara suas flechas para você como uma ação rápida.
Aspecto do Lobo: +4 de For e Des, +2 de bônus em ataques de derrubar.
Bênção da Salamandra: Alvo adquire cura acelerada 2, resistência a fogo 10, e +2 à sua DMC.
Bosque do Descanso: Cria árvores e uma pequena fonte.

MAGIAS

As magias a seguir são apresentadas em ordem alfabética.

ABJUGAR

Escola abjuração; **Nível** inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Com um ataque de toque corpo a corpo, você pode gerar uma explosão sobre uma única criatura e romper qualquer magia que a estiver controlando. O alvo sofre 2d8 pontos de dano +1 ponto a cada nível de conjurador (máximo 15). Adicionalmente, você realiza um teste de dissipar contra qualquer efeito de *recipiente arcano* (incluindo a habilidade malevolência de um fantasma) ou magias de encantamento (compulsão) sobre a criatura alvo, a partir das magias de nível mais alto e procedendo a magias de níveis mais baixos. Trate esta magia como uma magia *dissipar magia* direcionada, exceto que *abjugar* pode dissipar uma magia a cada quatro níveis de conjurador que você possuir. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade e limita o dissipar a uma única magia ou efeito.

ACELERAR VENENO

Escola transmutação; Nível druida 2, feiticeiro/mago 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um galho de espinheiro)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim
Você acelera o efeito de um veneno no alvo. Caso o veneno normalmente possua um tempo de sintomação, ele começa a surtir efeito imediatamente. Caso um veneno não possua tempo de sintomação, sua frequência é dobrada, requerendo dois testes de resistência e causando dano duas vezes por rodada ou minuto, embora sua duração seja reduzida pela metade. *Acelerar veneno* não altera a condição de cura para o veneno. Caso o alvo esteja sendo afetado por mais de um veneno, você pode escolher qual deles é afetado se você tiver administrado o veneno; caso contrário, determine aleatoriamente qual veneno é afetado.

ADAPTAÇÃO PLANAR

Escola transmutação; **Nível** alquimista 5, clérigo 4, convocador 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 hora/nível (D)
Adaptação planar concede a você imunidade aos efeitos ambientes nocivos de um plano de existência específico, incluindo perigos como toxicidade, temperaturas extremas e falta de ar. Adicionalmente, você adquire resistência a energia 20 a um único tipo de energia prevalente nesse plano (escolha um caso mais de um tipo seja igualmente prevalente). *Adaptação planar* não possui efeito quando conjurada em seu plano natal.

ADAPTAÇÃO PLANAR EM MASSA

Nível clérigo 6, convocador 6, feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia funciona como *adaptação planar*, exceto conforme descrito acima.

ÁGUA CORRENTE

Escola invocação (criação) [água]; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (algumas gotas de óleo e água)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não
Você cria uma onda baixa de água que carrega o alvo sobre a superfície da água ou do chão. Quando se movendo pelo chão, o deslocamento do alvo aumenta em 3 metros. Caso esteja em uma descida, o deslocamento aumenta em 6 metros em vez disso, mas água corrente não providencia movimento adicional em uma subida. Se estiver nadando, água corrente aumenta o deslocamento de natação do alvo em 6 metros – caso o alvo não possua um deslocamento de natação, esta magia lhe concede um deslocamento de natação de 6 metros.

ALIADO ESPIRITUAL

Escola evocação [força]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito aliado espiritual de força
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Um aliado feito de força pura aparece em um quadrado de 1,5 metros no alcance. O aliado toma a forma de um servo de seu

deus. O *aliado espiritual* ocupa seu próprio espaço, mas você e seus aliados possam se mover através dele, já que ele é seu aliado. O *aliado espiritual* carrega uma única arma favorita de sua divindade (como em *arma espiritual*), que possui a mesma margem de ameaça de crítico e multiplicador de crítico que uma arma real de sua forma. Cada rodada em seu turno, começando no turno que você conjura esta magia, seu *aliado espiritual* pode realizar um ataque contra um adversário em seu alcance que você designar. O *aliado espiritual* ameaçada quadrados adjacentes e pode flanquear e realizar ataques de oportunidade como se fosse uma criatura normal. O *aliado espiritual* utiliza seu bônus base de ataque (recebendo ataques adicionais caso seu bônus base de ataque seja alto o suficiente) mais seu bônus de Sabedoria quando realiza um ataque corpo a corpo. Quando o *aliado espiritual* acerta, ele causa 1d10 pontos de dano de força + 1 ponto de dano a cada 3 níveis de conjurador (máximo +5 no 15º nível). Ele acerta como uma magia, não uma arma, portanto ele ultrapassa RD e pode afetar criaturas incorpóreas.

Cada rodada após a primeira, você pode mover o *aliado espiritual* como uma ação rápida. Ele possui um deslocamento de 9 metros, e um deslocamento de voo de 9 metros (manobrabilidade perfeita). Sendo um constructo de força, o *aliado espiritual* não pode ser ferido por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, uma *esfera da aniquilação* ou um *bastão do cancelamento* o afetam. A CA do *aliado espiritual* contra ataques de toque é 10.

Caso uma criatura atacada possua resistência à magia, você realiza um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra essa resistência a magia a primeira vez que o *aliado espiritual* o atingir. Caso o aliado seja resistido, a magia é dissipada. Caso não, o efeito da arma funciona normalmente na criatura pela duração da magia.

ALIADO INCONSCIENTE

Escola encantamento (encanto) [mente-afetante]; **Nível** bardo o
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você confunde a mente do alvo. O alvo tem dificuldade em diferenciar amigos de adversários por um curto período de tempo. O alvo é considerado seu aliado e não aliado de sues inimigos quando determinando flanco. O alvo não realiza ações hostis contra seus inimigos devido ao efeito desta magia.

ALOCAÇÃO ALQUÍMICA

Escola transmutação; Nível alquimista 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada
Este extrato faz uma aura pálida emanar de sua boca. Caso você consuma uma poção ou elixir na rodada consecutiva após o consumo deste extrato, você pode cuspi-la de volta em seu recipiente como uma ação livre. Você recebe todos os benefícios da poção ou elixir, mas o item não é consumido. Você só pode receber os benefícios de uma poção ou elixir desta forma por uso deste extrato.

ALTERAR VENTOS

Escola transmutação [ar]; **Nível** druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes V, S
Alcance toque
Área emanação imóvel de 3 m de raio
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você sutilmente aumenta ou reduz os efeitos de ventos naturais dentro da área da magia, que é uma emanação imóvel em torno de um ponto tocado por você assim que a magia é conjurada. Dentro da área, efeitos de vento natural (mas não mágico) são aumentados ou diminuídos em um passo de intensidade (*Livro Básico* 439). O máximo de força do vento que você pode afetar é baseado em seu nível de conjurador, como mostrado na tabela abaixo. *Alterar ventos não possui efeito em ventos mágicos.*

Nível do Conjurador	Força do Vento
1º–3º	Leve
4º–9º	Moderado
10º–15º	Forte
16º ou maior	Rigoroso

AMPLIFICAR ELIXIR

Escola transmutação; Nível alquimista 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível
Este extrato aumenta fortemente os efeitos de qualquer poção ou elixir que você consumir. Pela duração deste extrato, qualquer poção ou elixir que você consumir é tratada como se fosse potencializada. Aumente todas as variáveis numéricas da poção ou elixir pela metade. Caso a poção ou elixir não possua quaisquer efeitos variáveis numéricos, ela é tratada como se fosse prolongada (dobro da duração da poção ou elixir). Caso a poção ou elixir não possua efeitos variáveis numéricos ou possua uma duração instantânea, *amplificar elixir não possui efeito. Amplificar elixir* afeta óleos que podem lhe afetar, mas não possui efeito em óleos que tenham equipamentos como alvo.

ANULAR AROMA

Escola transmutação; **Nível** alquimista 1, druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (uma pitada de alúmen)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura ou objeto/nível tocado
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim

Com um gesto, esta magia permite que você dissipe mesmo o odor mais putrefato ou distinto. Quando conjurada, as criaturas ou objetos alvo perdem todos os odores naturais e sobrenaturais. Uma criatura sob efeito de *anular aroma* não pode ser rastreada, localizada ou encontrada pela qualidade especial faro. Adicionalmente, esta magia previne a criatura alvo de usar a habilidade especial fedor e habilidades similares baseadas em odor (como a possuído por trogloditas).

Anular aroma não previne o alvo de adquirir cheiros e odores externos. Cobrir a criatura com uma substância pungente efetivamente anula os benefícios da magia até que a substância seja neutralizada ou lavada.

APODRECER COMIDA E BEBIDA

Escola transmutação; **Nível** bruxo 0
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 3 m
Alvo 30 cm cúbicos/nível de comida e bebida ou uma poção; veja texto
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Esta magia faz comida comestível apodrecer e perecer instantaneamente, e água e outros líquidos ficam salobres e inapropriados ao consumo. Água benta e comidas e bebidas similares de significância são estragados por *putrefar comida e bebida*, mas a magia não possui efeito em criaturas de qualquer tipo, nem sobre água profana. Água pesa cerca de 1 quilo por litro. 30 centímetros cúbicos de água contém cerca de 30 litros e pesa cerca de 30 quilos.

Embora poções e elixires não sejam afetados pelo uso normal da magia, você pode em vez disso escolher atingir um desses objetos com esta magia, destruindo-o caso ele falhe em um teste de resistência.

ARCO ESPIRITUAL

Escola invocação (espiritual); **Nível** patrulheiro 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Um *arco espiritual* é uma força amorfa que paira sobre você, tirando munição de sua aljava e disparando-as. Enquanto o *arco espiritual* durar, você pode gastar uma ação rápida para direcionar o *arco espiritual* para disparar uma flecha ou virote contra um alvo à sua escolha, como se o *arco espiritual* estivesse disparando a arma à distância necessária. O *arco espiritual* utiliza seu bônus base de ataque mais seu modificador de Destreza, bem como quaisquer bônus e talentos que você possua que afetam ataques à distância, ou bônus da munição que você estiver usando. Os ataques de um *arco espiritual* não provocam ataques de oportunidade. Você deve possuir munição disponível para que o *arco espiritual* utilize, e ele as consome como se você estivesse as disparando.

Um *arco espiritual* não pode ser atacado ou atingido por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, uma *esfera da aniquilação* ou um *bastão do cancelamento* o afetam. A CA do *arco espiritual* contra ataques de toque é 10 + seu bônus de Destreza.

ARCO DE GRAVIDADE

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível (D)

Arco de gravidade aumenta significativamente o peso e a densidade de flechas ou virotes disparados de seu arco ou besta no instante antes de atingirem seu alvo, e então retornam ao normal poucos instantes depois. Qualquer flecha disparada de um arco ou besta que você estiver carregando no momento em que a magia é conjurada causa dano como se fosse uma categoria de tamanho maior do que é. Por exemplo, uma flecha disparada de um arco longo Médio normalmente causaria 1d8 pontos de dano, mas causará 2d6 pontos de dano em vez disso se for disparada sob o efeito de *arco de gravidade* (veja página 145 do *Livro Básico* para mais informações). Somente você pode se beneficiar desta magia. Caso alguém use seu arco para realizar um ataque, as flechas causam dano normal para seu tamanho.

AREIA MOVEDIÇA

Escola transmutação [terra]; **Nível** druida 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma mão cheia de areia)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Área dispersão de 6 m de raio
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos anula; veja texto; **Resistência à Magia** não

Você faz uma superfície de terra ou areia mover-se e misturar-se com a área. A *areia movediça* oblitera trilhas e é considerada terreno difícil. Testes de Acrobacia na área sofrem uma penalidade igual a seu nível de conjurador (máximo +10). Criaturas entrando ou iniciando seu turno na *areia movediça* devem

realizar um teste de Reflexos toda rodada ou ficam enredadas até o início de seu próximo turno. Caso eles tentem se mover enquanto estão enredados, eles devem realizar um segundo teste de Reflexos ou ficarão caídos. Criaturas com o traço racial estabilidade (como anões) podem aplicar este bônus em seus testes de resistência.

Como uma ação de movimento, você pode mover a área da *areia movediça* até 3 metros em qualquer direção. Criaturas que estão enredadas ou caídas na área da magia são carregadas com a *areia movediça* na mesma direção se possível. Este movimento não provoca ataques de oportunidade. Objetos Médios ou menores que não estejam na posse de ninguém também podem ser carregados ou engolidos e enterrados pela *areia movediça*.

ARMA DE REVERÊNCIA

Escola transmutação; **Nível** clérigo 2, inquisidor 2, paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo arma tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

Você transforma uma única arma em um instrumento inspirador. A arma recebe +2 de bônus sagrado em jogadas de dano, e caso arma atinja um acerto crítico, o alvo deste acerto crítico fica abalado por uma rodada sem direito a teste de resistência. Isto é um efeito de medo mente-afetante. Uma arma à distância afetada por esta magia aplica estes efeitos à sua munição.

Você não pode conjurar esta magia numa arma natural, mas você pode conjura-la num golpe desarmado.

ARMA VERSÁTIL

Escola transmutação; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (restos de metal)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma arma ou 50 projéteis, todos devem estar juntos durante a conjuração
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

Você transforma o aspecto físico de uma arma, conforme desejar. Esta magia funciona como *arma mágica maior*, exceto que ela altera sutilmente as propriedades físicas de uma arma, permitindo que supere redução de dano de um dos seguintes tipos: concussão, cortante, ferro frio, perfurante ou prata. A arma afetada ainda causa dano de seu tipo normal e sua dureza e pontos de vida permanecem inalterados. Esta magia pode ser conjurada em uma arma natural ou golpe desarmado.

ARMADURA INSTANTÂNEA

Escola invocação (criação) [força]; **Nível** clérigo 2, paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível (D)

Você instantaneamente envolve seu corpo em uma armadura feita de força opaca. À sua escolha, a armadura pode ser decorada com o símbolo sagrado de sua religião em um local proeminente, como no peitoral ou elmo da armadura. Enquanto ela existir, esta armadura substitui quaisquer proteções ou outro tipo de armadura vestida, tanto mágica quanto mundana. Você perde acesso à, e a todos os benefícios dela, armadura substituída por esta magia até que a magia se encerre e a armadura instantânea desapareça.

Armadura instantânea age de todas as maneiras como uma armadura típica de seu tipo (bônus de armadura, bônus máximo de Destreza, chance de falha de magia arcana e assim por diante). Uma vez que *armadura instantânea* é feita de força, criaturas incorpóreas não podem ultrapassa-la como fazem com armaduras normais. O tipo de armadura que você pode criar com esta magia depende de seu nível de conjurador.

Nível do Conjurador	Armadura Criada
5º ou menor	cota de malha
6º–8º	loriga segmentada
9º–11º	meia armadura
12º ou maior	armadura completa

Caso você escolha criar uma armadura menor que o seu nível permite, você recebe +1 de bônus de melhoria mágico à armadura criada por você para cada tipo de armadura que você reduzir. Por exemplo, caso você tenha a capacidade de criar uma armadura completa, você poderia em vez disso escolher criar uma *meia armadura* +1, *loriga segmentada* +2 ou *cota de malha* +3. Você não pode substituir estes bônus com propriedades especiais de armadura.

ARREPENDIMENTO FORÇADO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** inquisidor 4, paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura maligna sem o subtipo mal
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você força uma criatura maligna que não possui o subtipo maligno a refletir momentaneamente sobre suas ações passadas e superá-las através da aflição e consciência. O alvo imediatamente cai e começa a confessar em voz alta todos seus pecados e transgressões para o conjurador pela duração

da magia. A magia se encerra imediatamente caso você saia da linha de visão ou o alvo seja atacado.

ASFIXIA

Escola necromancia; **Nível** bruxo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um frasco contendo um pouco da respiração do conjurador)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 3 rodadas
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Esta magia extrai o ar dos pulmões do alvo, causando uma asfixia rápida. O alvo pode tentar resistência aos efeitos da magia com um teste de Fortitude – caso seja bem-sucedido, ele fica meramente zonzo por 1 rodada conforme engasga por respirar. Caso o alvo falhe, ele imediatamente começa a sufocar. No próximo turno do alvo, ele cai inconsciente e é reduzido a 0 pontos de vida. Uma rodada depois, o alvo cai para -1 pontos de vida e está morrendo. Na rodada seguinte a essa, o alvo morre. A cada rodada o alvo pode atrasar a ocorrência do efeito daquela rodada com um teste bem-sucedido de Fortitude mas o efeito da magia continua por 3 rodada, e cada vez que o alvo falhar em seu teste de Fortitude, ele se move um passo mais próximo à asfixia. Esta magia afeta somente criaturas vivas que precisam respirar. É impossível superar os efeitos desta magia simplesmente prendendo a respiração – caso a vítima falhe no teste de resistência inicial, o ar em seus pulmões é extraído.

ASFIXIA EM MASSA

Escola necromancia; **Nível** bruxo 9, feiticeiro/mago 9
Alvo uma criatura/2 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível

Esta magia funciona como *asfixia*, exceto conforme descrito acima. Note que a duração desta magia é muito maior, forçando aqueles sofrendo do efeito a realizar muito mais testes de Fortitude para evitar uma eventual asfixia.

ASPECTO DO CERVO

Escola transmutação (metamorfose); Nível druida 4; patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Ao conjurar esta magia, você assume o aspecto de um cervo, incluindo algumas de suas características físicas. Sua feição se torna alongada e sinuosa, e um par de galhadas cresce em sua cabeça podendo ser usadas para defesa. Você recebe +2 de bônus de esquiva na CA contra ataques de oportunidade, seu deslocamento base aumenta em 6 metros, você pode atravessar qualquer vegetação sem sofrer penalidades (inclusive vegetações manipuladas por magia), e pode até mesmo realizar um passo de ajuste neste terreno. Além disso, quando você é atingido por um ataque de oportunidade, você pode realizar um único ataque com suas galhadas contra o oponente que te atingiu como uma ação imediata. Este ataque utiliza seu bônus base de ataque mais alto mais seu bônus de Força ou Destreza (à sua escolha) e causa 1d8 pontos de dano perfurante (se você for Médio; 1d6 pontos de dano se for Pequeno) mais seu modificador de Força em um ataque bem-sucedido. As galhadas possuem um multiplicador de crítico de 19-20/x2.

ASPECTO DO FALCÃO

Escola transmutação (metamorfose); Nível druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Você assume o aspecto de um falcão. Seus olhos se tornam largos como de uma ave de rapina, e penas crescem nas laterais de sua cabeça. Você recebe +3 de bônus de competência em testes de Percepção, +1 de bônus de competência em jogadas de ataques à distância, e o multiplicador de crítico para seus arcos e bestas se torna 19-20/x3. Este efeito não se acumula com nenhum outro efeito que expanda a margem de ameaça de uma arma, como Crítico Aprimorado ou uma arma *afiada*.

ASPECTO DO LOBO

Escola transmutação (metamorfose); Nível druida 5, patrulheiro 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Ao conjurar esta magia, você assume o aspecto de um lobo, incluindo algumas de suas características físicas. Sua pele se torna áspera, suas orelhas ficam alongadas e crescem garras afiadas e pêlos no seu corpo. Você recebe +4 de bônus de melhoria em Força e Destreza, a habilidade faro, +2 de bônus de melhoria em ataques de derrubar, e pode realizar a manobra de combate derrubar como uma rápida. Este ataque de derrubar não provoca ataques de oportunidade.

ASPECTO DO URSO

Escola transmutação (metamorfose). Nível druida 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você

Duração 1 minuto/nível
Você assume o aspecto de um urso. Você recebe +2 de bônus de melhoria em armadura natural e +2 de bônus de melhoria nas jogadas de BMC. Você também pode executar as manobras agarrar, encontrão e ultrapassar sem provocar ataques de oportunidade.

ASPECTO TRIPLO

Escola transmutação; **Nível** bruxo 4, druida 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, F (crescente de prata no valor de 5 po)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 24 horas (D)
Aspecto triplo permite que você altere sua aparência entre sua idade natural e categorias de idade idealizadas: jovem adulto (jovem/donzela), adulto (pai/mãe) ou ancião (senhor/dona). Em cada caso, sua aparência é a sua mesmo na idade apropriada, em vez da de um novo indivíduo.

Você pode mudar entre estes três aspectos ou sua idade atual como uma ação padrão. Como um jovem adulto, você recebe +2 de bônus de melhoria em Destreza e Constituição, mas sofre -2 de penalidade de Sabedoria. No aspecto adulto, você recebe +2 de bônus de melhoria em Sabedoria e Inteligência, mas sofre -2 de penalidade de Destreza. No aspecto ancião, você recebe +4 de bônus de melhoria em Sabedoria e Inteligência, mas sofre -2 de penalidade de Força e Destreza. Como bônus de melhoria, eles se acumulam com quaisquer bônus ou penalidades que você possa ter devido à sua idade atual (que é um bônus sem tipo) – os bônus concedidos por esta magia representam sua forma idealizada neste aspecto triplo em vez de simplesmente duplicar seus valores de atributo em uma idade específica.

Visão da verdade revela sua aparência natural sobreposta por seu aspecto, reconhecendo ambas como parte de seu ser verdadeiro. Indivíduos que lhe observarem de perto e tiverem interagido com você em outra idade aparente reconhecem a semelhança (como familiares) com um teste bem-sucedido de Percepção CD 20.

Aspecto triplo não altera suas roupas ou equipamento, e não cura qualquer deformidade ou injúria não relacionada à idade.

AURA DE CORAGEM MAIOR

Escola abjuração; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD
Alcance pessoal
Área emanação de 3 m de raio centrada em você
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistencia a Magia** sim (inofensivo)
Quando você conjura esta magia, você fortalece sua aura de coragem de paladino. Até o fim de sua duração, todos os aliados dentro da aura ficam imunes a medo (mágico ou não). Caso você não possua a habilidade de classe aura de coragem, *aura de coragem maior não surte efeito algum.*

AURA ELEMENTAL

Escola evocação [ácido, eletricidade, fogo ou frio]; **Nível** alquimista 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos reduz à metade; veja texto; **Resistência à Magia** sim
Esta magia forma uma aura de energia ao seu redor, causando dano a todos que se aproximam de você. Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Criaturas adjacentes a você quando esta magia é conjurada sofrem 2d6 pontos de dano de energia do tipo selecionado. Esta aura possui um efeito adicional, dependendo do tipo de energia escolhido.

Ácido: Criaturas afetadas por sua aura sofrem 1 ponto de dano contínuo de ácido por rodada por 1 rodada a cada três níveis de conjurador, e ficam enjoadas pela duração do dano contínuo de ácido.

Eletricidade: Criaturas afetadas por sua aura ficam zonzas por 1 rodada.

Fogo: Criaturas afetadas por sua aura pegam fogo (*Livro Básico* 444).

Frio: Criaturas afetadas por sua aura ficam fatigadas. Uma criatura que já esteja fatigada não sofre qualquer efeito adicional.

Criaturas adjacentes a você são permitidas a realizar um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade e anular o efeito adicional. Os efeitos adicionais da aura não se acumulam caso uma criatura sofra dano de sua aura várias vezes. Você pode ter somente uma *aura elemental* em efeito ao mesmo tempo. Quando você conjura esta magia para causar dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, ela adquire o descritor desse tipo.

BANQUETE DE CINZAS

Escola transmutação; **Nível** bruxo 2, druida 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pitada de cinzas)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 2 dias/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim
Você amaldiçoa o alvo com uma fome que nenhum alimento consegue saciar. Em um teste de resistência falho, o alvo começa a entrar em inanição (veja página 444 no *Livro Básico* para inanição e sede). Os efeitos desta magia não podem causar mais dano letal do que a quantidade de pontos de vida do alvo. Nenhuma quantidade de comida é capaz de conter este efeito, e além disso, qualquer tentativa de comer algo faz o

alvo ficar nauseado por 1 rodada exceto se obtiver sucesso em um teste de Fortitude CD 12. O alvo ainda experencie o outros efeitos normais de qualquer coisa consumida (como venenos ou poções). *Banquete de cinzas* pode ser removida com *desejo*, *desejo limitado*, *milagre*, *remover maldição* ou *quebrar encantamento*, mas os efeitos sofridos como resultado da inanição devem ser curados por meios normais.

BÊNÇÃO DE CORAGEM E VIDA

Escola invocação (cura); **Nível** clérigo 2, paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Duração 1 minuto/nível (ver adiante)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Com esta oração você fornece um socorro duradouro a uma criatura ferida. Enquanto durar o efeito, o alvo recebe +2 de bônus de moral em testes de resistência contra efeitos de medo e morte. A qualquer momento enquanto a magia estiver em efeito, o alvo pode escolher encerrar a magia com uma ação rápida e gerar uma uma explosão de energia de cura. O alvo perde o bônus nos testes de resistência, mas é curado em 1d8 pontos de dano +1 por nível de conjurador (máximo +10).

BÊNÇÃO DO FERVOR

Escola transmutação; **Nível** clérigo 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo 1 criatura/nível, , sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Com esta bênção, você instiga seus aliados a avançar e os empodera a conquistar a vitória. A cada rodada pela duração desta magia, cada um de seus aliados pode escolher um dos seguintes bônus para aquela rodada no início de seu turno (à escolha deles).

- Aumentar seu deslocamento em 9 metros.
- Levantar-se como uma ação rápida sem provocar um ataque de oportunidade;
- Realizar um ataque adicional como parte de uma ação de ataque total, utilizando seu maior bônus base de ataque.
- Ganhar +2 de bônus em jogadas de ataque e +2 de bônus de esquiva na CA e testes de Reflexos,
- Conjurar uma única magia de 2º nível ou inferior como uma magia ampliada, prolongada, sem gestos ou silenciosa.

Estes efeitos não são cumulativos com efeitos similares, como os fornecidos pela magia *rapidez* ou uma arma da *velocidade*, e não concede uma ação adicional, portanto você não utilizá-la para conjurar uma segunda magia ou de alguma forma realizar uma ação adicional na rodada. *Bênção do fervor* não se acumula com *rapidez*.

BÊNÇÃO DA SALAMANDRA

Escola transmutação (metamorfose); **Nível** druida 5, patrulheiro 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** Sim (inofensivo)

Quando você conjura esta magia em uma criatura, sua pele se torna escorregadia e úmida, e é capaz de regenerar dano a cada rodada. Enquanto estiver sob efeito da magia, a criatura adquire cura acelerada 5, resistência a fogo 20 e +2 de bônus de competência em sua Defesa contra Manobra de Combate.

BIOGRAFIA SANGUÍNEA

Escola adivinhação; **Nível** bardo 2, clérigo 3, feiticeiro/mago 3, inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes V, S, FD/M (um pedaço de Pergaminho)
Alcance toque
Alvo sangue de uma criatura ou uma mancha de sangue
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (veja texto); **Resistência à Magia** não

Você obtém respostas para um conjunto específico de perguntas sobre uma criatura, desde que tenha acesso a pelo menos uma gota de seu sangue. Você pode conjurar esta magia sobre o sangue dos vivos ou dos mortos, mas criaturas vivas ou mortas-vivas têm direito a um teste de resistência para resistir à magia. Você pode conjurar a magia sobre sangue seco ou fresco. Após cojurar a magia, as respostas s quatro perguntas seguintes aparecem em qualquer superfície plana que você designar (uma parede, um pedaço de papel e assim por diante).

- Quem é você? (O nome pelo qual a criatura é mais comumente conhecida)
- O que é você? (Gênero, raça, profissão/função)
- Como seu sangue foi derramado? (Breve descrição dos eventos que causaram a ferida, ao melhor conhecimento da vítima)
- Quando seu sangue foi derramado?

Estas respostas sempre aparecem em um idioma que você pode ler, mesmo que a criatura não possa falar esse ou qualquer outro idioma.

BOLHA DE VIDA

Escola abjuração; **Nível** clérigo 5, druida 4, feiticeiro/mago 5, patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (um pouco de casca de ovo)

Alcance toque
Alvo criaturas tocadas, até uma/nível
Duração 2 horas/nível; veja texto
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você envolve as criaturas tocadas com uma casca constante e móvel de 2,5 centímetros de espessura com condições de vida toleráveis. Esta casca permite que indivíduos respirem livremente, mesmo debaixo d'água ou no vácuo, bem como os tornando imunes a gases e vapores nocivos, incluindo doenças e venenos inalados ou magias como *névoa mortal* ou *névoa fétida*. Além disto, a casca protege os alvos de temperaturas extremas (como em *suportar elementos*) assim como pressão extrema.

Bolha de vida não fornece proteção contra energia negativa ou positiva (como as encontradas nos planos de Energia Positiva e Negativa), a capacidade de enxergar em condições de pouca visibilidade (como em fumaça ou neblina), nem a capacidade de se mover ou agir normalmente em condições que impedem o movimento (como debaixo d'água).

Quando você conjura esta magia ela tem uma duração total de 2 horas por nível de conjurador. Você pode dividir esta duração da maneira que desejar, não necessariamente igual, entre até 1 criatura por nível de conjurador.

BOSQUE DO DESCANSO

Escola invocação (criação); **Nível** druida 4, patrulheiro 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M/FD (uma folha ou lâmina de grama e uma gota de água)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito bosque de 6 m de raio
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você conjura um bosque protegido por árvores que cercam uma clareira rasa. O bosque aparece do nada, mesmo que o solo seja estéril e rochoso e independentemente da estação, mas a magia deve ser conjurada em terreno aberto.

A área dentro do bosque é temperada e confortável, como em *pequena cabana*, embora o boque não providencie iluminação ou proteção contra elementos. A água na fonte do bosque é limpa e potável. Adicionalmente, as árvores fornecem uma variedade de frutas maduras, independentemente da estação, que agem como a magia *bom fruto* para até oito pessoas. O

bosque é protegido com uma magia *alarme* que avisa quando qualquer criatura entrar na área. Uma vez expirada a magia, o bosque desaparece, incluindo todas as frutas, águas e outros materiais dele, embora qualquer alimento ou cura obtida de seus efeitos permaneçam.

BRILHO EXPLOSIVO

Escola evocação [luz]; **Nível** bardo 1, druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim
Esta magia funciona como *brilho*, exceto que afeta todas as criaturas em uma explosão de 3 metros de raio do ponto designado como alvo.

CAJADO-SERPENTE

Escola transmutação; **Nível** clérigo 5, druida 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma faca própria para esculpir)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo ou mais pedaços de madeiras, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Com um longo silvo sussurrado, você transforma pedaços comuns de madeira em vários tipos de serpentes que imediatamente atacam seus adversários. Enquanto as serpentes permanecerem à visão, você pode direcionar suas ações telepaticamente como uma ação livre. Você pode aplicar esta magia somente a objetos de madeira que não estiverem em possa de ninguém nem que sejam parte de uma estrutura maior ou de uma planta. Cada vez que você conjurar esta magia você pode criar um número de serpentes igual a seu nível de conjurador. Serpentes mais poderosas ocupam mais espaço que uma em seu total disponível, conforme descrito abaixo. Estatísticas de serpentes podem ser encontradas na página 57 do *Pathfinder* RPG *Bestiário*; detalhes sobre os modelos simples de criatura evoluída e gigante podem ser encontradas nas páginas 294 e 295 desse livro.

Serpente peçonhenta: Um bastão ou pedaço de lenha. Conta como 1 serpente.

Serpente constritora: Um cajado ou galho de árvore. Conta como 2 serpentes.

Serpente peçonhenta evoluída: Um bastão ou pedaço de lenha. Conta como 2 serpentes.

Serpente constritora evoluída: Um cajado ou galho de árvore. Conta como 3 serpentes.

Serpente peçonhenta gigante evoluída: Um tronco ou pilha de madeira. Conta como 4 serpentes.

Serpente constritora gigante evoluída: Uma árvore caída ou uma grande pilha de madeira. Conta como 5 serpentes.

CAMINHAR SOBRE VITÓRIAS-RÉGIAS

Escola transmutação; **Nível** druida 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma perna de sapo)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito rastro de vitórias-régias atrás de você
Duração 10 minutos/nível (D); veja texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Cada passo seu cria plantas aquáticas capazes de suportar seu peso e de qualquer criatura de seu tamanho ou menor que esteja lhe seguindo. Estas vitórias-ré-

gias só aparecem quando você atravessa a água ou outros líquidos que não destroem plantas imediatamente. Você pode atravessar estas superfícies líquidas sem qualquer receio de tropeçar (embora caso seja derrubado, arrastado para baixo ou puxado pelos pés de alguma outra forma você ainda afunde no líquido). Pela duração da magia, qualquer criatura do seu tamanho ou menor pode tentar acompanha-lo realizando um teste de Acrobacia CD 10 a cada rodada. Cada um destes testes permite que ela se mova à metade de seu deslocamento normal em terra. Caso a criatura sofra -5 de penalidade em seu teste, ela pode se deslocar normalmente. Caso uma criatura falhar no teste de Acrobacia, ou caso uma criatura maior que você tente segui-lo, ela cai, prejudicando as plantas. Cada vez que uma criatura cair, todas as criaturas seguintes sofre -5 de penalidade cumulativa em seus testes de Acrobacia ao passar por aquele trecho específico de plantas. À medida em que você se move, as vitórias-régias desaparecem quando você está além do alcance da magia. Caso contrário, elas permanecem até a duração da magia expirar.

CÃO DE CAÇA

Escola transmutação; **Nível** alquimista 3, inquisidor 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma gota de sangue e uma pitada de canela)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 hora/nível

Você recebe a qualidade especial faro, incluindo a habilidade de rastrear por faro. Você recebe +8 de bônus de competência em testes de Percepção envolvendo o olfato e +4 de bônus de competência em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro. Você sofre -4 de penalidade em testes de resistência contra efeitos relacionados a odor, como a habilidade fedor ou *névoa fétida*. Uma criatura sob os efeitos de *cão de caça* pode detectar veneno pelo cheiro com um teste de Percepção CD 20.

CARGA DE FORMIGA

Escola transmutação; **Nível** alquimista 1, clérigo 1, convocador 1, druida 1, feiticeiro/mago 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (uma polia pequena)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 2 horas/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

A capacidade de carga do alvo triplica (veja Tabela 7-4: Capacidade de Carga, na página 171 do *Livro Básico*). Esta magia não afeta o atributo de Força da criatura de forma alguma, apenas a quantidade de material que ela pode carregar enquanto se beneficia desta magia. Ela também não tem efeito na sobrecarga devido ao uso de armadura. Caso a criatura utilize uma armadura, ela ainda sofre as penalidades normais por fazê-lo independente do peso que a magia a permita carregar.

CASTELO DO REI

Escola invocação (teleporte); **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia permite que você troque de lugar com um aliado. Quando você conjura esta magia, escolha um único aliado dentro do alcance. Você se teleporta para o espaço de seu aliado enquanto seu aliado se teleporta para o seu antigo espaço.

CASTIGAR

Escola encantamento (compulsão) [dependente de idioma, medo, mente-afetante]; **Nível** inquisidor 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m, +1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível ou 1 rodada; veja texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim

Você compele o alvo a implorar por perdão. Em um teste falho, o alvo se amedronta de medo. Em um teste bem-sucedido, ele fica abalado por 1 rodada. A cada rodada em seu turno, um alvo amedrontado pode tentar um novo teste para encerrar o efeito. Uma criatura que venerar o mesmo deus que você sofre -2 de penalidade em seu teste de resistência.

CASTIGAR EM MASSA

Escola encantamento (compulsão) [dependente de idioma, medo, mente-afetante]; **Nível** inquisidor 5
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura viva/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *castigar*, exceto que ela afeta múltiplas criaturas.

CHAMA CONTAGIOSA

Escola evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo três ou mais raios
Duração 3 rodadas
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você explode vários inimigos com raios de fogo. Você pode disparar três raios, mais um raio adicional a cada quatro níveis além do 11º (até um máximo de cinco raios no 19º nível). Cada

raio requer um ataque de toque à distância e causa 4d6 pontos de dano de fogo. Os raios podem ser disparados contra o mesmo alvo ou alvos diferentes, mas todos os alvos devem estar a menos de 9 metros de distância entre si e os raios são disparados simultaneamente.

A cada rodada em seu turno, um novo raio de fogo atinge uma criatura que recebeu dano da magia na rodada anterior – estes novos raios atacam como se você os tivesse disparado, mas seus pontos de origem são a criatura previamente atingida. Você pode escolher os novos alvos como uma ação livre, mas todos devem estar dentro do alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis) do novo ponto de origem. Este contágio de chamas continua por um total de três rodadas – uma criatura pode ser atingida mais uma vez por esta magia ao longo destas três rodadas, embora nunca por um raio que tenha origem nela mesma.

CHAMADO CACÓFONO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um pedaço de papel com partituras)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você inunda a mente de seu alvo com uma cacofonia estridente de sons discordantes, tornando difícil o alvo conseguir agir ou se concentrar. A criatura adquire a condição nauseada pela duração da magia caso falhe no teste de Vontade.

CHAMADO CACÓFONO EM MASSA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 5
Alvo uma criatura/nível (todos a menos de 9 metros)
Esta magia funciona como *chamado cacófono*, exceto que ela afeta múltiplas criaturas.

CHAMADO DO CAVALEIRO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** paladino 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, FD

Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: uma criatura
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você compele um inimigo a vir e lutar contra você. Em seu turno, o alvo se move com seu deslocamento em sua direção, evitando quaisquer outros perigos ao longo de seu caminho (incluindo qualquer movimento que fosse provocar ataques de oportunidade). O alvo não pode fazer nada além de se mover em seu turno. Caso o alvo termine seu deslocamento adjacente a você, você pode realizar um ataque de oportunidade contra o alvo.

CHAMADO PURIFICADO

Escola invocação (cura); **Nível** convocador 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um incenso)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto
Seu eidolon é restaurado com saúde máxima quando você o convoca. Ao conjurar esta magia, você imediatamente começa o ritual para convocar seu eidolon. Ao completar o ritual, seu eidolon aparece com pontos de vida totais e sem qualquer dano ou penalidade em seus valores de atributo, independentemente de sua condição prévia. Adicionalmente, quaisquer condições negativas temporárias afetando seu eidolon são imediatamente removidas. Condições permanentes e dreno de atributo não são afetados por esta magia.

CHAMAR ANIMAL

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance veja descrição
Alvo um animal cujo ND seja igual ou inferior a seu nível de conjurador
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia invoca o animal selvagem mais próximo de um tipo específico que você designar (desde que o ND do animal seja igual ou inferior a seu nível de conjurador). O animal se move em sua direção com suas próprias capacidades, portanto o tempo que ele gasta para chegar depende de qual próximo o animal do tipo desejado está quando você conjura a magia. Caso não haja um animal desse tipo capaz de te alcançar dentro da duração da magia, você estará ciente deste fato e a magia é desperdiçada. Conhecimento sobre a fauna local torna o uso desta magia mais eficaz, e o MJ pode permitir um teste de perícia de Conhecimento (natureza) CD 15 para saber quais animais podem ser encontrados em uma área.

Quando o chamado chega, ele se aproxima a 1,5 metros de você e permanece próximo pela duração da magia. Sua atitude inicial é indiferente, modificada pelas circunstâncias e interação. Além da atitude inicial, esta magia não lhe concede nenhuma influência ou habilidade especial para se comunicar com o animal chamado, embora você possa usar outras magias ou habilidades para fazê-lo.

Uma vez expirada a duração da magia, o animal age de acordo com sua atitude. A maioria dos animais provavelmente irá se afastar, mas um animal predador hostil pode atacar, especialmente se estiver com fome ou for provocado.

Animais domesticados ou animais treinados por outra pessoa, incluindo criaturas como familiar ou companheiros animais, não são afetados por *chamar animal*.

CHAMAS DO DEVOTO

Escola transmutação [fogo]; **Nível** inquisidor 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Alvo arma tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (objeto, inofensivo); **Resistência à Magia** sim (objeto, inofensivo)
Com um toque, você faz com que uma runa incandescente apareça em uma única arma, concedendo a essa arma a propriedade *flamejante* (e permite que ela cause 1d6 pontos de fogo em um ataque bem-sucedido). Caso você esteja usando a habilidade de classe julgamento, sua arma adquire a propriedade *explosão flamejante* em vez disso. A magia funciona apenas em armas que você empunhar. Caso a arma saia de sua posse por qualquer motivo, o efeito da magia se encerra. Os efeitos desta magia não se acumula com qualquer propriedade *flamejante* ou *explosão flamejante* que a arma já possua.

CHUVA DE FOGO

Escola transmutação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma fonte de fogo)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Alvo uma fonte de fogo, até um cubo de 6 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula e Reflexos reduz à metade; veja texto; **Resistência à Magia** não
Chuva de fogo faz com que fogo entre em erupção em um gêiser de chama líquida brilhante e ofuscante. A magia usa uma fonte de fogo, que é imediatamente extinta. Um fogo maior que um cubo de 6 metros é parcialmente extinto. Chamas mágicas não são extintas, mas uma criatura do subtipo fogo usada como fonte sofre 1 ponto de dano por nível de conjurador (sem teste de resistência).

A chuva de fogo produz uma explosão hemisférica com 18 metros de raio. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 5d6 pontos de dano de fogo e pegam fogo (*Livro Básico* 444). Criaturas que obtiverem sucesso em um teste de resistência de

Reflexos sofrem metade do dano e não pegam fogo. Criaturas a 36 metros da fonte original do fogo ficam cegas por 1d4+1 rodadas (Vontade anula).

CHUVA DE PEDRAS

Escola invocação (criação) [terra]; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Área cilindro (12 m de raio, 6 m de altura)
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma chuva de brita, cascalho e pedrinhas preenchem a área, causando 2d6 pontos de dano de concussão a todas as criaturas na área. Este dano ocorre apenas uma vez, quando a magia é conjurada. Pelo restante da duração da magia, estes detritos cobrem o chão, tornando a área inteira terreno difícil. Ao final da duração, as pedras desaparecem, sem qualquer consequência (além do dano causado).

COMPARTILHAR IDIOMAS

Escola adivinhação; **Nível** bardo 1, clérigo 2, druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma página de um dicionário)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 24 horas
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Você pode compartilhar sua facilidade com um idioma em particular com outra criatura. Por 24 horas o alvo poderá ler, entender e se comunicar da melhor forma possível em qualquer idioma que você já conheça. A cada 5 níveis que você possuir, você pode conceder a utilização de outro idioma que você conhece, até o máximo de 5 idiomas no 20º nível. O alvo deve possuir a capacidade física de articular sons, fazer gestos, ou se empenhar em qualquer outro método necessário para se comunicar através desse idioma que possibilite manter uma conversa. Caso o alvo não possua a capacidade mental para proferir um idioma, ele ainda recebe conhecimento suficiente

para responder e executar mesmo comandos extremamente complexos ou sugestões treinadas no idioma (seja escritas ou faladas). Entretanto, caso a magia não dote o alvo com maiores capacidades de raciocínio, meramente aprimorando seu vocabulário temporariamente, a pessoa oferecendo instruções a criaturas inconscientes deve ter cuidado para remover qualquer ambiguidade ou adivinhação.

Similarmente, esta magia não afeta a natureza básica do alvo, ou sua disposição em relação a alguém, portanto convence-la a realmente seguir suas instruções pode requerer negociação, ameaças ou suborno.

COMPARTILHAR SENTIDOS

Escola adivinhação (sondagem); **Nível** bruxo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 rodada completa
Componentes V, S, M (um fio de cabelo, escama ou pena de seu familiar)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Alvo seu familiar
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Gastando um momento em meditação e conjurando uma imagem da criatura na mente, você refaz seu vínculo com seu familiar, fazendo com que ele funcione como um sensor de sondagem. Ao conjurar esta magia você pode ver, ouvir ou cheirar (qualquer um, à sua escolha) o que seu familiar está experienciando. Você recebe os benefícios de qualquer habilidade especial mundana que seu familiar possuir em relação ao sentido escolhido (como visão na penumbra ou faro), mas utiliza sua perícia Percepção. Você não precisa ter uma linha de visão ou linha de efeito para seu familiar, mas você deve possuir um vínculo empático ativo. Você pode alterar o sentido que você está compartilhando como uma ação padrão. Ao contrário de outras magias de sondagem, *compartilhas sentidos* não permite aprimoramentos mágicos ou sobrenaturais dos sentidos funcionarem através dela, e você é incapaz de ver em escuridão mágica ou natural exceto se seu familiar possuir a habilidade de enxergar nessas condições.

O vínculo sensorial com seu familiar pode ser detectado como sendo um sensor de sondagem.

CONCEDER GRAÇA

Escola abjuração; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo uma criatura bondosa tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Com esta magia, você pode conceder sua graça divina a outra criatura bondosa por um curto período de tempo, infundindo esta criatura com uma porção de sua virtude santa. Quando você toca o alvo, você concede a essa criatura um bônus sagrado a todos seus testes de resistência igual ao bônus de Carisma do alvo (se houver).

CONCORDÂNCIA ARCANA

Escola evocação; Nível bardo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma varinha gasta)
Alcance pessoal
Alvo você
Área emanação de 3m de raio centrada em você
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Uma luz azul e dourada irradiante o cerca, aprimorando as magias arcanas conjuradas por seus aliados dentro de sua área. Qualquer magia arcana conjurada por uma criatura dentro da área recebe +1 de bônus de melhoria para a CD de quaisquer testes de resistência contra a magia, e pode ser conjurada como se qualquer um dos seguintes talentos metamágicos se aplicassem a ela (sem aumentar o nível da magia ou tempo de conjuração): Ampliar Magia, Prolongar Magia, Magia sem Gestos ou Magia Silenciosa (você escolhe o talento metamágico quando você conjura *concordância arcana*).

CONFISSÃO

Escola encantamento (compulsão) [dependente de idioma, mente-afetante]; **Nível** inquisidor 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você realiza uma única pergunta a uma criatura. Na próxima ação do alvo, ele deve responder verdadeiramente no mesmo idioma da pergunta ou sofre 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 5d6) e fica enjoado por 2d4 rodadas. Um teste bem-sucedido de Vontade anula o efeito de enjoamento e reduz o dano à metade. Uma criatura que seja incapaz de responder ainda sofre o dano.

CONSUMO RETARDADO

Escola transmutação; **Nível** alquimista 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 dia/nível (D) ou até ser descarregada

Quando você consome este extrato, você rapidamente consome outro extrato à sua escolha – os efeitos deste segundo extrato acompanhante não surtem efeito até um outro momento. Você deve consumir este segundo extrato na rodada subsequente a *consumo retardado* ou perde o extrato. O extrato acompanhante não pode ser superior a 4º nível, e você deve pagar quaisquer

custos associados ao extrato acompanhante quando você o consome.

A qualquer momento durante a duração deste extrato, você pode fazer o extrato acompanhante surtir efeito como uma ação imediata. Você pode ter somente um *consumo retardado* em efeito ao mesmo tempo. Caso um segundo seja consumido, o primeiro é dissipado sem qualquer efeito.

CONVERSA MOLE

Escola transmutação; **Nível** bardo 2, inquisidor 2, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M/FD (uma gota de mel)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 10 minutos/nível

Esta magia aprimora sua diplomacia. Enquanto estiver sob os efeitos desta magia, você joga dois dados cada vez que realizar um teste de Diplomacia para mudar a atitude de uma criatura, usando o resultado mais alto. Caso isto resulte em uma jogada baixa o suficiente para reduzir a atitude da criatura em um passo, essa criatura obtém alguma pista de que você a esta manipulando com uma magia. Alternativamente você pode conjurar esta magia antes de realizar um teste de Diplomacia para obter informação, recebendo +5 de bônus de competência no teste.

CONVOCAR EIDOLON

Escola invocação (convocação); **Nível** convocador 2
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M (uma moeda de prata)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo seu eidolon
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você abre uma fenda entre dimensões que convoca seu eidolon. Trate isto como se você tivesse convocado seu eidolon normalmente, exceto que ele permanece com você somente pela duração desta magia. Quando convocado desta maneira, seu eidolon não pode tocar qualquer criatura protegida por *proteção contra o mal* ou efeito similar e seu eidolon pode ser enviado de volta a seu plano natal por *dissipar magia*.

Caso você conjure esta magia quando seu eidolon já está em seu plano, esta magia não possui efeito. Esta magia permite que você convoque seu eidolon mesmo que ele tenha retornado a seu plano natal devido a dano.

CORPO ARDENTE

Escola transmutação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Esta magia transforma seu corpo em chamas vivas. Você e seu equipamento ficam imunes a dano de fogo. Na verdade, toda vez que você fosse normalmente sofrer dano de fogo, você é curado em 1 ponto de vida a cada 3 pontos de dano que o ataque de fogo teria causado. Você fica imune a acertos críticos, afogamento, atordoamento, cegueira, dano de atributo, doença, eletricidade, surdez, veneno e todas as magias que afetam sua fisiologia ou respiração. Você sofre somente metade de dano de ácido ou eletricidade. Você sofre 150% de dano de frio.

Você recebe +6 de bônus de melhoria em seu valor de Destreza e adquire um deslocamento de voo de 12 metros (manobrabilidade perfeita). Seus ataques desarmados causam 3d6 pontos de dano de fogo adicional, e você é considerado armado ao realizar ataques desarmados. Seu corpo queima de forma tão intensa que as criaturas que não desviarem o olhar de você ficarão ofuscadas. Magias de fogo que você conjurar têm suas CDs aumentadas em +1. Caso você entre na água, você é cercado por uma aura de vapor e bolhas de 1,5 metros que lhe concede ocultação (50% de chance de falha), mas você sofre 2d6 pontos de dano a cada rodada que permanecer na água.

CORPO ESPINHOSO

Escola transmutação; **Nível** alquimista 3, druida 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Esta magia faz espinhos crescerem de sua pele exposta, ferindo criaturas que lhe atingirem. Qualquer criatura que lhe atingir com uma arma corpo a corpo, um golpe desarmado ou uma arma natural sofre 1d6 pontos de dano perfurante + 1 ponto por nível de conjurador (máximo +15). Criaturas usando armas corpo a corpo de haste não são afetadas por esta magia. Criaturas que obtiverem sucesso em lhe agarrar sofrem 2d6 pontos de dano + 1 ponto por nível de conjurador (máximo +15). Adicionalmente, seus ataques naturais e golpes desarmados causam 1d6 pontos de dano perfurante adicionais.

Espinhos criados por esta magia persistem através de qualquer nova forma que você assumir, como através de forma selvagem ou qualquer efeito de metamorfose.

CORROMPER ARMADURA

Escola abjuração [mal]; **Nível** antipaladino 3, inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo armadura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto);
Resistência à Magia sim (inofensivo, objeto)

Como *santificar armadura*, exceto que você adquire RD 5/bem quando usando as habilidades julgamento ou punição.

COSTURAR TESOUROS

Escola transmutação; **Nível** bardo 4, clérigo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um pedaço de tecido bordado não maior do que 3 m quadrados no valor de 100 po)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos todos os objetos no tecido
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Você pode transformar todos os objetos colocados em um tecido em um bordado bidimensional, tornando fácil para você armazenar e transportar os itens. Você pode pilhar qualquer quantidade ou peso de objetos no tecido desde que a pilha permaneça dentro das dimensões do tecido (até um cubo de 3 metros). Quando você conjura a magia, a pilha inteira desaparece no tecido, substituída por uma imagem bem precisa da pilha de qualquer ângulo que você observar. O tecido retém seu peso e dimensões normais. Você pode restaurar a pilha de objetos a qualquer momento como uma ação de rodada completa desdobrando o tecido e ordenando a magia a encerrar, consumindo o tecido. Qualquer um desejando restaurar os objetos deve dissipar sua magia. Caso o tecido seja destruído ou estragado significativamente, todos os objetos mantidos no tecido são perdidos. Esta magia não afeta artefatos ou outros tipos de objetos similarmente únicos.

CRIAR FOSSO

Escola invocação (criação); **Nível** convocador 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (uma miniatura de pá custando 10 po)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito buraco de 3 m de lado com 3 m de profundidade/2 níveis
Duração 1 rodada +1 rodada /nível
Teste de Resistência Reflexos anula; **Resistência à Magia** não

Você cria um buraco extradimensional de 3 metros de lado e com uma profundidade de 3 metros para cada 2 níveis de conjurador (máximo 9 metros). Você deve criar o fosso em uma superfície horizontal de tamanho suficiente. Uma vez que se estende para outra dimensão, o fosso não pesa nada e não desfaz o material original sob ele. Você pode criar o fosso no convés de um navio tão facilmente como no piso de uma masmorra ou no solo de uma floresta. Qualquer criatura de pé sobre a área quando você conjura o fosso deve realizar um teste de resistência de Reflexos para saltar com segurança para espaço mais próximo disponível. Além disso, as bordas do fosso são inclinadas, e qualquer criatura que encerrar seu turno em um quadrado adjacente ao fosso deve realizar um teste de resistência de Reflexos com +2 de bônus para evitar cair nele. Criaturas sujeitas a um efeito que intencionalmente lhes empurre para o fosso (como um encontrão) não recebem um teste de resistência para evitar cair caso sejam afetadas pelo efeito de empurrar.

As criaturas que caírem no fosso sofrem dano de queda normalmente. As grossas paredes do fosso possuem CD 25 para Escalar. Quando a duração da magia termina, criaturas dentro do buraco são erguidas pelo fundo do fosso até chegarem à superfície acima no curso de uma única rodada.

CRIAR MAPA DO TESOURO

Escola adivinhação; **Nível** bardo 2, druida 3, feiticeiro/mago 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 hora
Componentes V, S, M (metal em pó e tintas raras no valor 100 po)
Alcance toque
Alvo uma criatura morta
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você pode pegar um pedaço do corpo de uma criatura morta e usá-lo para criar um mapa que revela a localização de itens valiosos que a criatura sabia em vida. Você deve cortar este pedaço do corpo você mesmo e a criatura não pode ter morrido há mais de 24 horas antes da conjuração desta magia. Você não pode conjurar esta magia em uma criatura sem um corpo físico, e o pedaço que você remover deve ser uma superfície relativamente lisa e reta, como um pedaço de couro, carapaça, ou pele. O mapa que você cria é preciso conforme o conhecimento que a criatura tinha no momento de sua morte. Ele revela a localização de uma fonte de tesouro para cada três níveis de conjurador que você possuir. Quaisquer imprecisões ou informação incorreta possuída pela criatura é representada no mapa. Da mesma forma, o mapa não pode considerar quaisquer mudanças que tenham ocorrido após a morte da criatura. Você deve escolher a escala do mapa quando o cria, optando entre próximo (como um ou dois andares de masmorra), local (como num vale ou comunidade) ou abrangente (como um país ou ainda maior). O mapa revela as localizações do que a criatura considerava mais valioso nesta área. Dependendo da criatura, o mapa pode relevar a fonte de uma comida saborosa, parceiros apropriados ou mesmo seu próprio cofre de tesouro.

DAR O FORA

Escola invocação (teleporte); **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (uma maçaneta feita de latão)
Alcance ilimitado
Alvo você e uma criatura voluntária/2 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Dar o fora teleporta você e aliados que você designar no momento da conjuração para um local predeterminado. Você deve inicialmente conjurar a magia neste local – todas as

criaturas afetadas pela magia devem estar presentes naquele momento e a 9 metros de você. Em qualquer momento antes da duração da magia expirar, você pode ativar a magia como uma ação rápida. Neste momento, todas as criaturas afetadas (ou seus restos mortais e equipamentos) a 9 metros de você são teleportados para a localização onde você conjurou a magia pela primeira vez. Criaturas a mais de 9 metros de você são deixadas para trás. Criaturas selecionadas a 9 metros de você que não desejarem viajar com você naquele momento podem simplesmente escolher não ir. Você pode ser transportado a qualquer distância no mesmo plano, mas não pode viajar entre planos.

DEFLEXÃO

Escola abjuração [força]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma peça de borracha mergulhada em cola)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Você se envolve em uma barreira rodopiante de força que envia qualquer ataque que lhe errar de volta à sua fonte. Isto se aplica a qualquer ataque corpo a corpo ou à distância direcionado contra você desde que utilize uma jogada de ataque para determinar se acerta você ou não. Caso um ataque falhe em lhe acertar, o atacante deve realizar uma segunda jogada de ataque contra sua própria Classe de Armadura, utilizando todos os modificadores aplicáveis ao ataque original e, caso acerte, o atacante sofre o dano do ataque e sofre todas as outras consequências por ser acertado com esse ataque. Você não pode defletir ataques que lhe errem por qualquer outra razão a não ser uma jogada de ataque falha (como ocultação). Similarmente, você não pode defletir ataques que lhe acertaram mas simplesmente falharam em causar qualquer dano.

DENÚNCIA

Escola encantamento (compulsão) [dependente de idioma, mente-afetante]; **Nível** bardo 4, inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área explosão de 9 metros
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você discursa contra uma única criatura em sua linha de visão e vira possíveis aliados contra ela através do poder de sua voz e convicção. Criaturas na área que podem ver a criatura denunciada devem realizar um teste de resistência de Vontade ou terão suas atitudes iniciais em relação à criatura denunciada piorada em dois níveis (veja página 97 do *Livro Básico*). Por exemplo, criaturas previamente indiferente ao alvo se tornam hostis. Testes de Diplomacia realizados para reverter os efeitos de *denúncia* são feitos com -10 de penalidade.

DESAFIAR O MAL

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** paladino 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, FD
Alcance curto (7,5 m, +1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura maligna
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você desafia uma criatura maligna a lutar contra você ou sofrer consequências. Você recebe +2 de bônus sagrado em todos os ataques corpo a corpo contra o alvo da magia. Ao final de seu turno, caso o alvo não tenha realizado ao menos um ataque contra você, ele fica enjoado. Caso você se distancie do alvo, a magia se encerra.

DESAFIO DO HERÓI

Escola invocação (cura); **Nível** paladino 1
Tempo de Execução 1 ação imediata
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração instantânea

No instante antes de você ser reduzido a 0 ou menos pontos de vida, você pode gastar um uso de sua habilidade de cura pelas mãos para se curar como se tivesse usado cura pelas mãos, mais 1d6 pontos de vida adicionais. Caso esta cura eleve seus pontos de vida totais acima de 0 pontos de vida, você não cai, e pode continuar a agir. Caso você não possua mais usos de cura pelas mãos disponíveis, esta magia não tem efeito.

DESAPARECER

Escola ilusão (sensação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível (até 5 rodadas) (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Essa magia funciona como *invisibilidade*, exceto que o efeito dura somente 1 rodada por nível de conjurador (máximo de 5 rodadas). Como *invisibilidade*, a magia acaba imediatamente se o alvo atacar qualquer criatura.

DESCANSO ETERNO

Escola necromancia; **Nível** bruxo 5, clérigo 4, druida 5
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M/FD (cinzas e um frasco de água benta ou profana)
Alcance toque
Alvo uma criatura morta tocada
Duração permanente
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você coloca uma maldição em uma criatura morta que impede seu espírito de retornar. Qualquer um conjurando uma magia que iria se comunicar com a criatura morta, traze-la de volta à vida, ou transforma-la em uma criatura morta-viva deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador com CD igual a 11 + seu nível de conjurador. *Descanso eterno* não pode ser dissipada, mas pode ser anulada com *remover maldição* ou *quebrar encantamento*.

DESPENDER

Escola abjuração; **Nível f**eiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (ampulheta em miniatura quebrada)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo explosão de 6 m de raio
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você faz com que todas as criaturas na área afetada usem uma ou mais de suas habilidades mágicas de uso limitado sem gerar nenhum efeito. Uma habilidade mágica de uso limitado é qualquer habilidade sobrenatural ou habilidade similar a magia que uma criatura só pode ativar uma certa quantidade de vezes durante certo intervalo definido (3/dia, 1/hora, etc). A magia não afeta habilidades que a criatura pode usar à vontade ou que são constantes. Ela também não se aplica a itens mágicos ou a qualquer outra coisa externa a uma criatura. Uma criatura na área da magia deve realizar um teste de resistência de Vontade ou gastar um único uso de uma de suas habilidades. Habilidades com o maior número de usos por dia são afetadas primeiro; caso mais de uma habilidade possua o mesmo número de usos, determine aleatoriamente qual é afetada primeiro. Criaturas devem continuam a realizar testes de Vontade, gastando um uso adicional de uma habilidade para cada teste falhado, até que obtenham sucesso, momento esse em que a magia não surte mais efeito.

DESVINCULAR

Escola transmutação; **Nível** convocador 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma corrente quebrada)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo seu eidolon
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não

Esta magia quebra o vínculo vital entre você e seu eidolon. Esta magia permite que seu eidolon se arrisque a mais de 30 metros de distância de você sem penalidade. Ele pode viajar qualquer distância enquanto esta magia está em efeito sem penalidade, mas caso a magia expire enquanto ele está a mais de 30 metros de você, ele imediatamente perde pontos de vida normalmente devido à distância e é possivelmente enviado de volta a seu plano natal. Enquanto esta magia está em efeito, você não pode sacrificar pontos de vida para prevenir dano em seu eidolon. Dano que poderia ser transferido devido à habilidade elo vital não é transferido. Caso você tente utilizar a habilidade transposição enquanto esta magia está em efeito, você deve realizar uma jogada da tabela de chance de falha de *teleporte*, usando a linha "cuidadosamente estudado".

DETECTAR ABERRAÇÃO

Escola adivinhação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia funciona como *detectar animais ou plantas*, exceto que ela detecta criaturas do tipo aberração.

DETONAÇÃO

Escola evocação [ácido, eletricidade, fogo ou frio]; **Nível** alquimista 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (dois frascos; um contendo ácido e um contendo uma solução alcalina no valor total de 50 po)
Alcance 90 m
Área dispersão de 9 metros de raio centrada em você
Duração 1 rodada, então instantânea
Teste de Resistência Reflexos reduz à metade; **Resistência à Magia** sim

Você se enche com um surto potente de energia elemental. Uma rodada após completar a conjuração da magia, a energia explode de seu corpo.

Quando esta magia cria a explosão de energia, escolha dos seguintes quatro tipos de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. A explosão inflige 1d8 pontos de dano desse tipo de energia por nível de conjurador (máximo 10d8) a todas as criaturas e objetos que não estiverem em posse de ninguém a 4,5 metros, e metade desse montante a alvos além de 4,5 metros mas até 9 metros. Você automaticamente sofre metade do dano da explosão, sem direito a um teste de resistência, mas qualquer outra resistência ou imunidade a energia que você possa ter podem prevenir ou diminuir esse dano causado pela explosão.

DISCURSO ELEMENTAL

Escola adivinhação [água, ar, fogo ou terra]; **Nível** bardo 3, clérigo 3, druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (limalhas de ferro)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Esta magia permite que você converse com criaturas asso-

ciadas ao elemento escolhido, incluindo, mas não limitado a, criaturas verdadeiramente elementais. Esta magia adquire o subtipo elemental baseado na versão da magia que você conjurar. *Discurso elemental* não garante uma reação amigável; ela simplesmente permite a comunicação. Você pode conversar com todas as criaturas do tipo selecionado com um valor de Inteligência 1 ou maior, mesmo que elas não e entendam entre si.

Quando a conjura como uma magia de água, você pode conversar em Aquan e com qualquer criatura que possua o subtipo água ou um deslocamento de natação.

Quando a conjura como uma magia de ar, você pode conversar em Auran e com qualquer criatura que possua o subtipo ar ou um deslocamento de voo.

Quando a conjura como uma magia de fogo, você pode conversar em Ignan e com qualquer criatura que possua o subtipo fogo.

Quando a conjura como uma magia de terra, você pode conversar em Terran e com qualquer criatura que possua o subtipo terra ou um deslocamento de escavar.

DISCURSO OCULTO

Escola transmutação [dependente de idioma]; **Nível** bardo 2, bruxo 2, inquisidor 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M, FD (uma cifra escrita em um pedaço de pergaminho)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito você e mais uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você melhora consideravelmente a capacidade dos alvos de comunicarem mensagens secretas entre si. Cada alvo recebe +10 de bônus de competência em testes de Blefar para enviar mensagens secretas para outros destinatários. Outras criaturas utilizando Sentir Motivação oposto para decifrar estas mensagens secretas sofrem -5 de penalidade. Todos os alvos afetados pela magia devem compartilhar um idioma para serem capazes de passar mensagens.

DISSIPAR APARÊNCIA

Escola abjuração; **Nível** inquisidor 3, bruxo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma lasca de ferro frio)
Alcance toque
Efeito uma criatura ou objeto
Duração instantânea e uma rodada/nível (veja texto)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Com um ataque de toque corpo a corpo, você pode dissipar uma ilusão ou retornar uma criatura à sua forma natural. Isto funciona como *dissipar magia* direcionada ao efeito em questão, exceto que você recebe +2 de bônus de melhoria no teste de dissipar e só pode dissipar ilusões ou alterações criadas por magias ou efeitos sobrenaturais. Caso vários efeitos estejam alterando a aparência de uma criatura, você pode dissipar um destes efeitos para cada 4 níveis de conjurador que você possuir, a partir das magias com maior nível de conjurador e procedendo para magias com níveis de conjurador inferiores. O nível de conjurador para habilidade sobrenaturais como alterar forma é igual aos Dados de Vida da criatura alvo. Uma criatura que tenha sua aparência revelada por *dissipar aparência* é impedida de alterar sua forma novamente por um número de rodadas igual a seu nível de conjurador.

Dissipar aparência não tem efeito sobre meios mundanos de mudança de aparência, tais como aqueles concedidos por disfarce ou habilidades extraordinárias.

DORMITAR ACUMULADO

Escola necromancia; **Nível** clérigo 3
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes V, S, M (um travesseiro pequeno de seda no valor de 100 po)
Alcance 9 m
Área emanação de 9 m de raio
Duração 8 horas
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você reduz a quantidade de sono ou descanso ininterrupto necessário dentro da área da magia para recuperar-se de ferimentos, recuperar magias ou outras habilidades especiais para 2 horas em vez das oito horas normais. Adicionalmente, caso criaturas continuem a dormir além das 2 horas iniciais, cada 2 horas adicionais contam como um dia de descanso para o propósito de recuperar pontos de vida, dano de atributo e recuperar-se de doenças, venenos e outras aflições. Isto significa que um total de 8 horas de sono conta como 4 dias de cura natural e para testes de resistência contra doenças ou aflições similares em curso. Quando sofrendo de doenças, venenos e outras aflições, quem está dormindo experimenta sonhos vívidos que os ajudam a se recuperar. Caso as coisas fiquem o pior possível, a qualquer momento, eles são acordados para buscar uma alternativa melhor. Caso acordado ou perturbado de outra forma durante este período de 8 horas, criaturas podem voltar a dormir mas não se beneficiam mais dos benefícios de tempo de recuperação acelerado. Criaturas podem se beneficiar dos benefícios desta magia somente uma vez em um período de 1 semana.

ELEGIA DA RUÍNA FANTASMAGÓRICA

Escola transmutação; **Nível** bardo 2, clérigo 2, inquisidor 2, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (um tubo velho de um instrumento de sopro)

Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura incorpórea
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
O alvo se amalgama em uma forma semi-física por um curto período de tempo. Enquanto estiver sob efeito da magia, a criatura incorpórea sofre metade do dano (50%) de formas mundanas de ataque e dano total de armas mágicas, magias, efeitos similares a magia e efeitos sobrenaturais.

ELEGIA DA RUÍNA FANTASMAGÓRICA EM MASSA

Escola transmutação; **Nível** bardo 4, clérigo 5, inquisidor 5, paladino 3
Alvo criatura incorpórea/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *elegia da ruína fantasmagórica*, exceto que afeta múltiplas criaturas.

ELO SAGRADO

Escola invocação (cura); **Nível** clérigo 3, inquisidor 2, paladino 2
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, F (um par de braceletes dourados no valor de 100 po cada vestidos por você e o alvo)
Alcance toque; veja texto
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Para usar esta magia, você primeiro toca o recipiente pretendido, criando um campo simpático de energias curadoras entre vocês. Uma vez que a magia tenha sido conjurada, você e o alvo podem conjurar magias de conjuração (cura) com o alcance de toque sobre o outro desde que vocês estejam em um alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis). Caso você ou o alvo remova o bracelete, a magia se encerra imediatamente.

EMPURRÃO HIDRÁULICO

Escola evocação [água]; **Nível** druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura ou objeto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Você invoca uma rajada rápida de água que bate sobre e encharca uma criatura ou um quadrado. Você pode usar esta rajada de água para realizar um encontrão contra qualquer criatura ou objeto. Seu BMC para esta manobra é igual a seu nível de conjurador mais seu modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, o que for mais alto. Este encontrão não provoca um ataque de oportunidade. *Empurrão hidráulico* extingue qualquer fogo normal em uma criatura, objeto ou em um único quadrado de 1,5 metros. Fogo mágico não é afetado.

ENCONTRAR PENSAMENTOS

Escola adivinhação [mente-afetante]; **Nível** alquimista 3, bardo 3, bruxo 3, convocador 3, feiticeiro/mago 3, inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma mão cheia de moedas de cobre)
Alcance 12 m
Alvo emanação de 12 m de raio centrada em você
Duração concentração, até 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** não
Similar a *detectar pensamentos*, *encontrar pensamentos* permite que você caminhe entre os pensamentos superficiais daqueles à sua volta. você pode sondá-los tanto para obter a resposta de uma pergunta simples (como "Onde está o covil escondido dos homens-rato?") quanto para informações de um tópico genérico (como as crenças de um culto maligno). Você detecta o número de criaturas que estão pensando sobre esta pergunta ou tópico dentro do alcance da magia, assim como suas localizações caso estejam visíveis para você. *Encontrar pensamentos* não permite que você leia pensamentos superficiais atuais, isto só ocorre se uma criatura está pensando sobre o tópico em que você está se concentrando. Um teste bem-sucedido de Vontade previne que você possa sentir os pensamentos de uma criatura pela duração da magia.

Você pode manter a concentração em *encontrar pensamentos* enquanto você participa de uma conversa normal, de modo que você pode perguntar questões diretas sobre os tópicos de seu interesse. Uma criatura conversando com você enquanto você se concentra pode perceber que você está distraído com um teste bem-sucedido de Sentir Motivação CD 25.

ERIÇAR

Escola transmutação; **Nível** druida 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alvo uma criatura viva
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Você concede a uma criatura a habilidade de redirecionar uma parte de sua resistência inata de sua defesa para a quantidade de dano que consegue causar com seus ataques naturais. A cada rodada, como uma ação rápida no inicio de seu turno, a criatura pode escolher reduzir seu bônus de armadura natural na CA e receber um bônus de melhoria em todas suas jogadas de dano com ataques naturais nesse mesmo valor. A redução de armadura natural, e portanto o bônus de melhoria em jogadas de dano, não pode exceder 1 ponto a cada 3 níveis de conjurador, até uma penalidade/bônus máximo de -5/+5 no 15º nível. Uma criatura não pode reduzir seu bônus de armadura natural abaixo de 0 com esta magia. Todos os ataques direcionados contra a criatura utilizam sua CA ajustada até o inicio de seu próximo turno, momento em que pode escolher modificar sua

CA novamente ou mantê-la em seu nível atual. Criaturas tomam esta decisão sem a necessidade de pensamento consciente ou reflexão; mesmo criaturas sem pontuação valor de Inteligência podem se beneficiar desta magia, embora sempre optem pelo máximo possível de redução e bônus, independentemente de qualquer vantagem tática que possa perder.

ERUPÇÃO DE FLECHAS

Escola invocação (criação); Nível feiticeiro/mago 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (flecha ou virote de besta)
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Área explosão de 9 m de raio
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você cria duplicatas exatas da última flecha ou virote que você usou para matar uma criatura na rodada anterior e lança em criaturas inimigas a 9 metros de raio do corpo. Você pode escolher uma criatura por nível de conjurador (máximo 15) dentro da área da explosão e deve realizar uma única jogada de ataque e aplicá-la a cada flecha. Estas duplicatas de flechas possuem todas as propriedades mágicas intrínsecas da flecha que matou a criatura original, assim como aquelas passadas a ela pelo seu arco ou besta. Elas também se beneficiam completamente de quaisquer bônus ou modificadores que você tenha aplicado no ataque por outros itens mágicos, talentos, e características de classe ou raça. No entanto, esta magia não pode reproduzir nenhuma magia ou outro efeito mágico de uso limitado que você tenha usado para melhorar aquele ataque em particular. Isto inclui efeitos como a magia *ataque certeiro*, assim como qualquer magia de área que você tenha colocado na flecha por meio da característica de classe imbuir flechas de arqueiro arcano.

ESCAPE DO BARDO

Escola invocação (teleporte); **Nível** bardo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaços de um violão esmagado)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito você e até uma criatura voluntária/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você transporta você e aliados voluntários de um local apertado, ou instantaneamente transfere vocês para outro local para alcançar um melhor posicionamento estratégico. Você pode mover quaisquer aliados no alcance para qualquer outro espaço que você escolher dentro do alcance. Esses espaços não precisam estar em sua linha de visão ou linha de efeito de sua posição original, mas devem ser locais abertos em superfícies capazes de suportar as criaturas teleportadas. Exceto conforme especificado acima, esta magia funciona como *porta dimensional*.

ESCAVAÇÃO ACELERADA

Escola transmutação [terra]; **Nível** druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pá minúscula)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área terra em um cubo de 1,5 m
Duração instantânea
Teste de Resistência veja texto; **Resistência à Magia** não

Você pode escavar e mover terra, poeira e areia até o tamanho de um cubo de 1,5 metros. Caso esteja soterrado, você pode abrir um cubo de 1,5 metros ao seu redor, mas magia não pode ser usada para criar um túnel. Além de suas aplicações mundanas, você pode abrir um fosso de 1,5 metros de profundidade abaixo dos pés de uma criatura. Uma criatura Média ou menor cair no fosso a menos que obtenha sucesso em um teste de Reflexos. Com um resultado bem-sucedido, ela pode escolher cair em pé no fosso ou saltar para um quadrado adjacente; este movimento não provoca ataques de oportunidade. Uma criatura pode escapar de um fosso de 1,5 metros de profundidade com um teste de Escalar CD 5. Criaturas maiores podem ignorar fossos menos que seu tamanho.

A terra escavada por esta magia é ordinariamente distribuída inofensivamente pelo alcance da magia, mas você pode optar por gerar uma explosão de brita e detritos quando escava um fosso. Esta nuvem de detritos proporciona ocultação a qualquer criatura no quadrado afetado e todos os quadrados adjacentes por 1 rodada. *Escavação rápida* não tem qualquer efeito sobre rocha sólida ou criaturas de terra.

ESCUDO RELUTANTE

Escola necromancia; **Nível** bardo 5, bruxo 6, inquisidor 5, feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de rubi no valor de 250 po)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Como *proteger outro*, *escudo relutante* cria uma conexão mística entre você e o alvo, mas ao contrário de *proteger outro*, o alvo compartilha os ferimentos que você recebe. Adicionalmente, o vínculo drena a força vital do alto para suplementar suas próprias defesas. Você recebe +1 de bônus de sorte na CA e em testes de resistência. Você sofre somente metade do dano de todos os ferimentos e ataques (incluindo aqueles causados por habilidades especiais) que causam dano de pontos de vida. A quantidade de dano não sofrida por você é sofrida pelo alvo. Formas de ferir que não envolvem pontos de vida, como efeitos de encanto, dano de atributo, dreno de nível e efeitos de morte não são afetados. Caso você sofra redução de pontos de vida devido a um valor de Constituição reduzido, a redução não é dividida com o alvo por isto não é dano de pontos de vida. Quando a magia se encerra, qualquer dano subsequente não

é mais dividido entre você e o alvo, mas dano já dividido não é direcionado para você.

Caso você e o alvo da magia se distanciem além do alcance da magia, a magia permanece ativa, mas o dano não é mais dividido até que vocês se aproximem dentro do alcance da magia novamente.

ESCULPIR CORPO

Escola necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço de cera)
Alcance toque
Alvo uma criatura morta tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade parcial; veja texto; **Resistência à Magia** não

Com um afago carinhoso e uma palavra aos poderes que espreitam após a morte, você pode moldar um corpo morto para parecer outra criatura ou mesmo uma pessoa específica desde que você possua conhecimento de como a pessoa realmente parece. Você pode fazer o corpo um tamanho maior ou menor e alterar qualquer coisa sobre ele, incluindo sua aparência, gênero ou idade. Criaturas com uma razão para suspeitar podem realizar um teste de resistência de Vontade para perceber que o corpo foi alterado. Caso você escolha fazer o corpo parecer um indivíduo específico, qualquer um que conhece esse indivíduo pode realizar um teste de Vontade para perceber que o corpo não é realmente dessa pessoa. Entretanto, uma criatura que falhe em seu teste de Vontade por 5 ou menos acreditam que o corpo é de alguém que parece bastante com a pessoa que eles conhecem em vez de uma fraude deliberada. Esta magia simplesmente altera a aparência do corpo. Qualquer magia ou efeito que mire o corpo (como *falar com os mortos* ou *reviver os mortos*) o trata como se possuísse sua aparência original.

ESFERA DE RELÂMPAGO

Escola evocação [ar, eletricidade]; **Nível d**ruida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M, FD (um pequeno anel de ferro)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito duas ou mais esferas de 1,5 metros de diâmetro
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Reflexos anula; **Resistência à Magia** sim

Você cria dois globos de eletricidade que voam em qualquer direção que você indicar. Para cada 4 níveis de conjurador acima do 7º, você cria um globo de eletricidade adicional (3 globos no 11º, 4 globos no 15º, até o máximo de 5 globos no 19º). Estes globos voam a um deslocamento de 6 metros por rodada e possuem uma manobrabilidade perfeita. O vento não afeta o curso de uma esfera voadora.

Caso um globo entre num espaço ocupado por uma criatura, ele para de se mover e causa 3d6 pontos de dano de eletricidade a essa criatura, embora um teste de Reflexos bem-sucedido anule o dano. Criaturas vestindo armaduras de metal sofrem -4 de penalidade neste teste de resistência.

Cada globo se move apenas quando você o direciona ativamente (custa uma ação de movimento para você direcionar todas as esferas criadas por uma única conjuração desta magia); caso contrário elas permanecem paradas. Estes globos não possuem massa e não podem afastar criaturas involuntárias ou mover objetos sólidos. Uma *esfera de relâmpago* desaparece caso exceda o alcance da magia.

ESFORÇO COORDENADO

Escola adivinhação; **Nível** bardo 3, inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo você mais uma criatura voluntária a cada 3 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Escolha um único talento cooperativo que você possui. Você forja um vínculo com seus aliados, permitindo que eles recebam os benefícios do talento escolhido mesmo não o possuam. Você deve fazer parte do um grupo qualificado para receber o bônus concedido para que seus aliados recebam os benefícios. Por exemplo, dois de seus aliados flanqueando um orc, não receberiam qualquer benefício do de seu talento Flanco Proeminente, mas um aliado flanqueando o orc com você o receberia. O posicionamento e as ações de seus aliados ainda devem atender aos pré-requisitos listados no talento cooperativo para que vocês recebam o bônus listado.

ESPÍRITO PROTETOR

Escola invocação (criação); **Nível** patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Um *espírito protetor* é uma força invisível, sem consciência e sem forma que paira sobre você, defendendo você contra ataques inesperados. Quando uma criatura realiza um ataque de oportunidade contra você, o *espírito protetor* realiza um ataque imediato usando seu bônus base de ataque mais seu modificador de Destreza. Em um ataque bem-sucedido, o espírito não causa dano, mas faz o ataque de oportunidade errar automaticamente. Um *espírito protetor* pode defender contra um número de ataques de oportunidade igual a seu bônus de Destreza (mínimo 1) por rodada.

Um *espírito protetor* ocupa seu espaço e se move com você. Ele não pode ser atacado ou atingido por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, uma *esfera da aniquilação* ou um *bastão do cancelamento* o afetam. A CA do *espírito protetor* contra ataques de toque é 10 + seu modificador de Destreza.

ESQUECIMENTO DO TOLO

Escola abjuração [mente-afetante]; **Nível** bardo 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um anel de chaves)
Alcance 3 m
Área emanação esférica de 3 m de raio centrada em você
Duração concentração
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Através de sua excentricidade e apresentação, você cria uma área de proteção que afeta negativamente todos os inimigos que ousarem entrar nela. Quando uma criatura inimiga entra na área, ela deve realizar um teste de resistência de Vontade imediatamente. Caso falhe, a criatura fica confusa enquanto permanecer na área e por 1 rodada após deixa-la. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, a criatura fica zonza enquanto permanecer na área e 1 rodada após deixa-la.

ESTRELA-GUIA

Escola adivinhação; **Nível** bruxo 3, clérigo 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (um carretel de linha ou corda)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 dia/nível (D)
Você forma um elo com a área em seu entorno quando você conjura esta magia. Pelo restante da duração da magia você sempre pode, como uma ação padrão, determinar sua distância aproximada desta área, bem como a direção que você deve percorrer para alcançá-la. Você não pode determinar a localização da área se estiver em um plano diferente. A área conta como "muito familiar" para os propósitos de *teleporte* ou magias semelhantes. Você só pode se sintonizar a um local por vez. Caso conjure a magia em outro local, você perde a capacidade de localizar sua área original.

EXAMINAR METICULOSAMENTE

Escola adivinhação; **Nível** bardo 0, inquisidor 0
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 9 m
Alvo um cubo de 3 m
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Você examina uma área ao alcance como se estivesse buscando por pequenos detalhes com a perícia Percepção. Faça um teste de Percepção com -5 de penalidade, modificado por condições normais. Nenhuma penalidade é aplicada por distância. Aplique o resultado contra a CD para coisas escondidas, como portas secretas, armadilhas ou tesouros. Você deve ser capaz de ver a área que você está tentando procurar, e você só encontra detalhes percebidos pela visão ou toque. *Examinar meticulosamente* detecta somente objetos e coisas, mas não criaturas.

EXÍLIO DA NATUREZA

Escola transmutação; **Nível** bruxo 3, druida 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração permanente
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Esta magia amaldiçoa a criatura tocada, tornando-a inimiga do mundo natural. Todos os animais possuem uma atitude inicial hostil ao alvo. Familiares, sendo bestas mágicas, não são afetados por esta magia, mas companheiros animais são. Caso você possua um companheiro animal, ele não se torna hostil, mas enquanto você permanecer amaldiçoado, seu companheiro animal sofre -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência. O alvo também sofre -10 de penalidade em testes da perícia Sobrevivência, já que o próprio clima e ambiente em si parecem conspirar para lhe causar problemas.

Exílio da natureza pode ser removido com *desejo*, *desejo limitado*, *milagre* ou *quebrar encantamento*.

EXPLODIR AMARRAS

Escola evocação; **Nível** inquisidor 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Alvo um objeto ou pessoa que o restringe
Duração instântanea
Teste de Resistência Fortitude reduz à metade (objeto); **Resistência à Magia** sim
Você explode suas restrições com uma ira divina, causando 1d6 pontos de dano por nível de conjurador ao objeto alvo (máximo 5d6), ignorando dureza 10 ou menor. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade, embora somente restrições mágicas recebam um teste de resistência.

Você também pode atingir uma criatura contra que estiver lhe agarrando ou restringindo de alguma forma (tais como pelas habilidades adesivo ou engolir inteiro). Você não precisa realizar uma jogada de ataque de toque para usar *explodir amarras* contra uma criatura, e você pode conjurar esta magia sem realizar um teste de concentração quando está agarrado ou imobilizado. A criatura não sofre dano conforme acima. Caso você esteja agarrado e seu alvo falhe em seu teste, você pode imediatamente tentar sair do agarrão (mas não revertê-lo) como uma ação livre, com +1 de bônus de sorte em seu BMC por nível de conjurador (máximo +5). Caso a criatura alvo falhe em seu teste e você esteja restringido por uma habilidade que originalmente permitiria um teste de resistência, *explodir amarras* permite um novo teste de resistência com +1 de bônus de sorte a cada dois níveis de conjurador (máximo +5).

EXPLOSÃO DISSONANTE

Escola evocação [sônico]; **Nível** bardo 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 3 m ou 9 m
Área veja texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você cria uma onde de trovão e força, em uma explosão de 3 metros de raio centrada em você ou em uma explosão em forma de cone de 9 m. Criaturas na área sofrem 3d6 pontos de dano sônico e são empurradas como se tivessem sofrido um encontrão. Realize um teste de manobra de combate e aplique seus resultados a cada criatura na área. Seu BMC para este encontrão é igual a seu nível de conjurador mais seu modificador de Carisma. Este encontrão não provoca um ataque de oportunidade. Uma *explosão dissonante* não pode penetrar uma magia *silêncio* (ou qualquer efeito mágico similar).

FACA CREPUSCULAR

Escola evocação [força]; **Nível** bruxo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (uma faca pequena)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito faca flutuante de força
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você cria uma faca escura sinistra flutuante que ataca a mesma criatura que você toda rodada. Caso você escolha não atacar uma criatura, ou caso você realize um ataque que afeta múltiplos oponentes, a faca não realiza um ataque durante essa rodada. A faca utiliza seu bônus base de ataque modificador por seu bônus de Inteligência ou de Carisma (o que for maior) quando realiza este ataque. Exceto se você especificamente desejar fazer o contrário, ou caso seja impossível fazê-lo, a faca sempre se manobra para flanquear seu oponente antes de realizar o ataque. A faca causa 1d4 pontos de dano de força em um ataque bem-sucedido e possui a mesma margem de ameaça de crítico e multiplicador de crítico que uma adaga normal. Adicionalmente, caso o alvo seja desprovido de seu bônus de Destreza na CA ou caso a faca flanqueie o alvo, a faca pode realizar ataques furtivos como um ladino, causando 1d6 pontos de dano de força adicionais a cada quatro níveis de conjurador em um ataque bem-sucedido.

Uma *faca crepuscular* não pode ser atacada ou atingida por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, uma *esfera da aniquilação* ou um *bastão do cancelamento* a afetam. A CA da *faca crepuscular* contra ataques de toque é 12 (10 + bônus de tamanho por ser um objeto Minúsculo) mais seu modificador de Destreza.

Caso uma criatura atacada possua resistência à magia, você realiza um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra essa resistência a magia a primeira vez que a *faca crepuscular* a atingir. Caso a faca seja resistida, a magia é dissipada. Caso não, o efeito da arma funciona normalmente na criatura pela duração da magia.

FAGULHA

Escola evocação [fogo]; **Nível** bardo 0, bruxo 0, clérigo 0, druida 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V ou S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo um objeto Miúdo
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Você pode fazer um objeto Miúdo inflamável que não esteja sendo segurado pegar fogo. Isto funciona como se você estivesse usando pederneira e isqueiro exceto que você pode usar *fagulha* em qualquer tipo de clima e leva muito menos tempo para acender um objeto.

FARDO DO ORÁCULO

Escola necromancia; **Nível** oráculo 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você suplica às forças do destino para rogar sua maldição de oráculo sobre outra criatura. A criatura alvo sofre todas as dificuldades e não recebe nenhum benefício de sua característica de classe maldição do oráculo. Você ainda sofre todos os efeitos de sua maldição de oráculo. Caso você não possua a característica de classe maldição do oráculo, esta magia não possui efeito.

FENDA DE TROPEÇO

Escola invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pá miniatura custando 10 po)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito veja texto
Duração 1 rodada + 1 rodada/nível
Teste de Resistência Reflexos parcial; **Resistência à Magia** não

Você cria um buraco raso extradimensional do tamanho perfeito para derrubar qualquer um que pisar nele. Este buraco ocupa um único quadrado de 1,5 metros com uma profundidade de 15 centímetros. Qualquer criatura ocupando o quadrado quando você cria o buraco, ou que pisa no quadrado contendo o buraco posteriormente, deve realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar cair em um quadrado adjacente e sofrer

1d6 pontos de dano. Uma criatura que obter sucesso no teste de resistência ainda tropeça e sofre -1 de penalidade em todas suas jogadas e testes por 1 rodada. A magia não gera efeito para as criaturas adjacentes ao quadrado contendo o buraco.

FINALE ATORDOANTE

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo até 3 criaturas, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Fortitude parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você imediatamente encerra sua apresentação de bardo, assaltando os sentidos dos alvos com seu finale. Cada alvo fica atordoado por 1 rodada. Em um teste de resistência bem-sucedido, o alvo fica zonzo por 1 rodada.

FINALE HEROICO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você imediatamente encerra sua apresentação, e uma criatura no alcance afetada por sua apresentação de bardo pode realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão à escolha.

FINALE LETAL

Escola evocação [sônico]; **Nível** bardo 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo 1 criatura/3 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você imediatamente encerra sua apresentação, causando 2d8 pontos de dano sônico a cada alvo. Adicionalmente, cada alvo sofre 3d6 de dano de sangramento por 1d6 rodadas. Um teste anula o dano de sangramento, mas não o dano sônico.

FINALE PURGANTE

Escola invocação (cura); **Nível** bardo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você imediatamente encerra sua apresentação, removendo uma das seguintes condições de uma criatura no alcance afetada por sua apresentação de bardo: abalado, amedrontado, atordoado, exausto, ofuscado ou paralisado.

FINALE REVIVIFICANTE

Escola invocação (cura); **Nível** bardo 3
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance 6 m
Área explosão de 6 m de raio centrada em você
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade reduz à metade (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você imediatamente encerra sua apresentação, e aliados na área da magia recuperam 2d6 pontos de vida. Esta magia não possui efeito em criaturas mortas-vivas.

FINALE SALVADOR

Escola evocação [mente-afetante]; **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você deve ter uma apresentação de bardo em efeito para conjurar esta magia. Com um floreio, você pode imediatamente encerrar sua apresentação de bardo quando uma criatura no alcance afetada por sua apresentação de bardo falhar em um teste de resistência, permitindo que o alvo jogue novamente imediatamente o teste de resistência falhado.

FOGO DO ENREDAMENTO

Escola evocação; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance especial; veja texto
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível

Teste de Resistência Reflexos parcial **Resistência à Magia** sim
A próxima criatura que você atacar usando sua habilidade de classe punir o mal é envolvida em chamas que impedem seu movimento. Até o final da duração da magia, o alvo estará enredado. Caso o alvo inicie seu turno em um quadrado adjacente a você, ele é considerado enredado a um objeto imóvel (você) e não pode se mover. Um alvo que obtiver sucesso num teste contra esta magia é afetada por apenas 1 rodada.

FOGO DO JULGAMENTO

Escola evocação; **Nível** paladino 3
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance especial; veja texto
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Após conjurar esta magia, a próxima criatura que você atacar usando sua habilidade de classe punir o mal é engolfada em chamas de energia positiva. Ao início de seu turno, o alvo sofre 1d6 pontos de dano, e sofre 1d6 pontos de dano adicional toda vez que atacar uma criatura diferente de você. Caso a criatura seja um extraplanar com o subtipo mal, um dragão de tendência maligna ou uma criatura morta-viva, este dano aumenta para 1d10. Com um teste de resistência bem-sucedido, uma criatura é afetada por esta magia por apenas 1 rodada. Este dano é de natureza divina e ultrapassa qualquer RD que a criatura possuir.

FOGO DA VINGANÇA

Escola evocação [fogo]; **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance especial; veja texto
Alvo uma criatura
Duração veja texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Após conjurar esta magia, a próxima criatura que você atacar usando sua habilidade de classe punir o mal é engolfada em chamas sagradas que flamejam quando o alvo atacar uma criatura diferente de você. Caso a qualquer momento durante a duração do efeito de seu punir o mal o alvo realize um ataque que não te inclui, ele sofre 3d8 pontos de dano de fogo. Uma vez ativada desta maneira, ou quando sua habilidade punir o mal expirar, a magia se encerra.

FORMA FLUIDA

Escola transmutação [água]; **Nível** alquimista 4, feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S, M (uma mistura de óleo e água)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível
Quando você conjura esta magia, seu corpo assume uma aparência escorregadia e oleosa. Pela duração desta magia, sua forma pode esticar e mudar com facilidade e ficar levemente transparente, como se você fosse composto de líquido. Esta transparência não é suficiente para conceder ocultação. Você adquire RD 10/cortante e seu alcance aumenta em 3 metros. Adicionalmente, você pode passar por pequenos buracos ou aberturas estreitas, até mesmo por pequenas rachaduras, incluindo todo equipamento carregado por você no momento em que a magia é conjurada (exceto outras criaturas). Finalmente, você pode se mover por água com um deslocamento de natação de 18 metros e pode respirar tanto água quanto ar pela duração deste efeito. Você é tratado como se possuísse o subtipo água enquanto esta magia estiver em efeito.

FORMA GÊMEA

Escola transmutação; **Nível** alquimista 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma mistura de terra e sangue do conjurador)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível ou até ser descarregada (D)
Este extrato divide uma cópia perfeita de você mesmo de seu corpo, vestido e equipado exatamente como você está. Você é capaz de mudar sua consciência de um corpo para o outro uma vez por rodada como uma ação livre. Esta mudança acontece imediatamente antes de seu turno ou imediatamente após ele, mas nunca durante a rodada. Você pode agir normalmente no corpo que você habita. Seu outro corpo é tratado como pasmo, exceto que ele pode realizar uma única ação de movimento toda rodada durante seu turno. Seu gêmeo não pode falar enquanto você está em outro corpo, e não pode flanquear, realizar ataques de oportunidade ou ameaçar inimigos de qualquer outra forma.

Tanto você quando seu gêmeo possuem as mesmas estatísticas e começam com o número de pontos de vida que você tinha quando ingeriu o extrato. Uma vez que você tenha se dividido, estes pontos de vida são acompanhados separadamente. Quaisquer magias, extratos ou efeitos mágicos (como poções) que estavam ativos quando você ingeriu o extrato são ativos tanto em você quanto em seu gêmeo. Extratos ou magias conjuradas após você se dividir afetam você e seu gêmeo como se vocês fossem dois alvos separados. Seu equipamento é vinculado entre vocês dois, e caso um item seja consumido ou destruído, a duplicata é usada ou destruída também.

O corpo que você não habita se desfaz em pó quando a duração do extrato expira ou quando ele é dissipado. Caso o corpo que você habita seja destruído, você imediatamente muda para seu corpo sobrevivente e o extrato se encerra imediatamente. O corpo que você deixa se desfaz em pó, e você fica atordoado até o início de seu próximo turno. Caso o corpo que você não habita seja destruído, o extrato também

se encerra imediatamente, mas você não sofre nenhum efeito prejudicial.

Você não possui qualquer habilidade especial de sentir o que seu segundo corpo está experienciando, embora você imediatamente saiba se ele for destruído. Você pode trocar de corpos em qualquer distância no mesmo plano. Caso seus corpos atravessem para planos diferentes (incluindo através do uso de *teleporte* ou *piscar*), o corpo que você habita sobrevive, enquanto o outro corpo é destruído.

FORMA VERDADEIRA

Escola abjuração; **Nível** druida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo até uma criatura/3 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Forma verdadeira remove qualquer efeito de metamorfose de uma criatura alvo, retornando-a à sua forma verdadeira, mesmo contra sua vontade. Contra criaturas afetadas por magias de efeitos de metamorfose (como *metamorfose perniciosa* ou *forma gigante*), você deve realizar um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador, máximo +15) contra uma CD de 11 + nível de conjurador do efeito. Um sucesso significa que o efeito de metamorfose se encerra imediatamente.

Uma criatura com a habilidade sobrenatural de alterar forma (como um licantropos) deve realizar um teste de resistência de Vontade ou imediatamente reverte à sua forma verdadeira. Caso falhe em seu primeiro teste de resistência, a criatura pode tentar outro teste de resistência de Vontade para superar a magia como uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade. Caso este teste seja bem-sucedido, a magia se encerra e a criatura é capaz de mudar de forma novamente. Caso o segundo teste falhe, a criatura fica presa em sua forma verdadeira pela duração da magia, prevenindo quaisquer outros efeitos de metamorfose que alterariam sua forma.

FÓRMULA UNIVERSAL

Escola transmutação; **Nível** alquimista 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (mercúrio e platina em pó no valor de 100 po)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração instantânea

Quando você ingere este extrato, ele se transforma no extrato apropriado para qualquer fórmula que você conhece de 3º nível ou inferior e surte efeito imediatamente. Caso a fórmula escolhida possua um componente material caro, ele deve ser providenciado junto dos componentes desta fórmula. Você não pode criar um extrato infundido com esta fórmula.

FOSSO ÁCIDO

Escola invocação (criação) [ácido]; Nível convocador 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de ácido), F (pá boa no valor de 10 po)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Teste de Resistência Reflexos anula; veja texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia funciona como *criar fosso*, exceto que o fosso possui uma poça de ácido de 1,5 m no fundo e possui uma profundidade máxima de 30 m. Criaturas que caírem no fosso sofrem dano de queda normalmente (o ácido conta como uma superfície macia), mais 2d6 pontos de dano de ácido por rodada em contato com o ácido. Adicionalmente, itens expostos carregados por uma criatura no fosso podem ser danificados. Consulte a Tabela 9-2: Itens Afetados por Ataques Mágicos (*Livro Básico* 216). Itens são afetados ao mesmo tempo na ordem lista na tabela, e devem realizar testes de Fortitude após 3 rodadas consecutivas no ácido ou adquirem a condição quebrado. Objetos com a condição quebrado (independentemente de como ficaram quebrados) devem realizar um teste de resistência de Fortitude a cada rodada gasta no ácido ou serão destruídos. As paredes do fosso são escorregadias e requerem um teste de Escalar CD 30.

FOSSO ESPINHOSO

Escola invocação (criação); **Nível** convocador 3, feiticeiro/mago 3

Esta magia funciona como *criar fosso*, exceto que o fosso é cheio de espinhos maliciosamente afiados no fundo e paredes e possui uma profundidade máxima de 15 m. Criaturas que caírem no fosso sofrem dano de queda normalmente, mais 2d6 pontos de dano perfurante dos espinhos. Qualquer criatura ou objeto que entrar em contato com os espinhos nas paredes, como uma criatura tentando escalar com ou sem uma corda ou outros auxílios típicos de escalada, sofrem 1d6 pontos de dano perfurante cada rodada que estiverem em contato com as paredes. Para aqueles que aceitarem o dano devido à escalada, escalar as paredes do fosso requer um teste de Escalar CD 20.

FOSSO FAMINTO

Escola invocação (criação); **Nível** convocador 5, feiticeiro/mago 5
Teste de Resistência Reflexos anula; Reflexos reduz à metade; veja texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia funciona como *criar fosso*, exceto que o fosso possui a habilidade de se estreitar e esmagar qualquer criatura presa nele e possui uma profundidade máxima de 30 metros. Criaturas que caírem no fosso sofrem dano de queda normalmente. Adicionalmente, qualquer um dentro do fosso, não somente aqueles no fundo, sofrem 4d6 pontos de dano de concussão a cada rodada conforme o fosso contrai e então retornar a seu tamanho normal (um teste de Reflexos bem-sucedido reduz

este dano à metade). As paredes sempre em movimento do fosso são bastante difíceis de escalar e requerem um teste de Escalar CD 35.

GARRAS SANGRENTAS

Escola necromancia; **Nível** druida 4, patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo uma criatura viva
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você concede a uma criatura a habilidade de causar dano de sangramento ao realizar ataques naturais desde que o ataque cause dano cortante ou perfurante, . Este dano de sangramento para cada ataque é igual à metade de seu nível de conjurador (limitado ao dano máximo da criatura com esse ataque). Quando dois ou mais ataques causarem dano de sangramento, considere o maior efeito apesar de o dano por sangramento não se acumular.

GÊISER

Escola invocação (criação) [água, fogo]; **Nível** druida 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (um pedaço de rocha vulcânica)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito feixo de água fervente preenchendo um quadrado de 1,5 m e jorrando para cima em 3 m/2 níveis
Duração concentração + 1 rodada/nível
Teste de Resistência Reflexos parcial (veja adiante); **Resistência à Magia** não

Você faz uma coluna de água fervente jorrar de qualquer superfície horizontal, derrubando criaturas diretamente sobre ela e expondo criaturas próximas a suas gotas abrasivas quando o jato cai de volta ao chão.

Qualquer criatura que entrar no *gêiser*, ou ocupando o quadrado em que ele aparece, deve realizar um teste de resistência de Reflexos para evitar ser arremessado no ar e então cair no chão. Caso a criatura falhe em seu teste de resistência, ela recebe 3d6 pontos de dano de fogo da água fervente e também uma quantidade de dano de queda baseado na altura do *gêiser* (por exemplo, caso o *gêiser* tenha 15 metros de altura, a criatura sofre 5d6 de dano de queda), caindo em um quadrado aleatório adjacente ao *gêiser*. Um teste de resistência bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o dano de queda, e a criatura é movida para o quadrado adjacente mais próximo do *gêiser* (criaturas Grandes ou maiores são movidas o suficiente para que não fiquem sobre o jato, mas ainda permaneçam adjacentes a ele). Este movimento não provoca ataques de oportunidade e não conta para o deslocamento da criatura.

Adicionalmente, o *gêiser* jorra água fervente em uma emanação hemisférica em torno de seu quadrado. O raio desta emanação é igual à metade da altura do gêiser (por exemplo, um *gêiser* de 15 metros de altura possui uma emanação de 7,5 metros de raio). Qualquer criatura nesta área, incluindo você, sofre 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada enquanto as gotas de água fervente cascateiam para baixo.

Você pode escolher por criar um *gêiser* menor que seu nível de conjurador caso exista alguma obstrução que impede de atingir sua altura máxima, ou caso você simplesmente queira criar um jato de chuva fervente que seja menor que o criado pela magia *gêiser* com sua altura máxima.

GOLPE AGONIZANTE

Escola evocação [mal]; **Nível** bruxo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim

Golpe agonizante atormenta a criatura alvo com agonia, infligindo 1d6 pontos de dano não letal por 1 rodada por nível (máximo 10 rodadas). Adicionalmente, a criatura afetada fica enjoada pela duração da magia, e o conjurador recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Intimidação contra o alvo.

GOLPE AGONIZANTE EM MASSA

Escola evocação [mal]; **Nível** bruxo 5, feiticeiro/mago 5
Alvo uma criatura viva/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *golpe agonizante*, exceto conforme descrito acima.

GOLPE RETUMBANTE

Escola evocação [sônico]; **Nível** antipaladino 4, inquisidor 5, paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial, veja texto; **Resistência à Magia** não

Você deve ter uma arma corpo a corpo à mão para conjurar esta magia. Em um ataque corpo a corpo bem-sucedido, sua arma ressoa com um estampido estrondoso. O alvo sofre 1d6 pontos de dano sônico. Sua arma não é atingida por este ataque.

Caso você esteja usando sua habilidade julgamento ou punição contra o alvo, ele fica zonzo por 1 rodada em um ataque bem-sucedido. Um teste de Fortitude bem-sucedido anula o efeito de zonzeira.

Um acerto crítico bem-sucedido, o alvo fica atordoado por 1 rodada e ensurdecido por 1d6 rodadas. Um teste de Fortitude bem-sucedido anula os efeitos de atordoamento e ensurdecimento. Caso você também esteja usando seu julgamento ou punição, seu adversário realiza somente um teste contra todos os efeitos.

Esta magia imediatamente encerra caso sua arma saia de sua mão. *Golpe retumbante* se acumula com a propriedade de arma *trovejante*.

GRAÇA

Escola abjuração; **Nível** clérigo 2, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação rápida
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração veja texto
Até o final de seu turno, seu movimento não provoca ataques de oportunidade.

GUINCHO

Escola evocação [sônico]; **Nível** bruxo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 9 m
Área emanação de 9 metros de raio centrada em você
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim
Você emite um guincho estridente e agudo, chocando aqueles à sua volta e fazendo-os baixar sua guarda. Inimigos na área devem obter sucesso em um teste de resistência ou imediatamente provocam ataques de oportunidade contra todos os adversários que os ameaçam. Você e seus aliados não são afetados pelo seu próprio *guincho*.

HABILIDADE EMPRESTADA

Escola evocação; **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração até 1 rodada/nível (veja descrição)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Você toma emprestado uma das perícias conhecidas do alvo. Após tocar o alvo, você pode realizar um único teste com a perícia escolhida utilizando as graduações de perícia do alvo, modificado pelo seu próprio atributo chave. Caso você demore mais do que a duração da magia para realizar o teste ou caso o teste requeira mais tempo, a magia falha e você deve usar suas próprias graduações da perícia (se houver). Caso a perícia emprestada seja uma perícia de classe para você, você recebe +3 de bônus em testes utilizando essa perícia.

HIPNOSE DA FLAUTA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante, sônico]; **Nível** bardo 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V ou F (instrumento musical)
Alcance 27 m
Área emanação de 27 m de raio centrada em você
Duração concentração + 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim
Você emite uma melodia compelidora e atrativa que criaturas pertencentes a um grupo com um traço físico específico e identificável (como tipo, subtipo, idade, gênero ou cor do cabelo) acham quase impossível não se aproximar de você e segui-lo. Você escolhe a natureza das criaturas que você deseja atrair quando conjura a magia e, uma vez feita esta escolha, não pode alterá-la. Você pode utilizar somente traços físicos para determinar sua audiência. Você nunca pode utilizar traços sociais e outros critérios mais voluntariosos (como tendência, religião, nacionalidade ou classe) para selecionar alvos desta magia.

Criaturas elegíveis devem realizar um teste de resistência a cada rodada gasta na área da magia e, se falharem, se aproximam a seu movimento de deslocamento normal e permanecem o mais próximo possível de você sem entrar em um espaço ocupado. Caso você se mova, eles fazem o melhor para manter sua proximidade de você e segui-lo. Criaturas afetadas não realizar outras ações além de ouvir sua música e segui-lo quando você se move. Aqueles que entrarem na área enquanto a magia está em efeito também devem obter sucesso em um teste de resistência ou serão compelidos a irem em sua direção.

O poder atrativo da magia não faz criaturas afetadas se colocarem em perigo e eles possuem consciência o suficiente para evitar ou desviar obstáculos e outros perigos. Caso impedidos de se aproximar ou segui-lo sem se colocarem em perigo, eles simplesmente esperam, dançando conforme a música, até que você saia do alcance, ao ponto que eles recuperam seus sentidos após 1 rodada/nível de conjurador. Caso as circunstâncias mudem após você sair do alcance, tornando possível criaturas afetadas retomarem suas tentativas para se aproximarem de você, eles o fazem, e, caso eles consigam retornam para a área da magia antes dela se encerrar, a magia continua normalmente. Caso atacadas, criaturas afetadas podem realizar medidas defensivas, até mesmo indo longe o suficiente para evitar ameaças existentes indo para fora da área da magia, mas não podem realizar ataques ou outras ações até que os efeitos da magia se encerrem. Os efeitos da magia persistem por 1 rodada/nível de conjurador mesmo após você parar sua concentração. Uma vez que a magia se encerra, as criaturas afetadas continuam próximas de você até que os efeitos de magia acabem.

ILUDIR O TEMPO

Escola transmutação; **Nível** tlquimista 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de diamante, esmeralda, rubi e poeira de safira valendo 500 po)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração até 1 minuto/nível; veja texto

Você entra em um estado de animação suspensa, similar a *estase temporal*. No momento da conjuração, você escolhe quando o estase expirará, até a duração máxima da magia. Até o final da duração da magia, o tempo para de fluir para você, e todas suas funções corporais cessam. Nenhuma força ou efeito pode feri-lo até que a magia expire ou seja removida, como a magia *dissipar magia* bem sucedida.

INFLUÊNCIA DA LUA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bruxo 4, druida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um pitada de pedra da lua em pó)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo: criatura humanoide
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você invoca o poder místico da lua para conduzir um alvo a um frenesi louco e bestial. Caso o alvo falhe em seu teste de resistência, ele ficará pasmo por 1 rodada, soltando itens que estiver segurando enquanto suas unhas e dentes se alongam e afiam. O alvo adquire um ataque de mordida e dois ataques com garras que causam dano apropriado para o tamanho da criatura, e pelo restante da duração da magia, o alo se comporta como se estivesse simultaneamente sob as magias *fúria* e *confusão*, atacando com suas armas naturais em detrimento de outras ações. Durante a rodada final da duração da magia, o alvo fica pasmo novamente e retorna a seu estado normal.

INIMIGO EM AMIGO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 5
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V, S
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Conjure esta magia quando um inimigo estiver prestes a realizar um ataque contra um aliado. A criatura realiza o ataque contra um alvo válido à sua escolha ou o ataque é anulado. Adicionalmente, o alvo é considerado um aliado para determinar condições de flanco por 1 rodada.

INIMIGO INSTANTÂNEO

Escola encantamento; **Nível** patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura que não seja seu inimigo predileto
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Com esta magia você designa o alvo como seu inimigo predileto pelo restante de sua duração. Selecione um de seus tipos de inimigo predileto. Pela duração da magia, você trata o alvo como se ele fosse desse tipo de inimigo predileto para todos os propósitos.

INOCÊNCIA

Escola transmutação; **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível (D)

Você se cerca com uma aura de inocência e confiabilidade. Você recebe +10 de bônus de competência em testes de perícia de Blefar para convencer os outros de sua inocência. Eles acham difícil acreditar que você seja capaz de qualquer fazer qualquer coisa errada. Este bônus não se aplica a outros usos da perícia Blefar, como fintar em combate, criar uma distração para se esconder ou se comunicar através de mensagens secretas através de insinuações, e nem se aplica em qualquer utilização da perícia para convencer alguém de qualquer outra coisa que não seja sua completa e inocência e irrepreensibilidade.

INSPIRAÇÃO BRILHANTE

Escola evocação [dependente de idioma]; **Nível** bardo 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível e especial (veja abaixo)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você abre uma conexão entre a sua mente e a mente do alvo, dando conselhos e encorajamento enquanto a magia estiver em efeito. Cada vez que o alvo da magia realizar uma jogada de ataque, teste de atributo ou teste de perícia, ele joga dois d20s e utiliza o melhor resultado. Caso qualquer uma das jogadas seja um 20 natural, o efeito da magia se encerra – seu conselho brilhante é gasto.

INSPIRAÇÃO GALANTE

Escola adivinhação; **Nível** bardo 2
Tempo de Execução 1 ação imediata
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta palavra de inspiração arcana frequentemente garante o sucesso em uma tentativa crucial. Conjure esta magia quando uma criatura falhar em uma jogada de ataque ou teste de perícia. A criatura recebe +2d4 de bônus de competência na

jogada de ataque ou teste de perícia retroativamente. Caso o bônus seja suficiente para transformar a falha em um sucesso, a jogada sucede.

INSPIRAÇÃO TEMPORAL

Escola adivinhação; **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade reduz à metade (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Uma palavra de inspiração arcana potencializada pode fazer surgir a vitória de uma derrota eminente. Conjure esta magia quando uma criatura falhar em uma jogada de ataque ou teste de perícia. O alvo recebe +1 de bônus de competência a cada cinco níveis de conjurador (máximo +3 de bônus) na jogada de ataque ou teste de perícia retroativamente. Caso o bônus seja suficiente para tornar a falha um sucesso, a jogada sucede.

INVADIR IMAGEM

Escola transmutação; **Nível** bardo 2, clérigo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M, FD (uma gota de tinta e uma bola de argila)
Alcance 15 m/nível
Efeito transfere consciência para qualquer objeto que tenha sua aparência
Duração concentração
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você recebe uma fraca impressão das atividades em torno de qualquer objeto que tenha semelhança com seu rosto e também pode projetar sua consciência em um destes objetos por vez, permitindo que você observe ou mesmo interaja com criaturas próximas. Esta magia permite que você deixe seu corpo e monitore subconscientemente a área imediata em torno de qualquer representação de sua imagem, seja uma, centenas ou mesmo milhares. Cada imagem destas possui o alcance máximo de seus sentidos normais (visão, audição, olfato, etc) e você pode realizar um teste de Percepção para notar qualquer coisa ocorrendo nas proximidades. A CD deste teste é sempre 10 maior do que se estivesse presente neste local, portanto mesmo que você fosse normalmente perceber algo automaticamente (como uma conversa, normalmente de CD 0), você precisaria realizar um teste de Percepção CD 10 para perceber.

Você pode, a qualquer momento, escolher preencher uma imagem específica dentro do alcance com sua consciência. Enquanto estiver dentro de uma imagem, você perde a habilidade de monitorar quaisquer outras imagens dentro do alcance, mas permanece plenamente consciente dos arredores de seu próprio corpo. Seu corpo fica indefeso e desamparado (sempre falhando em qualquer teste de resistência) enquanto sua consciência estiver preenchendo uma imagem, mas você pode retornar a ele a qualquer momento como uma ação imediata.

Quando você preenche uma imagem sua consciência ela ganha uma forma limitada de animação. Estátuas e representações tridimensionais similares podem mover suas cabeças, realizar gestos e falar, mas não podem atacar ou deixar seu quadrado sem assistência. Retratos ou representações bidimensionais similares à sua semelhança também podem falar e sua imagem pode se mover em qualquer lugar dentro da imagem ou mesmo alterá-la temporariamente (como colhendo uma flor na pintura). Você não pode usar quaisquer magias ou outras habilidades dentro da imagem.

Você pode deixar a imagem a qualquer momento, retornando para seu corpo. Uma vez que sua consciência sai de um objeto à sua semelhança, ela imediatamente retorna à aparência que possuía antes de você entrar. Caso alguém destrua ou danifique a imagem, você retorna ileso a seu corpo. A magia dura até você

deixar de se concentrar, ou até que seja encerrada por qualquer meios externos, como *dissipar magia* conjurada sobre a imagem, ou caso seu corpo seja morto.

INVIGORAR

Escola ilusão (invenção); **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia elimina a sensação de cansaço. Pela duração da magia, o alvo não sofre penalidades pelas condições fatigado ou exausto. O efeito de *invigorar* é meramente uma ilusão, portanto, não é um substituto do descanso ou repouso. Quando a magia se encerra, o alvo sofre 1d6 pontos de dano não letal, juntamente com o retorno das condições originais. Uma criatura pode estar sob os efeitos de apenas uma magia *invigorar* ao mesmo tempo; caso seja conjurada uma segunda vez na mesma criatura, o primeiro efeito termina imediatamente.

INVIGORAR EM MASSA

Escola ilusão (invenção); **Nível** bardo 3
Alcance criaturas tocadas, até uma/nível

Esta magia funciona como *invigorar*, exceto que pode afetar múltiplas criaturas.

INVOLUÇÃO

Escola transmutação; **Nível** convocador 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de camaleão)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo um eidolon
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Esta magia faz um eidolon perder uma evolução mais uma evolução adicional a cada cinco níveis de conjurador. Evoluções com o maior custo total são perdidas primeiro. Caso esta magia faça um eidolon deixar de atender aos pré-requisitos para outras evoluções ou habilidades, essas evoluções ou habilidades são perdidas enquanto a magia persistir.

IRA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** inquisidor 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma vinha espinhenta)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto

Você foca a sua raiva contra um inimigo. Escolha uma criatura inimiga que você possa ver. Você recebe +1 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano com armas contra essa criatura para cada três níveis de conjurador que você possuir (pelo menos +1, máximo +3). Você também recebe este bônus em testes de nível de conjurador realizados para superar a resistência à magia da criatura, se houver. No 12º nível, você recebe os benefícios do talento Crítico Aprimorado em jogadas de ataque feitas contra a criatura designada. Este efeito não se acumula com outros efeitos que aumentam a margem de ameaça de uma arma.

IRA COMPARTILHADA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** inquisidor 4
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo até uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *ira*, exceto que você concede o bônus contra seu adversário designado para múltiplas criaturas. Todos os alvos de *ira compartilhada* recebem seus bônus contra a mesma criatura.

JURAMENTO DE PAZ

Escola abjuração; **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Suplicando sua divindade por ajuda, você faz um juramento temporário de paz, garantindo a você defesas superiores, mas você não pode atacar pela duração do juramento. Enquanto você estiver sujeito a esta magia, você recebe +5 de bônus sagrado na CA e em testes de resistência, assim como RD 10/mal. Caso você realize um ataque direto ou indireto ou demonstre qualquer hostilidade a qualquer criatura, a magia encerra imediatamente.

JURAMENTO DE SACRIFÍCIO

Escola abjuração; **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você cria um elo poderoso entre você e uma única criatura. Até o final da duração da magia, toda vez que o alvo for atingido com um ataque ou falhar em um teste de resistência, você pode sofrer o dano total desse ataque e quaisquer outros efeitos que a criatura sofreria. Caso você escolha não sofrer o dano e os

efeitos, você em vez disso sofre um número de pontos de dano igual a seu valor de Constituição como punição. Quaisquer resistências ou imunidades que você possua são aplicadas normalmente, mas você não pode reduzir ou anular o dano ou efeitos transferidos de outra forma ou recebido como punição. Caso você ou o alvo da magia saiam da linha de visão, a magia se encerra.

LAMENTO DO COVARDE

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Você compele um oponente a encará-lo em combate, ou sofrer pela covardia. A cada rodada que o alvo falhar em ataca-lo em combate corpo a corpo, ele sofre -1 de penalidade cumulativa em sua Classe de Armadura, jogadas de ataque e testes de resistência (-5 de penalidade máxima). A cada rodada ao final de seu turno, o alvo pode tentar realizar um teste de resistência de Vontade para evitar que as penalidades aumentem nessa rodada. Todas as penalidades reiniciam a zero quando o alvo lhe ataca em combate corpo a corpo, mas aumenta novamente caso ele pare de atacar. Caso o alvo seja impedido de atacá-lo por restrição física, mágica ou por terreno intransponível, as penalidades não aumentam. Caso você se afaste do alvo, a magia se encerra.

LÂMINAS DE CHUMBO

Escola transmutação; **Nível** patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo: toque
Duração 1 minuto/nível (D)
Lâminas de chumbo aumenta o ímpeto e a densidade de suas armas corpo a corpo assim que atingem um inimigo. Todas as armas corpo a corpo que você estiver carregando quando a magia é conjurada causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior do que realmente são. Por exemplo, uma espada longa Média normalmente causaria 1d8 pontos de dano, mas causará 2d6 pontos de dano em vez disso sob o efeito de *lâminas de chumbo* (veja página 145 do *Livro Básico* para mais

informações). Somente você pode se beneficiar desta magia. Caso alguém use uma de suas armas para realizar um ataque, elas causam dano normal para seu tamanho.

LAMPEJO DE GLÓRIA

Escola invocação (cura) [bem, mente-afetante]; **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão ou 1 ação imediata; veja texto
Componentes V
Alcance explosão de 9 m de raio centrada em você
Duração instantânea e 1 rodada/nível; veja texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Você cai inconsciente, mas também desencadeia uma onda espetacular de energia sagrada que ajuda e cura seus aliados enquanto deixa seus oponentes assustados e feridos. Você pode conjurar esta magia como uma ação padrão em seu turno, ou como uma ação imediata quando reduzido abaixo de 0 pontos de vida. Caso seja conjurada como uma ação padrão, você é imediatamente reduzido a -1 ponto de vida, mas estável, após conjurar a magia.

Quando conjura esta magia, criatura bondosa no raio de é curada em 1d6 pontos de vida a cada dois níveis de conjurador. Todas as criaturas malignas no alcance sofrem a mesma quantidade de dano em vez disso (um teste de Vontade bem-sucedido reduz o dano à metade). Adicionalmente, todos os aliados e inimigos no alcance são afetados como pela magia *oração* por 1 rodada por nível de conjurador.

LANÇA DE LUZ

Escola evocação [bem, luz]; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Efeito lança de luz
Duração 1 rodada + 1 rodada/nível (D)
Você cria um feixe glorioso de radiação brilhante que age como uma *lança sagrada* +1 apropriada para seu tamanho. Você deve ter uma mão livre quando conjura esta magia e, uma vez que você evoque a lança, você não pode mudá-la para outra mão ou coloca-la no chão sem encerrar a magia prematuramente. Como uma ação padrão enquanto segura uma *lança de luz*, você pode escolher por não realizar um ataque e, em vez disto, segurar a lança ao alto como um farol de luz e verdade, criando uma área de luz brilhante com um raio de 27 metros. Caso você escolha por fazer isto por uma ou mais rodadas adicionais, a lança também conjura uma lança de luz brilhante no céu que fica mais visível progressivamente conforme sobe aos céus. Sob cobertura da noite ou outra escuridão, caso nada obstrua o farol, ele fica visível por 3 quilômetros adicionais durante cada rodada em que você continua a mirar a lança para o céu (3 quilômetros na segunda rodada, 6 quilômetros na terceira rodada e assim por diante).

LANTERNA DANÇARINA

Escola transmutação [fogo, luz]; **Nível** bardo 1, bruxo 1, clérigo 1, feiticeiro/mago 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (uma lanterna)
Alcance toque
Efeito anima uma lanterna
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Você pode animar uma lanterna e ordená-la a lhe seguir. A lanterna flutua à altura do ombro e permanece a 1,5 metros de você, não importa o quão rápido você se mova. A lanterna não pode suportar qualquer peso adicional. A lanterna ilumina sua área normal, mesmo que não possua óleo nela. Para os propósitos de magias ou efeitos afetando a lanterna, eles agem como se ela estivesse em sua posse mesmo quando não direcionada a você. Uma *lanterna dançarina* pode ser tornada permanente com a magia *permanência* (NC 9º, 2.500 po).

LAPSO DE MEMÓRIA

Escola encantamento [mente-afetante]; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você faz o alvo esquecer o que aconteceu desde a conjuração da magia até o início de seu último turno. Isto pode permitir uma nova tentativa de um teste de perícia de Diplomacia, Intimidação ou teste oposto, embora somente em relação ao alvo, e não a outras criaturas que possam estar presentes.

MALDIÇÃO DO ARTESÃO

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma ferramenta quebrada)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
O alvo de *maldição do artesão* sofre -5 de penalidade em todos os testes da perícia Ofício enquanto a magia durar.

MANDÍBULA FORTE

Escola transmutação; **Nível** druida 4, patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Colocando uma mão sobre a mandíbula, garras, tentáculos ou outras armas naturais de uma criatura aliada, você aprimora o poder dos ataques dessa criatura. Cada ataque natural que a criatura realiza causa dano como se a criatura fosse duas categorias de tamanho maior do que atualmente é (veja página 299 do *Bestiário* do *Pathfinder* para mais informações). Caso a criatura já seja Imensa ou Colossal, dobre a quantidade de dano causado por cada um de seus ataques naturais em vez disso. Esta magia não altera o tamanho da criatura; todas suas estatísticas, exceto a quantidade de dano causado por seus ataques naturais, permanecem inalteradas.

MANTO DE IRA

Escola evocação [força, luz]; **Nível** clérigo 3, paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque ou 1,5 m; veja texto
Alvo criatura tocada ou todas as criaturas num alcance de 1,5 m; veja texto
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Um manto cintilante de luz envolve o alvo, emanando luz como uma tocha. O alvo da magia recebe +1 de bônus de resistência em todos os testes de resistência a cada quatro níveis de conjurador (máximo +5 no 20º nível). O alvo pode encerrar o *manto de ira* a qualquer momento como ação rápida para causar 2d8 pontos de dano de força em todas as criaturas num alcance de 1,5 metros.

MANTO DO MAR

Escola invocação (criação) [água]; **Nível** druida 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um copo de água)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível

Você se envolve com uma coluna agitada de pura água elemental de até 9 metros de altura que preenche seu espaço. Você adquire um deslocamento de natação igual a seu deslocamento em terra e pode enxergar, ouvir e respirar normalmente dentro do *manto do mar*, mas ataques contra você são tratados como se você estivesse sob a superfície da água. Você recebe cobertura aprimorada (+8 de bônus de cobertura na CA, +4 de bônus em testes de Reflexos) contra adversários que não possuem efeitos de *movimentação livre*. A cobertura concedida por *manto do mar* não lhe permite realizar testes de Furtividade ou prevenir ataques de oportunidade. Ataques mágicos contra você não são afetados exceto se requererem jogadas de ataque ou não funcionem embaixo d'água (como *névoa mortal*).

O *manto do mar* bloqueia linha de efeito para qualquer magia de fogo ou efeito sobrenatural de fogo, mas inimigos podem tentar usar magias de fogo no *manto do mar*; isto exige um teste de nível de conjurador (CD 20 + nível da magia), e caso bem-sucedido a magia de fogo surte efeito como uma bolha de vapor contida dentro do *manto do mar* em vez de seu efeito usual.

O *manto do mar* permite que você realize um ataque de pancada formando um pseudópode de água, infligindo dano apropriado para seu tamanho. Este ataque de pancada possui um alcance de 9 metros. Adicionalmente, como uma ação padrão, você pode tentar extinguir chamas com o toque. Você automaticamente extingue até um cubo de 3 metros de fogo normal. Contra efeitos de fogo mágico, seu toque age como *dissipar magia*; isto também se aplica a qualquer efeito de fogo não instantâneo que entrar em contato com você (como *lâmina de chamas*, *esfera flamejante* ou *nuvem incendiária*). Mesmo que você falhe em extinguir um fogo, você não é ferido por ele. Uma arma *flamejante* ou de *explosão flamejante* que lhe atingir tem seu poder suprimido por 1d4 rodadas caso o portador falhe em um teste de Fortitude.

MANTO DE SOMBRAS

Escola abjuração; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma folha de árvore das sombras)
Alcance toque
Alvo uma criatura por nível
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia fornece ao alvo um grau de proteção contra efeitos nocivos do sol. O alvo sob o manto trata calor do ambiente devido à exposição ao sol como um nível a menos: calor rigoroso é considerado como condição muito quente, enquanto muito quente é considerado como temperatura mediana (veja página 443 do *Livro Básico* para perigos do calor). O *manto de sombras* também reduz quaisquer penalidades por luz solar em 1. Entretanto, esta magia não elimina os efeitos de luz solar direta em criaturas vulneráveis à luz solar. *Manto das sombras* não possui efeito em calor do ambiente de fontes diferentes do sol.

MANTO DE SONHOS

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 5, bruxo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M (uma pétala de rosa e uma gota de perfume)
Alcance 1,5 m
Área emanação de 1,5 m centrada em você
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim

Você é cercado por um aroma soporífero que faz com que criaturas vivas que começarem seus turnos ou terminarem seu

movimento a 1,5 metros de você caiam em sono por 1 minuto. As criaturas devem realizar teste de resistência toda vez que começarem seus turnos ou terminarem seu movimento dentro do *manto de sonhos*, mesmo que tenham obtido sucesso no teste contra este efeito anteriormente. Criaturas dormindo estão indefesas, mas podem ser acordadas com uma ação padrão ou após serem feridas. Criaturas com a qualidade especial faro sofrem -4 de penalidade em seus testes de resistência.

MANTO DE VENTOS

Escola abjuração [ar]; **Nível** druida 3, feiticeiro/mago 3, patrulheiro 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você encobre uma criatura em uma cortina de vento forte e uivante. O alvo nunca é testado ou arremessado por ventos de tempestade ou mais fracos (sejam naturais ou criados magicamente), e jogadas de ataque à distância contra o alvo sofrem -4 de penalidade. Criaturas Minúsculas ou menos devem obter sucesso em um teste de Fortitude para tocar ou atacar o alvo em combate corpo a corpo. Uma falha derruba o atacante e o empurra a 1,5 metros de distância do alvo por nível de conjurador. Este movimento pode passar por quadrados de outras criaturas sem afetá-las e não provoca ataques de oportunidade, mas a criatura sofre 3d6 pontos de dano não letal, mais 1d6 caso a criatura atinja um objeto sólido que bloqueia seu movimento.

MARCA

Escola transmutação; **Nível** inquisidor 0
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim

Marca grava uma runa ou marca de não mais que 6 caracteres em uma criatura, causando 1 ponto de dano. A marca pode ser colocada em qualquer parte exposta da criatura, tipicamente a cabeça ou antebraço. Uma *marca* pode ser escondida por roupas ou ser removida raspando-a (causando 1d6 pontos de dano), embora a *marca* retorne caso o dano seja curado.

MARCA MAIOR

Escola transmutação; **Nível** inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração permanente
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim

Esta magia funciona como *marca*, exceto que ela causa 1d6 pontos de dano quando aplicada e não pode ser removida, mesmo que temporariamente. Além disso, uma *marca maior* brilha tão forte quando uma tocha quando estiver a 9 metros de um símbolo visível de sua fé. Quando o símbolo estiver brilhando, o alvo da marca fica enjoado. Como os efeitos de *rogar maldição*, uma *marca maior* não pode ser dissipada, mas pode ser removida por qualquer meio que permita remover uma *marca da justiça*.

MARCA DE FOGO

Escola transmutação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura/4 níveis, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo), mas veja adiante; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você marca vários aliados com uma runa flamejante. Esta runa não casa dano, e emana luz como se fosse uma tocha. Enquanto *marca de fogo* queimar, qualquer criatura marcada é imune ao dano de qualquer magia de fogo que você conjurar. Todas as armas do alvo (tanto naturais quanto manufaturadas) causam +1d6 pontos de dano de fogo em um acerto (este bônus de dano de fogo se acumula com qualquer quantidade de dano de fogo que as armas de uma criatura possam já infligir). A qualquer momento durante a duração da magia, uma criatura portando uma *marca de fogo* pode lançar um raio de fogo em qualquer alvo a 9 metros como uma ação rápida. Este raio requer um ataque de toque à distância para atingir e causa 6d6 pontos de dano de fogo. Quando uma criatura usar sua marca de fogo para disparar um raio dessa maneira o efeito da magia se encerra para ela.

MARCAS DA PROIBIÇÃO

Escola abjuração [mente-afetante]; **Nível** paladino 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo um inimigo e um aliado
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Marcas da proibição magicamente marca duas criaturas, impedindo-as de cometerem qualquer violência uma contra a outra. Quando você conjurar esta magia, escolha um inimigo e um aliado dentro do alcance. Ambos os alvos são marcados com a selo da proibição. Até o final da duração da magia, para que um alvo ataque o outro, mesmo com uma magia direcionada,

ele deve tentar um teste de Vontade. Caso o teste seja bem-sucedido, esse alvo pode atacar o outro normalmente. Caso o teste falhe, o alvo não pode continuar com o ataque e a ação é perdida. Esta magia não impede que os alvos se ataquem com magias ou habilidades de efeitos de área.

MARTELO INIMIGO

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (cordas de marionete)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Você agarra uma criatura com telecinésia e a utiliza para bater em adversários ou objetos próximos. Você deve escolher uma criatura específica quando conjurar esta magia e, uma vez selecionada essa criatura, não pode ser alterada para outra. Toda rodada, como uma ação padrão, você pode tentar arremessar o alvo em qualquer criatura ou objeto a menos de 9 metros dela. Você deve realizar uma jogada de ataque sempre que utilizar o alvo como uma arma. O bônus de ataque para este ataque é igual a seu nível de conjurador mais seu modificador de Inteligência ou Carisma (o que for maior). Caso você atinja o novo alvo com a criatura, ambas sofrem o dano baseado no tamanho da criatura.

Tamanho da Criatura	Dano Causado
Minúsculo	1d4
Diminuto	1d6
Miúdo	1d8
Pequeno	1d10
Médio	2d6
Grande	2d8
Enorme	2d10
Imenso	3d6
Colossal	3d8

A criatura alvo pode realizar um teste de resistência de Fortitude toda vez que você tentar utiliza-la como arma. Caso ela obtenha sucesso, pode agir normalmente, mas caso falhe, ela perde todas suas ações na rodada e encerra seu turno caída em um quadrado adjacente ao alvo de seu ataque. Entretanto, caso a criatura escolha resistir a seus esforços em movê-la, realizando nenhuma outra ação na rodada, ela recebe +4 de bônus de circunstância em seu teste de resistência. A magia se encerra imediatamente caso a criatura alvo morra ou seja destruída.

MASCARAR AURA

Escola ilusão (sensação); **Nível** bruxo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um pedaço de gaze)
Alcance toque
Alvo: criatura ou objeto tocado
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; veja texto; **Resistência à Magia** não

Você mascara e manipula a aura mágica de uma magia para torna-la difícil de detectar. Selecione um efeito de magia na criatura ou objeto alvo. Você deve ter conjurado esta magia ou tê-la percebido por meios como *detectar magia* ou *visão arcana*. Tanto o efeito da magia desejada quanto *mascarar aura* estarão ocultos para *detectar magia*, embora magias mais poderosas (como *visão arcana*) perfurem a ilusão caso o conjurador seja bem-sucedido em um teste de Vontade. *Mascarar aura* automaticamente detecta *mascarar aura* e efeitos mágicos de mascaramento.

MAU AGOURO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bruxo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pelo de um gato preto)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você aflige o alvo com má sorte. Na próxima jogada com um d20 que o alvo realizar, ele deve jogar duas vezes e utiliza o resultado menos favorável. Para cada cinco níveis de conjurador que você possuir, o alvo deve jogar duas vezes um d20 adicional (até um máximo de cinco jogadas no 20º nível).

Um alvo que possa falar e tenha pelo menos uma mão livre e esteja ciente da magia e seus efeitos (como por um teste de Artes Mágicas para identificar a magia conjurada) pode anular uma nova jogada gastando uma ação de movimento para proferir uma breve oração ou encanto de boa sorte para agradar os espíritos da má sorte.

MURALHA DE FOGUEIRAS

Escola evocação [fogo, luz]; **Nível** bardo 3, druida 2, feiticeiro/mago 3, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M, FD (cinzas de gravetos queimados)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo esfera de 6 m de raio centrada na fonte do fogo
Duração 2 hora/nível, veja adiante (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você pode criar uma barreira em torno de um fogo do tamanho de uma fogueira que abriga todos em seu interior enquanto o fogo continuar queimando. A barreira se parece com uma esfera crepitante de luz e fogo que é claramente visível, provendo tanta iluminação quando uma tocha. A barreira bloqueia a linha de visão, concedendo às criaturas do outro lado da barreira ocultação total a todas as criaturas do outro lado. Qualquer objeto ou criatura que estiver do lado de fora e atravessar a barreira sofre 1d6 pontos de dano de fogo e ficará contornado

com luz equivalente à de uma tocha por 1d6 minutos. Criaturas contornadas desta forma são claramente visíveis independentemente das condições de iluminação e não se beneficiam de qualquer tipo de ocultação, seja mágica ou mundana. A luz não é brilhante o suficiente para surtir qualquer efeito especial em mortos-vivos ou criaturas vulneráveis a luz. Criaturas dentro da barreira podem deixar a área sem penalidades, mas caso tentem retornar sofrerão as consequências que qualquer um. Caso a fonte do fogo no centro da barreira seja extinta ou movida, a magia se encerra.

MURALHA DE LAVA

Escola invocação (criação) [fogo, terra]; **Nível** druida 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (um pedaço de lava seca)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito muralha de lava cuja área vai até um quadrado de 1,5 m por nível (S)
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência veja texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia cria uma *muralha de lava* vertical de 2,5 centímetros de espessura para cada 4 níveis de conjurador e é composta de um quadrado de 1,5 metros por nível. A altura máxima de uma *muralha de lava* não pode exceder a metade de sua largura (com uma altura mínima de 1,5 metros). A muralha não pode ser conjurada de forma que ocupe o mesmo espaço de uma criatura ou objeto. Uma seção da *muralha de lava* pode ser destruída por dano (dureza 4, pv 90), mas se uma seção for destruída a lava remanescente na muralha imediatamente preenche qualquer buraco criado, reduzindo o tamanho total da muralha em um quadrado de 1,5 metros, mas permanecendo uma barreira contínua. Cada vez que uma arma ataca uma *muralha de lava*, ela recebe 2d6 pontos de dano de fogo (ou a criatura que ataca a muralha recebe 2d6 pontos de dano de fogo se o ataque for através de um golpe desarmado ou ataque natural).

Uma criatura pode se mover através de uma *muralha de lava* como uma ação de rodada completa ao realizar um teste de Força CD 25 – uma falha indica que a criatura é empurrada para trás da muralha no mesmo quadrado em que acabou de sair. Uma criatura com deslocamento de escavar pode se mover através da muralha utilizando seu deslocamento de escavar. Uma tentativa de se mover através de uma *muralha de lava* inflige 20d6 de dano de fogo. Uma *muralha de lava* também radia calor como se fosse uma *muralha de fogo*, mas o calor da *muralha de lava* irradia de ambos os lados.

Uma vez por rodada, como uma ação de movimento, você pode ordenar a *muralha de lava* a entrar em erupção. Isto faz com que uma plumagem de lava ataque qualquer alvo a 18 metros de qualquer lado da muralha, mas reduz o tamanho total da muralha em 1d4 seções de quadrados de 1,5 metros. Você deve realizar um ataque de toque à distância para atingir o alvo, que sofre 10d6 pontos de dano de fogo num acerto. Buracos criados em uma *muralha de lava* por causa deste efeito selam-se imediatamente, reduzindo o tamanho total da muralha.

Todo o dano infligido por contato físico com uma *muralha de lava* continua por 1d3 rodadas após o fim da exposição, mas este dano adicional é apenas metade do que é causado durante o contato propriamente dito (isso é, 1d6 ou 5d6 ou 10d6 de pontos por rodada).

MURALHA DE SUPRESSÃO

Escola abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (adamante em pó no valor de 1.000 po)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito muralha anti-mágica que ocupa até dois cubos de 1,5 m/nível (S)
Duração 10 minutos/nível; veja texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à magia** não

Você cria uma muralha de partículas de pó cintilantes que suprimem ou até mesmo anulam qualquer efeito mágico que passar através dela. A muralha parece não ter substância de verdade e não obstrui ou impede fisicamente qualquer tentativa de atravessá-la. No entanto, a muralha exerce um poderoso efeito anti-mágico. Qualquer item mágico, magia ou efeito de seu nível de conjurador ou inferior que passar através da muralha é suprimido por 1 rodada por nível. Magias ou efeitos que tenham alguma duração expiram normalmente, até mesmo quando suprimidas. Magias ou efeitos com duração maior do que aquela do efeito de supressão continua a funcionar normalmente quando a supressão acaba. A muralha afeta todos os efeitos mágicos, incluindo magias, habilidades similares a magias e qualquer efeito gerado por eles que atravessem a muralha. A muralha não suprime a capacidade de conjurar magias de uma criatura, usar habilidades similares a magias ou qualquer outro tipo de habilidades de uso limitado, mesmo se a muralha suprimir uma aplicação particular dessas habilidades. No entanto, caso uma criatura com habilidades mágicas que são constantes ou de outra forma sempre ativas passe pela muralha, essas habilidades são suprimidas pela duração normal.

A muralha bloqueia linha de efeito, então nenhuma magia ou efeito pode passar através da muralha, mas não bloqueia campo de visão. Itens mágicos ou efeitos de magia com um nível de conjurador maior que o seu não são afetados pela *muralha de supressão*. A muralha não afeta artefatos, qualquer coisa gerada por uma ação direta de uma divindade ou tipos similarmente poderosos de magia.

NOTA PARALISANTE

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante, sônico]; **Nível** bardo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance emanação de 9 m de raio centrada em você

Alvo qualquer número de criaturas dentro da área
Duração concentração (até 1 rodada/nível); veja texto
Teste de Resistência Vontade parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você produz e sustenta uma única nota musical perfeita que detém criaturas próximas, tanto amigos quanto adversários, completamente encantadas até que você pare de cantar. Criaturas afetadas ficam paralisadas e abstraídas de seu entorno enquanto você mantiver a nota. Manter esta nota exige sua atenção absoluta; caso você sofra dano ou realize qualquer outra ação, incluindo se mover de seu quadrado atual, a magia se encerra imediatamente. Criaturas que obterem sucesso em seu teste de resistência inicial devem realizar um novo a cada rodada gasta dentro da área da magia até que falhem e fiquem cativas. Criaturas com 4 ou mais Dados de Vida a mais que seu nível de conjurador não são afetadas por esta magia. No entanto, aquelas com 4 ou menos Dados de Vida que seu nível de conjurador não recebem um teste de resistência para resistir. A nota é tão clara e perfeita que qualquer coisa inferior a tentativas extraordinárias de evitar ouvi-la meramente concedem ao alvo um bônus em seus testes de resistência. Alvos recebem +2 de bônus de circunstância em seus testes de resistência para cada barreira entre sua voz e suas orelhas. Isto inclui coisas como tampar as orelhas com cera, fechas todas as janelas e portas em uma edificação próxima, ou mesmo se espremer em um barril e fechar a tampa. Caso um alvo que tenha realizado seu teste de resistência previamente perca o benefício de uma ou mais de suas barreiras, ele deve realizar um novo teste de resistência. Similarmente, qualquer alvo que tenha previamente falhado em seu teste de resistência recebe um novo teste toda vez que ganhar a proteção de uma barreira.

NOTA SÓLIDA

Escola invocação (criação); **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito uma nota musical solidificada
Duração concentração + 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você dá forma física temporária a uma única nota musical e pode pendurá-la, suspendê-la ou o que desejar dentro do alcance, permitindo utilizá-la como um gancho, polia, bloqueador de porta, ou qualquer coisa que sua imaginação deseja. A aparência exata da *nota sólida* depende de sua melodia. Você pode fazê-la irregular ou lisa, simples ou torcida, e com qualquer padrão de cor que você desejar, mas sempre possui o tamanho aproximado de sua mão aberta. Uma vez criada, a *nota sólida* resiste a todas as tentativas de se mover e instantaneamente desaparece caso força ou peso o suficiente seja colocado sobre ela. A nota possui uma Força efetiva igual a 10 + seu nível de conjurador. Ela não pode suportar mais peso que o equivalente de uma carga pesada para sua Força sem desaparecer. Qualquer criatura que vence um teste de Força oposto contra a nota (seja empurrando uma porta enquanto a nota a segura, por exemplo) também a faz desaparecer. A nota nunca pode causar ferimentos a uma criatura e desaparece caso seja atacada (CA 10 + seu modificador de Carisma) ou superada com uma manobra de combate como encontrão (DMC 2 + seu bônus base de ataque + seu modificador de Carisma). Qualquer criatura obstruída pela *nota sólida* simplesmente falha em se mover e perde essa ação na rodada.

OCULTAR ACAMPAMENTO

Escola ilusão (brilho); **Nível** druida 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (um ramo de visco e um frasco de mercúrio)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área um cubo de 6 m
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagir com); **Resistência à Magia** não

Você faz com a área em torno de um acampamento pareça mata intocada e proibida, ou alguma outra característica não acolhedora que combina com o terreno circundante. Criaturas fora desta área não conseguem sentir qualquer atividade acontecendo dentro da área – elas não conseguem sentir o cheiro de fogueiras ou cozimento de alimentos, não podem ouvir conversas, barulhos altos ou magias sendo conjuradas, e nem sequer sentem calor ou qualquer onda de vento vindo da área. Aqueles dentro da área podem ver do lado de fora normalmente. Uma vez que uma criatura entre na área da magia, ela pode ver tudo ao redor da área normalmente.

OLHAR INCINERANTE

Escola evocação [fogo]; **Nível** bruxo 2, druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD, M (olho de uma salamandra mundana)
Alvo pessoal
Alcance você
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (veja texto); **Resistência à Magia** sim

Seus olhos ardem como brasas, permitindo que você incendeie objetos ou adversários com um olhar.

Como uma ação padrão enquanto o efeito desta magia persistir, você pode direcionar seu *olhar incinerante* contra uma única criatura ou objeto a 9 metros de você. Criaturas alvo devem obter sucesso em um teste de Fortitude ou sofrem 1d6 pontos de dano de fogo. Objetos que não estejam em posse de alguém não recebem um teste de resistência. Criaturas atingidas pela magia devem realizar um teste de Reflexos para evitar as chamas; uma falha resulta em mais 1d6 pontos de dano de fogo. Itens inflamáveis utilizados por uma criatura também devem realizar o teste de resistência ou sofrem o mesmo dano

que a criatura. Caso uma criatura ou objeto já esteja em chamas, não sofre efeitos adicionais de *olhar incinerante*.

Note que esta magia não concede um ataque visual – adversários e aliados não correm risco de se incendiar simplesmente olhando pra você.

OLHO DE ÁGUIA

Escola adivinhação; **Nível** druida 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Olho de águia cria um sensor mágico diretamente acima de você. O sensor pode aparecer em qualquer lugar acima de você, até uma altura máxima igual ao alcance da magia. Você pode enxergar desta vantagem como se realmente estivesse lá, com uma visão de 360º. Você percebe com seus sentidos visuais normais. Um conjurador usando *olho de águia* pode enxergar facilmente a uma distância considerável. A magia não penetra qualquer superfície sólida, embora não seja afetada por folhagens e similares.

OLHO DO BOMBARDEIRO

Escola transmutação; **Nível** alquimista 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível

Este extrato permite que você arremesse bombas mais longe e com maior precisão. Enquanto este extrato estiver em efeito, aumente o alcance de qualquer arma arremessada em 3 metros. Adicionalmente, você recebe +1 de bônus de intuição em jogadas de ataque realizadas com armas arremessadas.

OLHO DO CAÇADOR

Escola adivinhação; **Nível** inquisidor 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Afiando suas habilidades perceptivas e ajustando-as contra efeitos ofuscantes, *olho do caçador* aumenta significativamente seus sentidos contra a criatura alvo. Você adquire a habilidade de perceber o alvo quando invisível ou etéreo como se estivesse usando a magia *ver o invisível*, e recebe +20 de bônus de competência em testes de Percepção para localizar o alvo. Você ignora ocultação concedida por neblina ou névoa, *nublar*, *deslocamento*, *invisibilidade* e efeitos similares afetando o alvo, mas não ocultação fornecida por escuridão. Esta magia não concede benefícios para seus aliados, e nenhum benefício contra criaturas diferentes do alvo.

ORBE AQUOSA

Escola invocação (criação) [água], Nível convocador 3, druida 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma gota d'água e uma bolinha de gude)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito esfera de 3 m de diâmetro
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Reflexos anula; **Resistência à Magia** não

Você cria uma esfera rolante de água agitada que engole aqueles que acerta. A orbe aquosa possui um deslocamento de 9 metros por rodada, podendo rolar sobre barreiras com menos de 3 metros de altura. Ela automaticamente extingue qualquer fogo mundano e funciona como *dissipar magia* contra fogos mágicos contanto que o tamanho do fogo seja Grande ou menor.

Qualquer criatura no caminho da *orbe aquosa* sofre 2d6 pontos de dano não letal. Um teste de Reflexos bem-sucedido anula este dano, mas uma criatura Grande ou menor que falhar no teste deve realizar um segundo teste ou será engolida pela *orbe aquosa* e carregada junto com ela. Criaturas engolidas permanecem imersas em água e devem segurar seu fôlego a menos que sejam capazes de respirar na água. Elas recebem cobertura contra ataques de fora da *orbe aquosa* mas são consideradas como enredados por suas agitadas correntes internas, sofrem 2d6 pontos de dano não letal no início de cada rodada em que permanecem presas. Criaturas dentro da orbe podem tentar um novo teste de Reflexos a cada rodada para escapar para um quadrado aleatório adjacente à *orbe aquosa*. A orbe pode conter uma criatura Grande, 4 Médias ou 16 pequenas ou menores dentro dela.

A esfera se move enquanto você direciona-la ativamente (uma ação de movimento para você); caso contrário, ela permanece parada com suas águas se agitando. Uma *orbe aquosa* para caso se mova para fora do alcance da magia.

PASSO APRUMADO

Escola transmutação; **Nível** bardo 1, druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim

Pela duração desta magia, o alvo ignora os efeitos adversos de movimento de terrenos difíceis, e pode até mesmo realizar passos de ajuste em terreno difícil.

PASSO APRUMADO EM MASSA

Escola transmutação; **Nível** bardo 3, druida 3, patrulheiro 3
Alvo uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Como *passo aprumado*, exceto que esta magia afeta múltiplas criaturas.

PASSO DO CAMALEÃO

Escola ilusão (sensação); **Nível** patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível
Você se desaparece na paisagem, e embora não esteja invisível, você é difícil de ser percebido devido a seu estado translúcido. Enquanto estiver sob os efeitos desta magia, você recebe +4 de bônus em testes de Furtividade e recebe ocultação contra criaturas a mais de 1,5 metros de distância (ataques possuem 20% de chance de falha).

PASSO DO SALTIMBANCO

Escola invocação (teleporte); **Nível** bardo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo: uma criatura Viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você teleporta o alvo para um espaço que você pode ver a 9 metros do alvo. O destino deve ser sobre terreno sólido, e a teleportação não pode terminar em um espaço que seja por natureza perigoso para a criatura que você está teleportando.

PELE DE ENXAME

Escola transmutação; **Nível** bruxo 6, druida 6
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M/FD (uma colmeia de inseto esmagada)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração veja texto
Você converte todo seu tecido macio em enxames de insetos ou outras criaturas e os envia para obedecerem a seus comandos,

deixando nada além de ossos e seu equipamento para trás. Estes enxames possuem todas suas qualidades e habilidades normais mas também possuem uma pequena parte de sua consciência que permite que você perceba o que eles estão fazendo e controle suas ações. Enquanto estiver nesta forma, você não pode usar qualquer de suas próprias habilidades ou realizar quaisquer ações além de controlar os enxames.

Cada vez que você conjurar esta magia, você recebe uma alocação de níveis igual a seu nível de conjurador, e qualquer enxame que você escolher criar custa um ou mais desses níveis. Você pode "gastar" seus níveis de alocação para criar qualquer combinação de enxames desde que seu total não exceda seu nível de conjurador.

Número de Níveis	Tipo(s) de Enxame(s)
2 níveis de conjurador	Enxame de aranhas (*Bestiário* 19)
4 níveis de conjurador	Enxame de ratos (*Bestiário* 248)
6 níveis de conjurador	Enxame de caranguejos, enxame de vespas (*Bestiário* 49, 281)
8 níveis de conjurador	Enxame de centopeias, enxame de sanguessugas (*Bestiário* 54, 255)
10 níveis de conjurador	Enxame de exército de formigas (*Bestiário* 151)

Uma vez que você tenha criado estes enxames eles permanecem existindo até que sejam destruídos ou você ordene que eles retornem a seu corpo. Quando todos os enxames tiverem retornado a seu corpo ou sido destruídos, sua carne se forma novamente em torno de seus ossos e você recupera a habilidade de agir normalmente. Caso seus ossos não estejam onde você os deixou, você deve primeiro localizá-los para recuperar o acesso a seu corpo. Você sempre sabe se seus ossos foram destruídos e sua consciência permanece em controle dos enxames até que eles também sejam destruídos (e você morre). Caso você utilize os enxames para conseguir ajuda de alguém para organizar e reparar seu ossos (utilizando qualquer coisa que normalmente lhe traria de volta à vida), nesse momento você pode retornar os enxames para seu corpo.

PERCEBER PISTAS

Escola transmutação; **Nível** alquimista 2, bruxo 2, inquisidor 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma gota de água)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 10 minutos/nível
Seus sentidos ficam sobrenaturalmente afiados, e você desenvolve uma intuição para sutis pistas comportamentais. Pela duração da magia, você recebe +5 de bônus de competência em testes de Percepção e Sentir Motivação.

PERSEGUIÇÃO INCANSÁVEL

Escola transmutação; **Nível** inquisidor 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um biscoito duro)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 hora/nível (D)
Você endurece seu corpo contra o estresse de viagens longas. Você reduz à metade o dano causado por passo acelerado ou marcha forçada (veja *Pathfinder RPG Livro Básico* 170). Adicionalmente, pela duração da magia você ignora qualquer fadiga causada por estas viagens. Ao final da magia, você ainda sofrerá qualquer dano não letal causado pelo passo acelerado ou marcha forçada, ficará fatigado, ou exausto caso já esteja fatigado.

PERSEGUIDORES INCANSÁVEIS

Escola transmutação; **Nível** inquisidor 4, patrulheiro 3
Componentes V, S, M (um biscoito duro quebrado em pedaços)
Alcance toque
Alvo você mais uma criatura tocada/3 níveis
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia funciona como *perseguição incansável*, exceto conforme descrito acima.

PILAR DE VIDA

Escola invocação (cura) [luz]; **Nível** clérigo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito pilar de energia positiva em quadrado de 1,5 m com 6 m de altura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Você conjura um pilar de energia positiva em um quadrado de 1,5 metros dentro do alcance que irradia luz como se fosse um bastão solar. Criaturas vivas adjacentes ao pilar podem gastar uma ação padrão para tocar o pilar e curar 2d8 pontos de dano + 1 ponto por nível de conjurador (máximo +20). Criaturas podem se mover para dentro do quadrado contendo o pilar, mas caso uma criatura morta-viva se mova para o pilar ela sofre 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d6). Criaturas mortas-vivas vulneráveis à luz brilhante sofrem 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d8). Uma criatura não pode se beneficiar ou sofrer mais de uma vez de uma mesma conjuração desta magia.

PLANAR

Escola transmutação; **Nível** bruxo 2, convocador 2, druida 2, feiticeiro/mago 2, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (uma folha)
Alcance pessoal
Alvo você

Duração até pousar ou 1 minuto/nível (D)
Você não sofre dano de queda (como em *queda suave*). Além disso, você pode se mover até 1,5 metros em qualquer direção horizontal para cada 30 centímetros de queda, a um deslocamento de 18 metros por rodada. Você não pode usar esta magia para ganhar altura, você simplesmente se desloca em outras direções ao cair. Caso submetido a um vento forte ou qualquer outro efeito que o faça subir, você pode aproveitar para aumenta a distância que pode *planar*. A magia se encerra assim que seus pés tocarem o chão, independentemente da duração restante. Caso a magia expire enquanto você ainda está no ar, você cai a distância restante normalmente.

POEIRA DO CREPÚSCULO

Escola invocação [escuridão]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (poeira de carvão)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo criaturas e objetos em uma dispersão de 3 m
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula (somente fadiga); **Resistência à Magia** não
Uma chuva de partículas negras iridescentes grudam e extinguem a luz de tochas, lanternas, bastões solares e fontes mundanas de luz e dissipam qualquer magia de 2º nível ou inferior com o descritor de luz (como *dissipar magia*). Criaturas na área devem realizar um teste de Fortitude ou ficarão fatigadas.

POEIRA ESTELAR

Escola ilusão (padrão) [luz, mente-afetante]; **Nível** bardo 4, bruxo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um punhado de pólvora)
Alcance perto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva e especial; veja texto
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim
Você cria poeiras cintilantes de luz brilhante que disparam em direção ao alvo e o circulam em um padrão complexo. O padrão claramente delineia o alvo e irradia luz como se fosse um bastão solar, anulando qualquer ocultação para o alvo. O alvo deve realizar um teste de Vontade bem-sucedido. Caso o alvo falhe no teste, ele fica pasmo por 1 rodada e deve realizar outro teste de resistência no seu próximo turno ou ficará pasmo novamente por 1 rodada. O alvo deve continuar realizando testes de Vontade a cada rodada. Caso um alvo seja bem-sucedido em seu teste de Vontade, a *poeira estelar* pula para o inimigo mais próximo a 9 metros, que agora deve realizar um teste de Vontade a cada rodada ou ficará pasmo. Toda vez que um alvo obter sucesso em seu teste de Vontade, a *poeira estelar* pula para o inimigo mais próximo a 9 metros. Uma criatura só pode ser afetada pela *poeira estelar* uma vez; quando um alvo obtém sucesso no teste de resistência contra a magia, não pode ser afetado novamente. Caso não haja mais alvos novos a 9 metros de um alvo que obteve sucesso em seu teste, a magia se encerra imediatamente. A magia afeta apenas criaturas inimigas; seus aliados não são afetados.

PONTO DE ENERGIZAÇÃO

Escola encantamento (compulsão) [bem, mente-afetante]; **Nível** paladino 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 1,5 m
Área um quadrado de 1,5 m
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Você cria um ponto que possui o poder de rapidamente alegrar qualquer criatura bondosa que entrar em contato com ele. Uma criatura bondosa que entrar neste quadrado (mesmo como parte de seu deslocamento normal) recebe +2 de bônus de moral em jogadas de ataque, testes de resistência e 2 pontos de vida temporários por nível de conjurador por 1 rodada. Criaturas que não forem bondosas não recebem qualquer benefício desta magia. Uma criatura não pode se beneficiar mais de uma vez da mesma conjuração desta magia.

PRESENTE SEDUTOR

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 1, bruxo 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (o objeto a ser oferecido)
Alcance 1,5 m
Efeito uma criatura
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você oferece um objeto a uma criatura adjacente e a induz a usar ou consumir o item oferecido. Caso o alvo falhe em seu teste de Vontade, ela imediatamente pega o objeto oferecido, largando qualquer objeto segurado caso necessário. Em seu próximo turno, ela consome ou veste o objeto, conforme apropriado para o item em questão. Por exemplo, uma maça seria comida, uma poção consumida, um anel colocado no dedo e uma espada empunhada em uma mão livre. Caso o alvo seja fisicamente incapaz de aceitar o objeto, a magia falha. O alvo não tem obrigação em continuar consumindo ou usando o item uma vez que a duração da magia se encerre, embora ela possa ter dificuldade em se livrar de um item amaldiçoado.

PROJEÇÃO SOMBRIA

Escola necromancia [mal]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes S
Alcance pessoal

Alvo você
Duração 1 hora/nível (D)
Com esta magia, você infunde sua força vital e psique em sua sombra, concedendo-a vida independente e movimento como se fosse uma sombra morta-viva (veja *Pathfinder* RPG *Bestiário* 261). Seu corpo físico fica em coma enquanto você está projetando sua sombra, e seu corpo não possui sombra ou reflexo enquanto esta em efeito.

Enquanto projeta sua sombra, você adquire a visão no escuro, habilidades defensivas, deslocamento de voo, modificador racial de Furtividade e o ataque dano na Força de uma sombra. Você não adquire a habilidade *criar prole*, nem suas graduações de perícias ou Dados de Vida. Os Dados de Vida e Pontos de Vida de sua sombra são iguais aos seus. Sua *projeção sombria* possui o tipo morto-vivo e pode ser fascinada ou afetada como um morto-vivo.

Caso sua *projeção sombria* seja morta, você retorna a seu corpo físico e é imediatamente reduzido a -1 ponto de vida. Sua condição se torna morrendo, e você deve começar a realizar testes de Constituição para se estabilizar.

PROTEGER OS FIÉIS

Escola abjuração; **Nível** inquisidor 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Área emanação de 3 m de raio centrada na criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não
Todas as criaturas dentro da área que adoram o mesmo deus que você recebem +2 de bônus de deflexão na CA e +2 de bônus de resistência em todos os testes de resistência. No 12º nível, estes bônus aumentam para +3. No 18º nível, os bônus aumentam para +4.

Caso você não venere uma divindade específica, os bônus se aplicam àqueles que dividem sua fé. Caso você não possua uma fé ou religião específica, a magia providencia os benefícios apenas para você mesmo. Inimigos recebem os benefícios desta magia se adorarem o mesmo deus ou se compartilharem a mesma fé que você, mesmo que você os veja como hereges.

PUNHO DE PEDRA

Escola transmutação [terra]; **Nível** alquimista 1, druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão

Componentes V, S, M (uma lasca de granito)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 minuto/nível (D)
Esta magia transforma suas mãos em pedra viva. Enquanto esta magia está em efeito, seus golpes desarmados não provocam ataques de oportunidade e causam 1d6 pontos de dano letal de concussão (1d4 caso você seja Pequeno). Adicionalmente, seus golpes desarmados ignoram a dureza de qualquer objeto com dureza inferior a 8.

Pedra em carne imediatamente dissipa *punho de pedra*. Caso você seja alvo de *pedra em lama*, esta magia encerra imediatamente e você sofre 4d6 pontos de dano.

PURGAR

Escola evocação; **Nível** clérigo 5, inquisidor 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração instantânea
Energia positiva infunde e limpa seu corpo. Esta magia cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +25) e encerra toda e qualquer uma das seguintes condições adversas que estiverem lhe afetando: adoecido, cego, confuso, dano de atributo, enjoado, envenenado, ensurdecido, exausto, fatigado, nauseado e ofuscado. Além disso, *purgar* funciona como *quebrar encantamento* para um único efeito adicional à sua escolha que esteja lhe afetando e que possa ser afetado por este efeito.

Caso usada por mortos-vivos ou outras criaturas curadas por energia negativa, a magia purga com energia negativa em vez de positiva.

PÚSTULAS DA VARÍOLA

Escola necromancia; **Nível** bruxo 2, druida 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (folhas de uma planta tóxica)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim
Você inflige uma erupção cutânea dolorosa e que coça na criatura alvo. O alvo fica enjoado e sofre -4 de penalidade de Destreza (esta penalidade não pode reduzir a Destreza abaixo de 0). O alvo pode gastar uma ação de movimento coçando furiosamente a erupção cutânea para remover a condição enjoado (mas não a penalidade de Destreza) até o início de seu próximo turno.

PUTREFAR

Escola necromancia; **Nível** bruxo 2, inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (carne apodrecida)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada/nível ou 1 rodada; veja texto
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Energia necrótica permeia o alvo, bloqueando habilidades de cura. O alvo adquire resistência à magia igual a 12 + nível conjurador contra efeitos que restauram pontos de vida ou concedem pontos de vidas temporários. Adicionalmente, qualquer cura fornecida por efeitos que ignoram resistência à magia (como cura acelerada, regeneração e similares) é reduzida a metade. Caso o alvo seja bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude, *putrefar* dura apenas 1 rodada.

PUTREFAR EM MASSA

Escola necromancia; **Nível** bruxo 6, inquisidor 6
Alvo uma criatura viva/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *putrefar*, exceto que afeta múltiplos adversários.

QUEBRAR

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um galho)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo um objeto Médio ou menor
Duração instântanea
Teste de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Você pode tentar quebrar ou pelo menos danificar qualquer objeto Médio ou menor dentro do alcance. Caso o alvo falhe em seu teste de resistência de Fortitude, ele adquire a condição quebrado. Caso esta magia seja conjurada sobre um item quebrado, esse item será destruído em um teste falho.

RAIO DA CANÇÃO ENSURDECEDORA

Escola evocação [sônico]; **Nível** bardo 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo até 3 criaturas, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Três notas que você canta ou toca se tornam raios tangíveis de energia arcana que guincham pelo campo de batalha. Cada raio requer um ataque de toque à distância para acertar e causa 3d10 pontos de dano sônico, ensurdecendo o alvo por 1d6 rodadas. Os raios podem ser disparados no mesmo alvo ou em alvos diferentes, mas todos devem ser disparados simultaneamente.

RANCOR

Escola abjuração; **Nível** bruxo 4
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M (tintas raras no valor de 250 po)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 hora/nível (D) ou até ser descarregada

Escolha uma magia de toque de 4º nível ou inferior com um tenpo de conjuração de 1 ação padrão ou menor. Como parte da ação para conjuração *rancor*, você conjura a magia associada e a vincula como uma proteção defensiva na forma de uma tatuagem, marca de nascença ou verruga em alguma parte de seu corpo. A próxima vez que você for atingido por um ataque corpo a corpo ou manobra de combate for bem sucedida contra você, a magia armazenada é ativada contra seu adversário. Você não precisa obter sucesso em uma jogada de ataque de toque para afetar o alvo, mas de todas as outras formas a magia é tratada como se tivesse sido conjurada normalmente. Caso a criatura atacante não seja um alvo válido para a magia, a magia armazenada é perdida sem nenhum efeito.

Você pode ter somente uma magia de *rancor* em efeito ao mesmo tempo; caso você conjure esta magia uma segunda vez, a magia prévia em efeito se encerra.

RASTREAR AURA

Escola adivinhação [bem, caos, mal ou ordem]; **Nível** inquisidor 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 10 minutos/nível (D)

Escolha um tipo de tendência: bem, caos, mal ou ordem. Você adquire a habilidade de seguir o rastro de uma aura forte ou esmagadora dessa tendência (veja *detectar o mal*, *Livro Básico* 281). Isto é tratado como se estiver rastreando usando a qualidade especial faro, exceto que você está seguindo os rastros da aura sobre o solo em vez do odor, e você não recebe bônus em testes de Percepção. No 10º nível, você pode rastrear a trilha de criaturas com aura moderada também.

Quando você utiliza esta magia para rastrear uma determinada tendência, a magia adquire o descritor da tendência oposta. Por exemplo, quando *rastrear aura* é usada para rastrear o mal, ela adquire o descritor bem.

RASTREAR RESÍDUOS

Escola adivinhação; **Nível** patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 minuto
Componentes V, S, M (um pouco de gesso)
Alcance toque
Alvo pegada tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** nenhum

Ao tocar uma pegada, você recebe uma imagem mental clara da pessoa ou criatura que a deixou. A imagem possui exatamente a mesma aparência da criatura que deixou a pegada no momento em que a pegada foi feita, incluindo quaisquer características ou expressões, qualquer equipamento, ou qualquer outra coisa que a criatura estava carregando no momento. Por exemplo, a pegada de um cavalo revelaria tanto o cavalo quanto qualquer criatura que estivesse o cavalgando no momento em que a pegada foi feita.

RASTRO DE LUZ

Escola evocação [bem]; **Nível** paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 36 m
Efeito um caminho de 3m de largura em linha reta com até 36m de comprimento
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à magia** sim

Você e sua montaria traçam uma trilha de brumas brilhantes e celestiais atrás de vocês conforme se movem, o que torna a passagem mais fácil para criaturas bondosas e mais difícil para criaturas malignas. Esta trilha brilhante de brumas aparece atrás de sua montaria em uma linha reta começando de onde você conjura a magia e terminando onde sua montaria encerra seu movimento. As brumas tomam a forma de um caminho de 3 metros de largura de até 36 metros de comprimento e sempre flutuam acima do chão, a uma altitude de até 30 centímetros. Após isso, as brumas persistem por 1 rodada por nível.

Criaturas bondosas podem andar sobre as brumas como se fossem sólidas, tratando quadrados de terreno difícil contendo as brumas como terreno normal. Para criaturas malignas, as brumas são grossas e lamacentas, e tratam quadrados de terreno normal contendo as brumas como terreno difícil. Criaturas neutras passam pelas brumas sem efeito. As brumas não têm efeito em obstáculos ou terrenos que de outra forma seriam intransponíveis, e não bloqueiam a visão ou providenciam ocultação.

Exceto por circunstâncias muito especiais (tais como uma montaria celestial ou infernal), montarias usam a tendência de seu cavaleiro quando determinando como a magia as afeta. Você deve estar montado para garantir os benefícios desta magia. Caso você desmonte, seja derrubado ou realize qualquer outra ação que te separe de sua montaria, a magia se encerra imediatamente, apesar das brumas permanecerem pela duração normal da magia.

Um *rastro de luz* não pode seguir através de água, debaixo da água ou através do ar no caso de uma montaria capaz de andar na água, nadar ou voar.

RECEPTÁCULO DIVINO

Escola transmutação [bem, caos, mal ou ordem]; **Nível** oráculo 8

Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível (D)
Você aceita energias transcendentais em seu corpo e se transforma. Seu tamanho aumenta em uma categoria, sua altura dobra e seu peso é multiplicado por oito. Sua feição se altera para a de um ser alienígena frio de lógica, uma criatura primal do caos, uma presença angelical ou um monstro abissal, conforme escolhido por você. Você recebe +6 de bônus de tamanho em Força e Constituição, +3 de bônus de armadura natural, visão no escuro 18 m, e RM igual a 12 + seu nível de conjurador. Estes modificadores substituem os modificadores normais por aumentar seu tamanho. O modificador de tamanho na CA, ataques, BMC e DMC se alteram conforem apropriado para sua nova categoria de tamanho. Esta magia não altera seu deslocamento base. Determine o espaço e alcance conforme apropriado para seu novo tamanho.

Caso não haja espaço o suficiente para o crescimento desejado, você cresce o máximo possível e pode realizar um teste de Força (usando sua Força aumentada) para quebrar qualquer obstáculo no processo (veja página 175 do *Livro Básico* para regras sobre quebrar objetos). Caso você falhe, você fica constrangido sem causar dano aos materiais que estão o enclausurando – a magia não pode lhe esmagar por aumentar seu tamanho.

Todo equipamento usado ou carregado por você é ampliado similarmente por esta magia. Armas corpo a corpo causam mais dano. Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item ampliado que sair de sua posse (incluindo um projétil ou arma arremessada) instantaneamente retorna a seu tamanho normal. Isto significa que projéteis e armas arremessadas causam seu dano normal. Efeitos mágicos que aumentam tamanho não se acumulam.

Você adquire as seguintes habilidades conforme detalhado abaixo.

Aspecto abissal: Você adquire as seguintes habilidades: um adicional de +2 de bônus de Força, RD 10/ordem, resistência a ácido 10, fogo 10 e frio 10, +4 de bônus em testes contra venenos, visão na penumbra e um deslocamento de voo de 18 metros (manobrabilidade boa). Você adquire dois ataques com garras que causam 1d6 pontos de dano cada. Suas armas naturais e quaisquer armas empunhadas por você são consideradas malignas para o propósito de superar redução de dano.

Aspecto anárquico: Você adquire as seguintes habilidades: um adicional de +2 de bônus de Constituição, RD 10/ordem, resistência a ácido 10, eletricidade 10 e sônico 10, +4 de bônus em testes contra venenos, sentido às cegas 9 metros e um deslocamento de voo de 18 metros (manobrabilidade boa). Você adquire um ataque de mordida que causa 2d6 pontos de dano. Suas armas naturais e quaisquer armas empunhadas por você são consideradas caóticas para o propósito de superar redução de dano.

Aspecto axiomático: Você adquire as seguintes habilidades: um adicional de +2 de bônus de Força, RD 10/caos, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, +4 de bônus em testes contra venenos, visão na penumbra e um deslocamento de voo de 18 metros (manobrabilidade boa). Você adquire dois ataques de pancada que causam 1d6 pontos de dano cada. Suas armas naturais e quaisquer armas empunhadas por você são consideradas ordeiras para o propósito de superar redução de dano.

Aspecto celestial: Você adquire as seguintes habilidades: um adicional de +2 de bônus de Destreza, RD 10/mal, resistência a ácido 10, eletricidade 10 e frio 10, +4 de bônus em testes contra venenos, visão na penumbra e um deslocamento de voo de 18 metros (manobrabilidade boa). Você adquire dois ataques de pancada que causa 1d6 pontos de dano cada. Suas armas naturais e quaisquer armas empunhadas por você são consideradas bondosas para o propósito de superar redução de dano.

Quando usada para assumir um aspecto abissal, anárquico, axiomático ou celestial, esta é uma magia maligna, caótica, ordeira ou bondosa, respectivamente.

REJUVENESCER EIDOLON MENOR

Escola invocação (cura); **Nível** convocador 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma gota de seu sangue)
Alcance toque
Alvo eidolon tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Ao colocar sua mão sobre um eidolon, você fecha seus ferimentos e sua forma se solidificar. Esta magia cura 1d10 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +5).

REJUVENESCER EIDOLON

Escola invocação (cura); **Nível** convocador 3
Esta magia funciona como *rejuvenescer eidolon menor*, exceto que ela cura 3d10 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +10).

REJUVENESCER EIDOLON MAIOR

Escola invocação (cura); **Nível** convocador 5
Esta magia funciona como *rejuvenescer eidolon menor*, exceto que ela cura 5d10 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo +20).

RELÂMPAGOS TEMPESTUOSOS

Escola evocação [eletricidade]; **Nível** bruxo 8, clérigo 8, druida 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (um bastão de cobre)
Alcance 9 m
Área dispersão de 9 metros de raio centrada em você
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Quando você conjura esta magia, relâmpagos se espalham de seu corpo em todas as direções. Os relâmpagos não causam

dano à vegetação natural ou criaturas na área que você deseja excluir do dano. Quaisquer outras criaturas na área sofrem 1d8 pontos de dano de eletricidade por nível de conjurador (máximo 20d8) e ficam atordoadas por 1 rodada. Um teste de resistência bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de atordoamento.

REPRIMENDA

Escola evocação [sônico]; **Nível** inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 6 m
Área explosão de 6 m de raio centrada em você
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Suas palavras de ira causam ferimentos físicos em seus inimigos. Seus inimigos sofrem 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) e ficam zonzos por 1 rodada. Metade deste dano é dano sônico, e a outra metade resulta diretamente de poder divino e não está sujeita a ser reduzida por resistências a ataques baseados em som. *Reprimenda* é especialmente devastadora a adversários que veneram seu deus, causando 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d6) e atordoando-os por 1d4 rodadas. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de zonzeira ou atordoamento.

Inimigos não precisam ouvir uma *reprimenda* para serem feridos por ela, mas ela é anulada por silêncio mágico.

RESERVATÓRIO DRACÔNICO

Escola evocação [ácido, eletricidade, fogo ou frio]; **Nível** alquimista 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de dragão que produz a energia que você pretende absorver)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível ou até ser descarregada; veja texto
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Reservatório dracônico funciona como *proteção contra energia*, absorvendo 6 pontos de dano de um tipo de energia por nível de conjurador (ácido, eletricidade, fogo ou frio, máximo 60 pontos). Cada rodada, como uma ação rápida, o alvo pode liberar 1d6 pontos da energia absorvida e a aplica a qualquer ataque corpo a corpo, como se estivesse usando uma arma ácida, *congelante*, *elétrica* ou *flamejante*. A primeira criatura que o alvo atingir com este ataque sofre o dano de energia em adição a quaisquer outras consequências do ataque. Liberar a energia desta forma não "libera" espaço para absorver mais energia; o montante máximo de energia que a magia pode absorver permanece fixo. O alvo não pode liberar mais energia do que tenha absorvido atualmente. Uma vez que o alvo tenha absorvido toda a energia permitida pela magia, ele sofre dano normalmente daquele tipo de energia. Uma vez que a energia tenha sido liberada, a magia é descarregada.

Reservatório dracônico não se acumula com *proteção contra energia*. *Reservatório dracônico* sobrebõe (e não se acumula com) *resistir energia*. Caso um personagem esteja protegido por *reservatório dracônico* e *resistir energia*, *reservatório dracônico* absorve dano até que alcance seu limite máximo.

RESISTÊNCIA À CORRUPÇÃO

Escola abjuração [bem, caos, mal ou ordem]; **Nível** antipaladino 2, inquisidor 2, paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Você concede à criatura tocada proteção limitada contra efeitos mágicos que infligem dano com base na tendência da criatura alvo, como *punição sagrada*, *cólera da ordem*, a punição de um paladino ou uma arma *profana*. Escolha um tipo de tendência: bem, caos, mal ou ordem. O alvo sofre 5 pontos de dano a menos de efeitos que ferem especificamente criaturas dessa tendência. O valor da proteção aumenta para 10 pontos no 7º nível e 15 pontos no 11º nível. A magia também protege o equipamento do alvo.

Resistência à corrupção protege contra magias, habilidades similares a magia e habilidades especiais, mas não ataques físicos. *Resistência à corrupção* protege somente contra dano. O alvo ainda pode sofrer outros efeitos destes ataques. Quando você usa esta magia para proteger uma tendência, ela adquire o descritor dessa tendência.

RETRIBUIÇÃO

Escola necromancia [mal]; **Nível** inquisidor 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura que tenha acabado de lhe atingir com um ataque
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Retribuição atinge aqueles que foram temerários o suficiente para lhe atacar. Você pode mirar em qualquer um que tenha lhe atingido com um ataque na rodada anterior, seja com um ataque corpo a corpo, à distância ou utilizando uma arma natural ou magia que requer uma jogada de ataque. O alvo é invadido com dores terríveis que impõe -4 de penalidade em jogadas de ataque, testes de perícia e testes de atributo. Em um teste de Fortitude bem-sucedido, a penalidade dura somente 1 rodada. Um alvo que venere o mesmo deus que você sofre -2 de penalidade em seu teste de resistência.

RIO DE VENTO

Escola evocação [ar]; **Nível** druida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 36 m
Área linha de 36 m
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Convocando o poder da tempestade, você direciona a força corrente de ventos poderosos para onde você desejar. Esta magia cria uma linha de vento de 1,5 metros de diâmetro – a direção do vento é iniciada na sua localização quando você conjura a magia, e permanece constante nessa direção pela duração da magia. Criaturas pegas por um *rio de vento* sofrem 4d6 de dano não letal e são derrubadas. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita ser derrubado.

Uma criatura que iniciar seu turno totalmente ou parcialmente dentro de um *rio de vento* deve realizar um teste de Fortitude ou será empurrada 6 metros na direção do fluxo do vento, sofrendo 2d6 pontos de dano não letal e sendo derrubadas – um teste de Fortitude significa que a criatura somente sofre 1d6 pontos de dano não letal. Criaturas sob o efeito de *movimentação livre* e criaturas com o subtipo ar não são afetadas por um *rio de vento*.

RITMO DA NATUREZA

Escola transmutação; **Nível** druida 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma mão cheia de pedrinhas soltas uma a uma no chão)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você melhora a habilidade de uma criatura em ferir um oponente baseado no número de vezes que ela já feriu esse oponente com um ataque natural. Cada vez que a criatura atingir um oponente com um ataque natural, ela recebe +1 de bônus cumulativo em jogadas de dano realizadas com esse oponente quando estiver realizando ataques naturais (máximo +5 de bônus). Caso erre um ataque, o bônus de dano para todos os ataques reinicia para +0.

ROCHAS COLIDENTES

Escola invocação (criação) [terra]; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito veja texto
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos parcial, veja texto; **Resistência à Magia** não

Você cria duas massas Colossais de rocha, cascalho e pedra e as faz atingir uma única criatura entre elas. As *rochas colidentes* aparecem a até 9 metros de distância do alvo em lados opostos e se lançam uma contra a outra violentamente. Você deve realizar um ataque de toque à distância para atingir o alvo com as rochas. As *rochas colidentes* ignoram ocultação e cobertura, e caso haja alguma barreira sólida entre o alvo e as *rochas colidentes*, a magia possui +28 de bônus no teste de Força para ultrapassar a barreira e continuarem desimpedidas até o alvo. Uma criatura atingida pelas *rochas colidentes* sofre 20d6 pontos de dano de concussão e é derrubada. Caso o alvo falhe em um teste de resistência de Reflexos, ele também é soterrado sob os destroços resultantes como se tivesse sob desmoronamento e colapso (veja *Pathfinder* RPG *Livro Básico* 415).

Caso as *rochas colidentes* errem o alvo, o alvo ainda sofre 10d6 pontos de dano de concussão das rochas caindo e é derrubado. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz este dano à metade e o alvo permanece de pé. Criaturas diferentes do alvo que ocuparem os espaços onde as *rochas colidentes* aparecerem ou em seu caminho (9 metros de largura, 9 metros de altura e até 18 metros de comprimento) também devem realizar um teste de Reflexos ou sofrem 10d6 pontos de dano de concussão e são derrubadas (teste para metade do dano e permanecer de pé). Uma criatura pode sofrer dano das *rochas colidentes* somente uma vez, independentemente de quantas vezes as *rochas colidentes* passarem sobre um alvo.

SACRIFÍCIO DO PALADINO

Escola abjuração; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você cria um curto mas poderoso conduíte divino entre você e outra criatura, sofrendo o dano e quaisquer outros efeitos que a criatura sofre. Quando a criatura no alcance é atingida por um ataque ou falha em um teste de resistência, você pode conjurar esta magia e os ferimentos e/ou efeitos são magicamente transferidos para você em vez do alvo. Você é afetado como se tivesse sido atingido pelo ataque ou falhado no teste de resistência, tomando todo o dano e sofrendo todos os efeitos adversos. Quaisquer resistências ou imunidades que você tenha são aplicadas normalmente, mas você não pode reduzir ou anular o dano ou efeitos de outra forma.

Caso você use esta magia contra um efeito que também afeta ou o inclui em sua área, você sofre os efeitos para você e o alvo que poupado, potencialmente tomando dano ou sofrendo outras consequências duas vezes.

SANTIFICAR ARMADURA

Escola abjuração [bem]; **Nível** inquisidor 4, paladino 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo armadura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

Você imbui sua armadura com uma aura de justiça. Ela recebe +1 de bônus de melhoria a cada quatro níveis de conjurador (máximo +5 no 20º nível). Quando você usar sua habilidade julgamento ou punição, você recebe RD 5/mal.

Um conjunto de roupas normais é considerado como uma armadura que não concede CA para os propósitos desta magia.

SEGURAR A MÃO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** paladino 4
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível e especial; veja texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim

Você faz o braço de uma criatura hesitar, evitando que ela ataque outra criatura. Você pode conjurar esta magia quando o alvo está prestes a realizar um ataque corpo a corpo contra outra criatura. Em um teste de resistência falhado, o alvo não continua com seu ataque, e sua ação inteira é perdida nessa rodada. Em um teste de resistência bem-sucedido, o alvo pode realizar seu ataque, forçando-o apesar da compulsão mas perdendo precisão e poder, sofrendo -5 de penalidade sem suas jogadas de ataque e dano. Tenha o alvo obtido sucedido ou não em seu teste inicial, ele sofre -2 de penalidade em suas jogadas de ataque e dano contra a criatura que ele tentou atingir pela duração da magia.

SENTIDOS AGUÇADOS

Escola transmutação; **Nível** alquimista 1, druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, M/FD (uma pena de falcão)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe +2 de bônus de competência em testes de Percepção e adquire visão na penumbra. Caso o alvo possua visão na penumbra, dobre a distância que ele pode enxergar sob os efeitos desta magia.

SERPENTE DE FOGO

Escola evocação [fogo]; **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de serpente)
Alcance 18 m
Área veja texto
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos reduz à metade; **Resistência à Magia** sim

Você cria uma linha sinuosa de chamas que você pode moldar conforme seu desejo. A *serpente de fogo* afeta 1 quadrado de 1,5 metros por nível de conjurador, e cada quadrado deve ser adjacente ao quadrado anterior, começando em você. A *serpente de fogo* não pode se estender além de seu alcance máximo. Criaturas no caminho da *serpente de fogo* sofrem 1d6 pontos de dano de fogo por nível de conjurador (máximo 15d6).

SIROCO

Escola evocação [ar, fogo]; **Nível** druida 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (uma mão cheia de areia fina jogada no ar)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Área cilindro (6 m de raio, 18 m de altura)
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Uma rajada de ventos quentes sopra para baixo, causando 4d6 pontos de dano de fogo + 1 ponto por nível de conjurador a todas as criaturas na área e derrubando-as. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evita ser derrubado.

Criaturas voadoras forçadas ao chão pela força dos ventos sofrem dano como se tivessem caído exceto se obtiverem sucesso em um teste de Voo CD 15, caso em que permanecem em sua altitude original. Qualquer criatura que sofrer dano de um siroco fica fatigada (ou exausta, caso já esteja fatigada, como ter sido exposta à magia *siroco* na rodada anterior). Criaturas com o subtipo água sofrem -4 de penalidade em todos os testes de resistência contra esta magia e sofrem o dobro do dano normal.

SONAMBULISMO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bruxo 4, inquisidor 4
Tempo de Conjuração 1 rodada
Componentes V, S, M (uma muda de beladona no valor de 100 po)
Alcance toque
Alvo criatura inconsciente tocada
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você pode compelir uma criatura inconsciente ou dormindo a se erguer e se mover em um estado semianimado. A criatura alvo caminha zonza caso orientada ou guiada, mas permanece indefesa para todos os outros propósitos. O alvo se move à metade de seu deslocamento e fica limitado a uma única ação de movimento a cada rodada. Ele não é capaz de se mover a um deslocamento maior ou realizar ações diferentes de movimento exceto por assistência mágica, e automaticamente falha em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza. Caso a criatura sofre qualquer dano durante o *sonambulismo*, ela deve realizar um novo teste de resistência ou a magia se encerra e a criatura acorda (caso tenha mais de o pontos de vida).Quando a magia se encerra ou é dissipada, o alvo permanece inconsciente e deve ser acordado normalmente. Embora *sonambulismo* permita uma criatura inconsciente se mover, ela não acorda a criatura, nem estabiliza ou cura seus ferimentos. Uma criatura incapacitada que se move sob os efeitos desta magia não começa a morrer como resultado deste movimento.

SONO REPOUSANTE

Escola necromancia; **Nível** bardo 1
Tempo de Conjuração 10 minutos
Componentes V, S, M (uma pitada de areia)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 8 horas ou 24 horas; veja texto
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você conjura esta magia imediatamente antes de descansar. Enquanto estiver sob os efeitos desta magia, você e seus aliados desfrutam uma noite repousante de sono. Caso um alvo tenha uma noite completa de descanso, ele recupera pontos de vida como se tivesse tido um dia inteiro de descanso (recuperando o dobro de seu nível de personagem em pontos de vida). Caso um alvo tenha um dia completo de descanso, ele recupera três vezes seu nível de personagem em pontos de vida. Qualquer interrupção significante durante o descanso (como ser acordado) previne qualquer cura naquela noite e encerra o efeito desta magia no alvo acordado. Qualquer cura recebida enquanto está sob os efeitos de *sono repousante* é considerada cura natural, e não afeta efeitos que requerem cura mágica.

SOPRO DE DRAGÃO

Escola evocação [ácido, eletricidade, fogo ou frio]; **Nível** alquimista 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de dragão)
Alcance 3 m ou 9 m
Área explosão em forma de cone ou linha
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos reduz à metade; **Resistência à Magia** sim

Você expira uma rajada de energia. Criaturas na área afetada sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 12d6). Um teste de Reflexos reduz o dano à metade. O efeito da magia e tipo de energia depende do tipo de escama de dragão utilizado:

Dragão negro: linha de ácido de 18 metros.
Dragão azul ou de bronze: linha de eletricidade de 18 metros.
Dragão verde: cone de ácido de 9 metros.
Dragão dourado ou vermelho: cone de fogo de 9 metros.
Dragão branco ou prateado: cone de frio de 9 metros.
Dragão de latão: linha de fogo de 18 metros.
Dragão de cobre: linha de ácido de 18 metros.

SOPRO DE FOGO

Escola evocação [fogo]; **Nível** alquimista 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pimenta)
Alcance 4,5 m
Área explosão em forma de cone
Duração 1 rodada/nível ou até descarregar; veja texto
Teste de Resistência Reflexos reduz à metade; veja texto **Resistência à Magia** sim

Até três vezes ao longo da duração da magia, você pode exalar um cone de fogo como uma ação padrão. O primeiro cone causa 4d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas na área. O segundo de chamas cone causa 2d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas na área. O terceiro cone de chamas causa 1d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas na área. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz este dano pela metade. Após o terceiro cone de chamas, a magia acaba.

SORTE EMPRESTADA

Escola evocação; **Nível** oráculo 3
Tempo de Conjuração 1 ação imediata
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo você
Duração instântanea; veja texto

Quando você realizar uma jogada com um d20, você pode escolhar imediatamente conjurar esta magia para jogar novamente esse dado antes de saber se foi bem-sucedido ou não, mantendo o resultado mais favorável. Pelas próximas duas rodadas subsequentes após conjurar a magia, você deve jogar dois dados toda vez que tiver que jogar um d20, mantendo o resultado menos favorável.

SURTO DE EVOLUÇÃO MENOR

Escola transmutação; **Nível** convocador 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de camaleão)
Alcance toque
Alvo seu eidolon
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não

Esta magia faz seu eidolon adquirir novas características. Você pode conceder ao eidolon qualquer evolução cujo custo total não exceda 2 pontos de evolução. Você pode conceder somente uma evolução com esta magia, mesmo que esta evolução possa ser selecionada várias vezes. Você pode conceder uma evolução que o permita gastar pontos de evolução adicionais para aprimorar a evolução. Esta magia não pode ser utilizada para conceder um aprimoramento a uma evolução que o eidolon já possua. O eidolon deve atender a quaisquer pré-requisitos da evolução selecionada. Esta magia não permite que um eidolon exceda seu número máximo de ataques naturais.

SURTO DE EVOLUÇÃO

Escola transmutação; **Nível** convocador 3

Esta magia funciona como *surto de evolução menor*, exceto que você pode conceder qualquer evolução cujo custo total não exceda 4 pontos de evolução.

SURTO DE EVOLUÇÃO MAIOR

Escola transmutação; **Nível** convocador 4

Esta magia funciona como *surto de evolução menor*, exceto que você pode conceder quaisquer duas evoluções cujo custo total não exceda 6 pontos de evolução.

SURTO DA SELA

Escola transmutação; **Nível** paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo você e sua montaria
Duração 1 rodada/nível (D); veja texto

Você e sua montaria formam uma sinergia perfeita que dota vocês com vantagens baseadas em quão longe vocês vão a cada rodada. A cada 1,5 metros que sua montaria se deslocar em uma rodada, você recebe +1 de bônus de competência em testes de Cavalgar e você e sua montaria recebem +1 de bônus de mortal em jogadas de dano realizar com armas e ataques naturais por 1 rodada. Por exemplo, caso sua montaria se desloque 12 metros em uma rodada, você receberia +8 de bônus em testes de Cavalgar e você e sua montaria receberiam +8 de bônus em jogadas de dano por 1 rodada, até um bônus máximo igual a seu nível de conjurador. Você deve estar montado utilizar os benefícios desta magia. Caso desmonte, seja derrubado, ou realize qualquer outra ação que separa você de sua montaria, a magia se encerra imediatamente.

SUSSURRO SAGRADO

Escola evocação [bem]; **Nível** paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 9 m
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você sussurra uma única palavra na linguagem primordial do bem que é anátema para os lacaios do mal e fortalece a determinação de criaturas boas. Criaturas malignas dentro da área de explosão devem realizar um teste de Fortitude ou ficam adoecidas por 1 rodada/nível. Extraplanares com o subtipo mal, dragões de tendência maligna e mortos-vivos na área da explosão também sofrem 2d8 pontos de dano caso falhem em seus testes. Criaturas boas na área de explosão recebem +2 de bônus sagrado em jogadas de ataque e dano por 1 rodada.

TAÇA DE POEIRA

Escola transmutação; **Nível** bruxo 3, druida 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pitada de poeira)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 dia /nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula; **Resistência à Magia** sim

Você amaldiçoa o alvo com uma sede que nenhuma bebida consegue saciar. Em um teste de resistência falho, o alvo começa a desidratar (veja página 444 no *Livro Básico* para inanição e sede). Os efeitos desta magia não podem causar mais dano letal do que a quantidade de pontos de vida do alvo. Nenhuma quantidade de líquido é capaz de conter este efeito, embora o alvo ainda experencie o outros efeitos normais de qualquer líquido ingerido (como venenos ou poções). *Taça de poeira* pode ser removida com *desejo*, *desejo limitado*, *milagre*, *remover maldição* ou *quebrar encantamento*, mas os efeitos sofridos como resultado da desidratação devem ser curados por meios normais.

TAMBORES TROVEJANTES

Escola evocação [sônico]; **Nível** bardo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 4,5 m
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Você atinge o chão à sua frente, preenchendo a área à sua frente com um trovão de tambores pesados. Qualquer criatura na área sofre 1d8 pontos de dano sônico por nível de conjurador (máximo 5d8) e é derrubada. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano à metade e evitar ser derrubado.

TEIA FANTASMAGÓRICA

Escola ilusão (fantasma) [mente-afetante]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo uma criatura viva/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita então Fortitude parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você implanta na mente de seus alvos a ilusão de que eles estão engolfados em teias enredadas repletas de enxames de aranhas minúsculas. Aqueles que falharem em desacreditar na *teia fantasmagórica* são tratados como se estivessem na magia *teia*, mas também devem realizar um teste de Fortitude no início de cada turno ou ficam nauseados pelas aranhas fantasmagóricas nessa rodada.

Como *teia fantasmagórica* existe somente na mente de seus alvos, ela não pode ser queimada ou destruída, e não concede cobertura (embora conceda ocultação) contra ataques realizados pelos alvos. Alvos não podem escapar da *teia fantasmagórica* por movimento, mesmo através de *teleportação*. *Movimentação*

livre permite movimentos desobstruídos, mas não anula os efeitos de ocultação ou náusea.

Alvos da magia enxergam qualquer outro à sua volta como se estivessem engolfados em teias e enxames de aranhas, mas a magia não possui efeitos visuais para outras criaturas (que podem assistir aliados a desacreditar no efeito).

TERRAPLENO

Escola invocação (criação) [terra]; **Nível** druida 7, feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma mão cheia de terra)
Alcance médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito muro de terra de 3 m de altura, em uma linha de até 3 m de comprimento/2 níveis ou um círculo com raio de até 90 cm + 30 cm/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Você cria uma plataforma massiva de terra dura e pedra de 1,5 metros de largura. *Terrapleno* não pode ser conjurado caso ocupe o mesmo espaço de outra criatura ou objeto. Cada seção de 1,5 metros de comprimento do *terrapleno* possui dureza 0 e 180 pontos de vida. Uma seção do *terrapleno* que tenha seus pontos de vida reduzidos a 0 é rompida. Caso uma criatura tente quebrar o *terrapleno* com um único ataque, a CD para o teste de Força é 60. Uma criatura pode escalar o *terrapleno* com um teste de Escalar CD 20.

TOQUE ABSORVEDOR

Escola transmutação; **Nível** alquimista 3
Tempo de Conjuração 1 Ação padrão
Componentes S
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude anula (objeto); **Resistência à Magia** não

Você absorve o próximo objeto que tocar com seu corpo. Caso você já esteja segurando um objeto, você pode tentar absorvê-lo; caso contrário, você pode tocar um objeto como uma ação padrão separada da conjuração da magia. Você pode absorver qualquer objeto mundano não-vivo que não pese mais que 0,5 kg por nível de conjurador. Um recipiente e seu conteúdo contam como um único objeto. Objetos em posse de outra criatura devem realizar um teste de Fortitude para evitar serem absorvidos. Você pode continuar tentando absorver objetos até que um seja absorvido.

Um objeto absorvido se mescla à sua mão e não pode ser atingido, mas o peso do objeto ainda conta para sua capacidade de carga. Caso você dissipe a magia, o item aparece na mão que o absorveu, ou cai no chão caso essa mão esteja cheia. Múltiplas conjurações permitem que você absorva objetos adicionais, mas você só pode armazenar um item por mão.

TOQUE CALCIFICANTE

Escola transmutação [terra]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo uma criatura ou criaturas tocadas (até uma por nível)
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Seu toque progressivamente transmuta a substância de criaturas que você toca. Uma vez por rodada, você pode realizar um ataque de toque que causa 1d4 de dano de Destreza e deixa o alvo sob *lentidão* (como a magia) por 1 rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido anula o efeito de lentidão mas não o dano de atributo. Um alvo reduzido a 0 de Destreza é petrificado permanentemente. *Pedra para carne*, *restauração* ou *quebrar encantamento* podem reverter os efeitos de *toque calcificante*.

TOQUE DE DESELEGÂNCIA

Escola transmutação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim

Com um único toque, você reduz uma criatura a um palhaço desastrado. O alvo sofre uma penalidade de Destreza igual a 1d6+1 a cada dois níveis de conjurador (máximo 1d6+5). Esta penalidade não pode reduzir a Destreza do alvo abaixo de 1.

Adicionalmente, caso o alvo se movimente mais de metade de seu deslocamento, ele cai. Caso o alvo voe, sua manobrabilidade é reduzida em um passo (manobrabilidade perfeita se torna boa, boa se torna mediana, e assim por diante).

Um teste de Fortitude reduz a penalidade de Destreza pela metade e anula a possibilidade de cair ou reduzir a manobrabilidade de voo.

TOQUE ELEMENTAL

Escola evocação [ácido, eletricidade, fogo ou frio]; **Nível** alquimista 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um pouco do elemento escolhido: água, ar, fogo ou terra)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência veja texto; **Resistência à Magia** não

Ao completar a conjuração desta magia, uma energia elemental infunde em suas mãos. Escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo ou frio. Você adquire um ataque de toque corpo a corpo que causa 1d6 pontos de dano desse tipo de energia, juntamente com um efeito descrito abaixo. Você

também causa o dano de energia e o efeito especial relacionado quando você ataca com suas mãos utilizando um golpe desarmado, um único ataque de garras ou de pancada. Este dano adicional nunca pode ser aplicado a múltiplas armas.

Ácido: Seu ataque de toque causa 1 ponto de dano contínuo de ácido por uma rodada a cada três níveis de conjurador. O alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou ficará enjoado pela duração do dano contínuo de ácido.

Frio: O alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou ficará fatigado. Uma criatura que já esteja fatigada não sofre qualquer efeito adicional.

Eletricidade: O alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou ficará zonzo por 1 rodada.

Fogo: Suas mãos inflamam e emite luz como uma tocha. Seu toque pode fazer alvos pegarem fogo (*Livro Básico* 444).

Ataques subsequentes infligem o dano normal, mas os efeitos adicionais não se acumulam. Esta magia não concede proteção especial a nada segurado ou vestido em suas mãos. Quando você conjura esta magia para causar dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, ela adquire o descritor desse tipo.

TOQUE DO MAR

Escola transmutação; **Nível** alquimista 1, druida 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma escama de peixe)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você faz membranas crescerem entre os dedos do alvo e seus pés se transformam em barbatanas, concedendo-lhe um deslocamento de natação de 9 metros junto com o bônus padrão de +8 em testes de Natação e a habilidade de escolher 10 mesmo quando distraído ou sob perigo. Você também pode realizar a ação de corrida enquanto nada, desde que você nade em linha reta. Esta transformação faz quaisquer botas ou lutas que o alvo esteja usando se mesclarem à sua forma (embora itens mágicos com efeitos contínuos continuem a funcionar). Esta magia não garante ao alvo a habilidade de respirar embaixo d'água.

TORNAR COMIDA

Escola transmutação; Nível patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pitada de sal e pimenta)
Alcance toque
Alvo objeto tocado, pesando até 2,5 kg/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Você pode transformar um objeto pesando até 2,5 kg por nível de conjurador em uma substância que qualquer criatura viva pode mastigar, engolir e digerir com segurança. Esta comida sempre possui um gosto suave e consistência levemente pegajosa quando mastigada, independentemente de sua origem. Meio quilo dessa comida é o suficiente para sustentar uma criatura Média por um dia inteiro.

Objetos de natureza similar ou próximas, como uma pilha de rochas, contam como um único objeto para o propósito desta magia. Você não pode usar esta magia para transformar objetos com propriedades mágicas ou outra qualidades excepcionais. A dureza de um objeto é considerada o para o propósito de comê-lo, mas ele mantém sua dureza normal para todas as outras situações, e se torna mais vulnerável a ataques de fender, tentativas de quebrar, ou quaisquer outras ações tipicamente direcionadas contra objetos. Objetos como brasas ou uma tocha em chamas continuam a produzir energia mesmo após *tornar comida* transforma-lo, e caso uma criatura tente engoli-lo, ela sofre o dano apropriado.

TORRENTE HIDRÁULICA

Escola evocação [água]; **Nível** druida 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 m
Área linha de 18 m
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Você invoca um poderoso fluxo de água que atinge todas as criaturas e obstáculos em seu caminho até atingir algo que não pode ultrapassar. Contra criaturas e objetos móveis este fluxo atua como um encontrão. Você pode realizar um encontrão contra criaturas de qualquer tamanho, não apenas criaturas no máximo um tamanho maior que você. Faça um teste de manobra de combate e aplique seus resultados a cada criatura na área. Seu BMC para este encontrão é igual ao seu nível de conjurador mais modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, o que for maior. Este encontrão não provoca um ataque de oportunidade.

Contra objetos imóveis este fluxo permite que você realize um teste de Força para destruir o alvo. Quando estiver tentando quebrar um objeto, o fluxo possui uma Força efetiva igual a seu nível de conjurador mais o modificador do valor de atributo como acima. A CD para Quebrar depende do objeto que você estiver tentando quebrar – a página 175 do *Pathfinder* RPG L*ivro Básico* lista alguns exemplos de CDs de Quebrar para vários objetos.

Torrente hidráulica extingue quaisquer fogos mundanos que encontrar em seu caminho. Fogos mágicos não são afetados.

TRANQUILIDADE EUFÓRICA

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** bardo 6, clérigo 8, druida 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M, FD (uma flor de papoula)

Efeito toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum e Vontade parcial (veja adiante); **Resistência à Magia** sim

Uma criatura sob efeito deste encantamento entra em um estado de euforia. O alvo trata todas as criaturas como amigos queridos e abomina violência, mas pode reagir para se proteger caso violência seja perpetrada contra ele. Até o final da duração da magia, o deslocamento da criatura é dividido pela metade, e não pode realizar ataques ou conjurar magias. Caso a criatura seja atacada, ela recebe um teste de resistência de Vontade. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, a criatura pode agir normalmente por 1 rodada. Caso o teste de resistência falhe, a criatura se move metade de seu deslocamento para longe do atacante como sua próxima ação.

Ainda, caso a criatura interaja ou seja questionada enquanto estiver sob os efeitos desta magia, ela é considerada como tendo uma atitude Prestativa (veja a perícia Diplomacia, *Livro Básico* 97), embora quaisquer conselhos ou respostas que ele dê possam ser desarticulados ou um excesso de informações devido a seu estado eufórico.

TRANSFERÊNCIA DIVINA

Escola necromancia; **Nível** paladino 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea + 1 rodada/nível (veja texto)
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Com um único toque, você transfere parte de sua essência vital ao alvo, transferindo seus pontos de vida e sua retidão. Quando você toca o alvo você pode transferir até um número de pontos de vida igual a seu valor de Constituição ao alvo. Estes pontos de vida curam o alvo, mas não podem ultrapassar os pontos de vida do alvo mais que seus pontos de vida totais normais. Adicionalmente, o alvo adquire RD/mal igual a seu bônus de Carisma (se houver) pela duração da magia.

TRANSFORMAÇÃO RESSURGENTE

Escola invocação (cura); **Nível** alquimista 5
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma pitada de ferro meteórico no valor de 100 po)
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 hora/nível ou até ser ativada, então 1 rodada/nível

Transformação ressurgente concede a você a habilidade de se recuperar de ferimentos mortais com vitalidade restaurada e vontade de lutar, mas a um preço. Uma vez conjurada, *transformação ressurgente* permanece dormente por até 1 hora por nível até que você seja reduzido a um quarto de seus pontos de vida ou menos. Ao ser ativada, você imediatamente recebe +4 de bônus de melhoria em Força e Constituição, redução de dano 5/–, e os benefícios da magia *rapidez*. Adicionalmente, você recupera 4d8 pontos de vida + 1 ponto por nível de conjurador (máximo +25). *Transformação ressurgente* pode até mesmo lhe salvar da morte curando dano de ferimentos que lhe matariam, embora ela não previna morte por dano maciço ou por causas diferentes de perda de pontos de vida. Entretanto, suas faculdades mentais são prejudicadas por esta transformação mágica, sofrendo 1d4 pontos de dano de Inteligência e Sabedoria.

As vantagens de sua transformação persistem por 1 rodada por nível de conjurador após a magia ser ativada. Ao final da magia, ela lhe deixa exaurido, ficando exausto e sofrendo 1d4 pontos de dano de Constituição. Utilizar mais de uma *transformação ressurgente* em um dia é particularmente arriscado. A expiração de uma segunda *transformação ressurgente* em um período de 24 horas inflige 1d4 pontos de dano de Constituição adicionais e resulta na morte por colapso de seu sistema nervoso a não ser que você obtenha sucesso em um teste de Fortitude CD 15, realizar após o dano de Constituição ser aplicado.

Caso a magia expire ou seja dissipada antes da *transformação* ser ativada, nenhum efeito adverso é causado.

TRANSMOGRIFICAR

Escola transmutação; **Nível** convocador 4
Tempo de Conjuração 1 hora
Componentes V, S, M (um frasco de mercúrio no valor de 1.000 po)
Alcance toque
Alvo seu eidolon
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não

A forma de seu eidolon se altera e transforma. Esta magia lhe permite alterar qualquer das evoluções de seu eidolon alocando sua reserva de evolução em novas evoluções. Caso você possua a habilidade aspecto ou aspecto maior, esta magia também permite que você altere os pontos de evolução gastos para lhe modificar, incluindo remover ou adicionar pontos conforme permitido por essas habilidades.

Seu eidolon não pode se beneficiar desta magia mais de uma vez por dia. Esta magia não permite que você altere a forma-base de seu eidolon.

TRANSMUTAR POÇÃO EM VENENO

Escola transmutação; **Nível** alquimista 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo você
Duração 1 rodada então 1 minuto/nível; veja texto

Este extrato faz você ficar pálido como adoecido por 1 rodada. Durante este período, caso você consuma uma poção, ela não surte efeito. Em vez disso, sua boca enche com um veneno vil que você pode cuspir em uma arma como uma ação livre. Caso você não cuspa o veneno em 1 rodada, ele lhe afeta em vez disso. O efeito do veneno depende do nível da magia contida na poção consumida (veja quadro ao lado). Caso o veneno não seja usado em 1 minuto por nível de conjurador, ele fica inerte. Você pode criar somente uma dose de veneno desta forma por conjuração desta magia.

TRAVAR MANDÍBULA

Escola transmutação; **Nível** druida 2, patrulheiro 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (goma de árvore pegajosa)
Alcance toque
Efeito: criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você concede a uma criatura a habilidade de usar um de seus ataques naturais para se prender firmemente a um oponente. Escolha um dos ataques naturais da criatura (geralmente um ataque de garras ou mordida). A criatura recebe a habilidade agarrar com este ataque natural, incluindo os +4 de bônus em manobras de combate para iniciar ou manter um agarrão. Uma criatura com múltiplos ataques naturais pode atacar seu oponente agarrado com seus outros ataques naturais, mas não pode atacar qualquer outra criatura.

TREMULAR O MUNDO

Escola transmutação [água, terra]; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance veja texto
Efeito veja texto
Duração 1 rodada/nível ou 1 hora/nível; veja texto (D)
Teste de Resistência não; **Resistência à Magia** sim

Você faz com que qualquer tipo de terreno natural (incluindo água, deserto, floresta, tundra e assim por diante) surja abaixo de seus pés e te propele com segurança e com força devastadora por grandes distâncias. Esta onda de terreno ondula conforme passa pelo mundo, inofensivamente levantando ou esticando objetos, criaturas e fenômenos com uma conexão com a natureza, mas rasgando e danificando qualquer outra coisa que encontrar. Quando você conjura a magia você deve escolher o tipo da onda, podendo ser um tsunami ou uma expansão. Caso você escolha um tsunami, você cria uma onda de 9 metros de altura de terra ou água que atravessa o terreno e dura 1 rodada por nível. Caso você escolha uma expansão, você cria uma onda mais gentil e controlada de 1,5 metros de altura que dura 1 hora por nível. Independentemente de sua forma ou composição, a crista da onda se estende 3 metros à sua frente e atrás de você, e 1,5 metros por nível tanto para sua esquerda quanto direita. Você pode ficar de pé ou se sentar na crista desta onda sem qualquer medo de cair e pode até mesmo deitar e dormir (ou realizar qualquer outra ação que poderia fazer quando de pé em chão sólido) enquanto ela viaja. Você pode conceder a uma criatura adicional por nível a habilidade de te acompanhar seguramente nesta onda.

Quando você cria a onda, você deve escolher seu caminho olhando para a direção em que deseja viajar. Quando você toma esta decisão, você não pode altera-la. A onda, em qualquer versão, se move oito vezes o seu deslocamento base. Qualquer objeto, criatura ou fenômeno fortemente conectado ao mundo natural, ou que seja parte do mesmo, simplesmente se ergue e volta ao normal quando a onda passa, não sofrendo nenhum dano ou prejuízo. No entanto, qualquer outra coisa que entrar em contato com a onda sofre 6d6 pontos de dano de concussão (no caso de tsunami) ou 1d6 pontos de dano de concussão (no caso da expansão). A onda danifica qualquer objeto manufaturado ou estrutura. No Plano Material, também danifica qualquer criatura dos tipos aberração, constructo, extraplanar ou morto-vivo, ou com o subtipo extraplanar. Criaturas com o tipo constructo ou morto-vivo sofrem dano dobrado da onda. Outras criaturas, ou criaturas com pelo menos um nível de druida (independentemente de seu tipo), são consideradas parte do mundo natural e não são afetadas pela onda. Note que em outros planos de existência, o que é considerado parte do mundo natural pode variar a critério do MJ.

Venenos Transmutados

Os seguintes venenos são criados através da magia *transmutar poção em veneno*. O poder do veneno depende do nível da magia contida na poção transmutada.

VENENO DE POÇÃO DE NÍVEL 0

Tipo veneno, ferimento; **Teste** Fortitude CD 10
Frequência 1/rodada por 2 rodadas
Efeito 1 de dano de Des; **Cura** 1 teste

VENENO DE POÇÃO DE 1º NÍVEL

Tipo veneno, ferimento; **Teste** Fortitude CD 11
Frequência 1/rodada por 4 rodadas
Efeito 1d2 de dano de Des; **Cura** 1 teste

VENENO DE POÇÃO DE 2º NÍVEL

Tipo veneno, ferimento; **Teste** Fortitude CD 13
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d4 de dano de For; **Cura** 1 teste

VENENO DE POÇÃO DE 3º NÍVEL

Tipo veneno, ferimento; **Teste** Fortitude CD 14
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d4 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

A onda pode viajar para cima ou para baixo em aclives ou declives naturais contanto que não exceda um ângulo de 45 graus. Você não pode alterar as dimensões da onda enquanto ela viaja. Caso encontre um terreno que não pode incorporar em si, a onda simplesmente passa através ou em volta do obstáculo (criaturas cavalgando a onda são inofensivamente deslocadas para o lado para evitar o obstáculo) a não ser que o terreno ocupe uma vez e meia ou mais a área da crista da onda. Em tais casos, a magia se encerra em 1d6 rodadas conforme a onda se desfaz e colapsa, a não ser que a duração dela normalmente fosse ser menor do que isso. O impulso da onda te carrega para frente através deste novo terreno sem qualquer prejuízo até que ela colapse, quando você sofre os efeitos normais do terreno em que é deixado. Terrenos que a onda não consegue incorporar incluem qualquer coisa primariamente feita de fogo (como lava), ar (como uma encosta), ou algo feito pelo homem (como uma cidade).

Você pode criar a onda somente se estiver de pé no chão. Você não pode cria-la quando debaixo da terra ou em um terreno que ela não consiga incorporar.

TRILHA DE ODOR

Escola transmutação; **Nível** druida 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma formiga rainha)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Fortitude anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Você ou uma criatura que você tocar, deixam uma trilha de odor que somente as criaturas que você designar no momento da conjuração podem detectar. Estas criaturas consideram muito fácil seguir esta trilha. Eles recebem +20 de bônus de competência em quaisquer testes de Sobrevivência realizados para o propósito de rastrear a criatura deixando a trilha. Criaturas alvo com a habilidade especial faro recebem +10 de bônus de competência em testes de Sabedoria ou Sobrevivência para seguir a trilha.

Adicionalmente, você pode deixar mensagens na trilha de odor. Cada palavra ou emoção nesta mensagem requer gastar uma ação de movimento no mesmo lugar. Criaturas alvo buscando entender esta mensagem devem realizar outro teste de Sobrevivência CD 20, com -1 de penalidade para cada palavra ou emoção na mensagem, para entendê-la. Criaturas não podem se beneficiar deste cheiro caso eles não possam utilizar, ou não possuam, o sentido do olfato. Criaturas podem usar esta magia para traçar um caminho através de uma masmorra, labirinto ou área similares mesmo que a criatura deixando o odor passe pelo mesmo lugar várias vezes.

TSUNAMI

Escola invocação (criação) [água]; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito onda de 3 m de profundidade e 3 m largura/nível e 60 cm de altura/nível
Duração 5 rodadas
Teste de Resistência veja texto; **Resistência à Magia** não

Você cria uma onda massiva de água que se move em uma linha reta pela água ou terra – você seleciona a direção que a onda viaja (que deve ser perpendicular a sua largura), mas uma vez em movimento, a onda não pode alterar seu curso. Sobre a superfície de água aberta, a onda viaja à velocidade de 18 metros por rodada – em terra ou embaixo d'água, a onda viaja à velocidade de 9 metros por rodada.

Criaturas atingidas por um tsunami sofrem 8d6 pontos de dano de concussão (um teste de Fortitude reduz o dano à metade). Adicionalmente, o tsunami realiza um teste especial de BMC contra qualquer criatura que ele atingir – o BMC da onda é igual a seu nível de conjurador + o modificador de seu atributo relevante de conjuração (o que for maior) + 8 (pelo tamanho da onda). Caso o BMC supere a DMC de uma criatura, a criatura é derrubada e carregada pela onda. Uma criatura carregada por um tsunami pode tentar escapar da onda em seu turno como uma ação padrão realizando um teste de BMC ou de Natação oposto por um teste de BMC da onda – caso a criatura falhe em escapar, ela sofre outros 6d6 pontos de dano de concussão (um teste de Fortitude reduz o dano à metade) e continua sendo carregada pela onda.

Objetos atingidos por um tsunami são varridos caso sejam Enormes ou menores e são carregados pela onda, sendo depositados em uma pilha ao final da jornada da onda. Objetos Imensos ou maiores, assim como estruturas ou objetos firmemente presos ao chão, sofrem 8d6 pontos e dano de concussão quando um tsunami passa por seu espaço – caso seja suficiente para destruir o objeto ou estrutura, os destroços são carregados pela onda. Dureza não reduz este dano, nem é reduzido à metade como dano causado a objetos normalmente é. *Movimentação livre* previne uma criatura de ser carregada por um tsunami mas não previne o dano causado por atingir uma criatura.

Uma barreira sólida que seja mais alta que o tsunami que não for destruída pela onda para aquela porção da onda de continuar seguindo, deixando um espaço vazio na onda conforme o resto continua seguindo em frente.

UIVO DO CAÇADOR

Escola necromancia [medo, mente-afetante]; **Nível** patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 6 m
Alvo explosão de 6 m
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** não

Com um único uivo primitivo, você coloca medo em seus oponentes. Até o final da duração da magia, você trata aqueles afetados por ela como se fossem seu inimigo predileto, recebendo +2 de bônus jogadas de ataque e dano com armas contra elas, e +2 de bônus em testes de Blefar, Conhecimento, Percepção, Sentir Motivação e Sobrevivência contra eles. Caso uma criatura afetada já seja um de seus inimigos prediletos, eles ficam abalados em vez disso. Este é um efeito mente-afetante de medo.

VENTOS DA VINGANÇA

Escola evocação [ar]; **Nível** clérigo 9, druida 9, feiticeiro/mago 9

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S, FD

Alcance pessoal

Alvo você

Duração 1 minuto/nível

Você se cerca com uma cobertura mortal de ventos sobrenaturais com a força de tornados. Estes ventos te garantem um deslocamento de voo de 18 metros com manobrabilidade perfeita. Nem sua armadura nem sua carga afetam este deslocamento de voo. Os ventos protegem você de quaisquer outros efeitos de ventos e formam uma concha de ar respirável em volta de você, permitindo que você voe e respire debaixo d'água ou no espaço sideral. Armas à distância (incluindo pedras arremessadas por gigantes, projéteis de armas de cerco e outras armas massivas à distância) que passarem através dos ventos são defletidas pelos mesmos e automaticamente te erram. Gases e a maioria das armas de sopro gasosas não conseguem passar pelos ventos.

Adicionalmente, quando uma criatura te acerta com um ataque corpo a corpo, você pode moldar seus ventos para que ataquem essa criatura como uma ação imediata. A criatura deve realizar um teste de resistência Fortitude ou sofre 5d8 pontos de dano de concussão e é derrubada (se estiver no solo). Num teste falhado, criaturas voadoras Enormes ficam estáticas, e criaturas voadoras Grandes ou menores são arremessadas em vez de caírem no chão (veja a página 443 do *Pathfinder* RPG *Livro Básico* para mais informações). Num teste bem-sucedido, o dano é reduzido pela metade e a criatura não é derrubada (ou segurada pelo vento ou arremessada).

VENTURA DO ARTESÃO

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma ferramenta)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 dia/nível ou até ser descarregada (D)
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo é atingido por uma inspiração e recebe +5 de bônus de sorte em seu próximo teste da perícia Ofícios.

VÉU DE ENERGIA POSITIVA

Escola abjuração [bem]; **Nível** paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal ou 1,5 m; veja texto
Alvo você ou todas as criaturas em 1,5m; veja texto
Duração 10 minutos/nível (D)

Você se cerca com um véu de energia positiva, fazendo com que seja mais difícil criaturas mortas-vivas te ferirem. Quando sob o efeito desta magia, você recebe +2 de bônus sagrado na CA e +2 de bônus sagrado em testes de resistência. Ambos os bônus se aplicam apenas contra ataques ou efeitos criados por criaturas mortas-vivas. Você pode dissipar esta magia antes de sua duração normal como uma ação rápida no seu turno para causar um número de pontos de dano de energia positiva igual a seu nível a todas as criaturas mortas-vivas a 1,5 metros de você.

VIGOR DO JUSTO

Escola encantamento (compulsão) [mente-afetante]; **Nível** inquisidor 3, paladino 2
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Infundindo o alvo com um surto de energia divina furiosa, você aprimora a habilidade da criatura em atingir um oponente baseado no número de vezes que você já acertou este oponente com um ataque bem-sucedido. Cada vez que o alvo acerta um oponente com um ataque corpo a corpo bem-sucedido, o alvo recebe +1 de bônus de moral cumulativo em suas jogadas de ataque (máximo +4 de bônus) e recebe 1d8 pontos de vida temporários (até um máximo de 20 pontos de vida temporários). Caso erre um ataque, o bônus do ataque reinicia para +0, mas quaisquer pontos de vida temporários acumulados permanecem. Os pontos de vida temporários desaparecem ao final da duração da magia.

VINGANÇA FANTASMAGÓRICA

Escola ilusão (fantasma) [medo, mente-afetante]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque e ilimitado; veja texto
Alvo corpo morto tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade desacredita então Fortitude parcial; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Quando você conjura esta magia estranha sobre uma criatura que morreu recentemente, você faz uma imagem espectral lívida dela erguer-se de seu corpo, gritando estridentemente por vingança antes de desaparecer em uma explosão de luz sobrenatural. Este fantasma então infalivelmente busca pela criatura que a matou, enquanto essa criatura estiver no mesmo plano, e tenta matar seu assassino em seu turno.

Somente o assassino do corpo pode ver a imagem fantasmagórica criada por esta magia. Você e quaisquer outras pessoas que tenham testemunhado a conjuração da magia ou seus efeitos finais veem somente uma forma vaga. O alvo primeiro recebe um teste de Vontade para desacreditar na ilusão. Caso esse teste falhe, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofre 10 pontos de dano por nível de conjurador da imagem fantasmagórica. Mesmo que o teste de Fortitude seja bem-sucedido, o alvo sofre 5d6 pontos de dano + 1 ponto de dano por nível de conjurador. Você sabe imediatamente se magia sucedeu ou falhou em matar seu alvo, mas não recebe nenhuma outra informação, incluindo a identidade do alvo da magia.

A criatura provendo o corpo não pode ter morrido há mais que um dia por nível de conjurador antes da conjuração da magia. Caso a criatura que proveu o corpo não tenha sido, de fato, assassinada por outra, ou caso o assassino esteja morto ou não esteja mais no mesmo plano, a magia falha. *Vingança fantasmagórica* não faz julgamentos morais; ele atinge vencedores de lutas justas tão facilmente como assassinos. Um corpo só pode ser alvo de uma *vingança fantasmagórica* uma única vez.

VIROTE ENVENENADO

Escola necromancia; **Nível** patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação rápida
Componentes V, S
Alcance o m
Alvo uma flecha ou virote
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você infunde uma única flecha ou virote de besta com veneno natural ao dispará-lo. Além de seu dano normal, qualquer um atingido por esta flecha ou virote é afetado como e afetado pela magia *veneno*. Caso a flecha não seja disparada imediatamente, a magia se encerra sem efeito.

VOO EM MASSA

Escola transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (uma pena)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, sendo que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *voo* (*Livro Básico* 371), exceto que pode afetar múltiplas criaturas e dura mais.

VOMITAR ENXAME

Escola invocação (convocação); **Nível** alquimista 2, bruxo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Efeito um enxame de aranhas
Duração 1 rodada/nível

Você vomita um enxame de aranhas (*Bestiário* página 19) que ataca todas as outras criaturas em sua área. O enxame começa adjacente a você, mas se nenhuma criatura viva estiver em sua área, ele move em uma direção à sua escolha com seu deslocamento normal. Você pode mover o enxame ou mudar a direção do enxame gastando uma ação padrão para se concentrar no enxame, caso contrário ele continua se movendo em sua direção atual. Caso seu nível de conjurador seja pelo menos 7, você pode vomitar um enxame de vespas ao invés disso (*Bestiário* 281). Finalmente, caso seu nível de conjurador seja pelo menos 13, você pode vomitar um enxame de formigas-correição (*Bestiário* 151).

VÓRTICE

Escola evocação [água]; **Nível** druida 7, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (uma colher misturando)
Alcance longo (120 m + 12 m/nível)
Efeito redemoinho 15 m de profundidade, 9 m de largura no topo e 1,5 m de largura na base
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos anula; veja texto; **Resistência à Magia** sim

Você cria um redemoinho poderoso e imóvel em qualquer corpo líquido grande o suficiente para conter os efeitos da magia. Qualquer criatura Grande ou menor que entrar em contato com o efeito da magia deve ter sucesso em um teste de Reflexos ou sofre 3d6 pontos de dano de concussão. Uma criatura Média ou menor que falhar em seu primeiro teste de resistência deve obter sucesso num segundo ou será arrastada para o redemoinho e ficará suspensa em suas poderosas correntes, sofrendo 1d8 pontos de dano a cada rodada no seu turno sem direito a um teste de resistência. Você pode direcionar o redemoinho para que o mesmo ejete qualquer criatura carregada sempre que desejar. Um barco que possuir o mesmo comprimento ou for menor do que a largura do vórtice, passando através de um vórtice sofre 6d6 pontos de dano e é pego pela corrente. Se o capitão do barco realizar um teste de Profissão (marinheiro) CD 25 (ou se o barco for maior do que a largura do vórtice), o barco sofre somente metade do dano e não é pego pelo vórtice.

6 Classes de Prestígio

A criatura gritou enquanto pousada, cravando suas longas garras nas pedras das seteiras. Seu hálito fétido soprou os cabelos de Seoni, e contra a crepitação do fogo, o estalo de sua corrente com cravos soou alto e claro.

"Ele deve ser subjugado!" gritou Seelah, erguendo sua espada. "Banido de volta às chamas do inferno de onde saiu, antes que sua corrupção se estabeleça neste mundo!"

Seoni olhou fundo nos olhos brilhantes do diabo, vendo em seu brilho amarelo um reflexo das atrocidades cometidas. Ela fechou a cara e ergueu seu cajado.

"Vou te contar viu," ela disse. "Estou prestes a matar um..."

Classes de Prestígio

Classes de prestígio representam especializações que não estão disponíveis para a maioria dos aventureiros, elas são a culminação da prática extensiva em uma disciplina ou campo de estudo específico. As oito classes de prestígio apresentadas aqui suplementam aquelas encontradas no Capítulo 11 do *Livro Básico*. Sempre verifique com seu Mestre de Jogo para ter certeza que uma determinada classe de prestígio é permitida antes de começar a trabalhar em direção a ela. As classes de prestígio apresentadas neste capítulo são as seguintes.

Andarilho do Horizonte: Um batedor e andarilho confortável mesmo no terreno mais estranho.

Arauto de Batalha: Um veterano cujas táticas magistrais e ar de comando inspiram os aliados a maiores feitos heroicos.

Defensor Resoluto: Um mestre da defesa de território e em manter posições a qualquer custo.

Guardião da Natureza: Um mestre das terras selvagens ligado espiritualmente a um temível companheiro animal.

Mestre Espião: Um perito em espionagem especializado em disfarces e em atacar rapidamente das sombras.

Mestre Quimista: Um alquimista cujos mutagênicos criam uma brutal personalidade alternativa.

Profeta da Fúria: Um campeão corajoso e bárbaro que abraça poderes de outro mundo para aperfeiçoar a arte do combate.

Vindicador Sagrado: Um guerreiro devoto que alastra sua religião com a ponta de sua espada.

Definição de Termos

Abaixo estão as definições de alguns termos comuns usados aqui.

Classe Básica: Uma das onze classes encontradas no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Classe Base: Uma classe que progride do 1º ao 20º nível.

Nível de Conjurador: Geralmente igual ao número de níveis de classe (veja abaixo) em uma classe conjuradora. Algumas classes de prestígio adicionam níveis de conjurador a uma classe existente.

Nível de Personagem: A soma dos níveis de classe do personagem.

Nível de Classe: O nível de um personagem em uma classe específica.

Tabela 6-1 – Andarilho do Horizonte

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+1	+0	+0	Terreno predileto
2º	+2	+1	+1	+1	Maestria de terreno, terreno predileto
3º	+3	+2	+1	+1	Domínio de terreno
4º	+4	+2	+1	+1	Maestria de terreno, terreno predileto
5º	+5	+3	+2	+2	Terreno predileto
6º	+6	+4	+2	+2	Domínio de terreno, maestria de terreno
7º	+7	+4	+2	+2	Terreno predileto
8º	+8	+4	+3	+3	Maestria de terreno, terreno predileto
9º	+9	+5	+3	+3	Domínio de Terreno
10º	+10	+5	+3	+3	Terreno predileto, mestre de todos os terrenos

Andarilho do Horizonte

Aqueles cuja sede por viagens leva a atravessar as fronteiras de ambientes seguros, por vezes seguem o chamado de andarilho do horizonte. Andarilhos do horizonte são mestres em viagens, sempre buscando encontrar caminhos seguros através de terrenos inóspitos. Eles ficam confortáveis em locais que outros mencionam apenas através de sussurros rápidos, e podem se aventurar e conduzir os menos experientes através de terras extremamente perigosas.

Embora patrulheiros sejam usualmente os mais atraídos para a vida que exige um desejo infindável de viajar que é comum aos andarilhos do horizonte, bárbaros, guerreiros e ladinos também respondem a seus apelos. Andarilhos do horizonte são mais comuns em áreas às margens da civilização, onde eles podem facilmente passar tempo longe das ruas entediantes de locais bem estabelecidos.

Função: Andarilhos do horizonte possuem a precisão e resiliência necessária para encarar a linha de frente em um combate. Eles também possuem perícias e habilidades que os fazem excelentes batedores, frequentemente assumindo a função de primeiro membro do grupo a entrar no perigo e o último a sair. Obviamente, andarilhos brilham quando se aventuram em áreas que condizem com seus terrenos prediletos, mas muitos dos truques que eles aprendem em regiões específicas possuem aplicação em uma variedade de situações, permitindo que um andarilho do horizonte seja mais versátil e desenvolto que combatentes comuns.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um andarilho do horizonte, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (geografia) 6 graduações.

Talentos: Tolerância.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um andarilho do horizonte são: Adestrar Animais (Car), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Diplomacia (Car), Escalar (For), Furtividade (Des),

Linguísticas (Int), Natação (For), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio andarilho do horizonte.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um andarilho do horizonte não adquire proficiência com armas e armaduras.

Terreno Predileto: No 1º nível, um andarilho do horizonte pode selecionar um terreno predileto da tabela de Terrenos Prediletos do patrulheiro (*Pathfinder RPG Livro Básico* 81). Isto funciona exatamente como a habilidade terreno predileto do patrulheiro. O andarilho do horizonte recebe um terreno predileto adicional no 2º, 4º, 5º, 7º, 8º e 10º níveis, e pode aumentar o bônus de um terreno predileto existente como descrito na habilidade do patrulheiro. Caso o andarilho do horizonte possua habilidades de outras classes que funcionem somente em um terreno predileto (como as habilidades camuflagem e esconder-se em plena vista do patrulheiro), estas habilidades funcionam em um terreno predileto selecionado como andarilho do horizonte.

Maestria de Terreno: No 2º nível, um andarilho do horizonte seleciona um terreno predileto para dominar. Quando estiver neste terreno, o andarilho do horizonte pode, como uma ação de movimento, conceder +2 de bônus em testes de Escalar, Furtividade, Percepção e Sobrevivência realizados por todos os aliados a 9 metros que puderem vê-lo e ouvi-lo. Este bônus dura por um número de rodadas igual ao modificador de Sabedoria (mínimo 1) do andarilho do horizonte. O personagem domina um terreno adicional no 4º, 6º e 8º níveis.

A maestria em cada terreno possui benefícios adicionais, descritos abaixo; estes benefícios se aplicam ao andarilho do horizonte a todo momento, esteja ele naquele terreno predileto ou não.

Água: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Natação e +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra criaturas que estão nadando.

Deserto: O andarilho do horizonte adquire imunidade a exaustão; qualquer coisa que fosse deixá-lo exausto o deixa fatigado em vez disso.

Floresta: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Furtividade.

Frio: O andarilho do horizonte adquire resistência a frio 10.

Montanha: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Escalar e não perde seu modificador de Destreza na CA enquanto escala.

Pântano: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Percepção.

Planícies: O deslocamento do andarilho do horizonte não é reduzido por vestir uma armadura média ou carregar uma carga média.

Plano da Água: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Natação e +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra criaturas nadadoras. Ele adquire a habilidade de respirar água caso ele já não possa fazê-lo.

Plano do Ar: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Voo e +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra criaturas voadoras. Ele adquire a habilidade de respirar ar caso ele já não possa fazê-lo.

Plano Astral: O deslocamento de voo do andarilho do horizonte aumenta em +9 metros em planos sem gravidade ou com gravidade subjetiva.

Plano Etéreo: O andarilho do horizonte ignora 20% de chance de falha de ocultação de névoa e bruma, e trata uma ocultação total destas fontes como ocultação.

Plano do Fogo: O andarilho do horizonte adquire resistência a fogo 10.

Plano da Terra: O andarilho do horizonte adquire RD 1/ adamante.

Plano, tendência: Caso o andarilho do horizonte selecione um plano com um traço de tendência, ele pode escolher detectar essa tendência (ultrapassando todas as formas de adivinhação mágica) como uma ação imediata; este benefício dura até que ele o dissipe (uma ação livre).

Selva: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Arte da Fuga e aumenta sua DMC contra manobras de agarrar em +4.

Subterrâneo: O andarilho do horizonte recebe Lutar às Cegas como um talento adicional.

Urbano: O andarilho do horizonte recebe +4 de bônus de competência em testes de Diplomacia.

Domínio de Terreno: No 3º nível, um andarilho do horizonte aprende a dominar completamente um terreno que ele já tenha selecionado para dominar. Quando estiver lidando com criaturas nativas a esse terreno, o andarilho do horizonte trata seu bônus de terreno predileto para esse terreno como um bônus de inimigo predileto (como a característica de classe de patrulheiro) contra essas criaturas. Este bônus substitui (e não se acumula) bônus recebidos por combater um inimigo predileto.

Cada domínio de terreno concede habilidades adicionais, descritas abaixo. Quando o andarilho do horizonte adquire um novo domínio de terreno, caso prefira, ele pode em vez disso selecionar uma maestria de terreno.

Água: O andarilho do horizonte adquire um deslocamento de natação de 6 metros. Caso ele já possua um deslocamento de natação, este deslocamento é aumentado em +6 metros.

Deserto: O andarilho do horizonte adquire resistência a fogo 10 e imunidade a fadiga.

Floresta: O andarilho do horizonte adquire *terreno ilusório* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (nível de conjurador igual ao nível de personagem). O andarilho do horizonte pode usar esta habilidade somente para criar florestas ilusórias.

Frio: O andarilho do horizonte adquire resistência a frio 20 (isto substitui a resistência a frio recebida pela maestria de terreno frio) e recebe +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra criaturas do subtipo frio.

Montanha: O andarilho do horizonte adquire RD 2/ adamante.

Pântano: O andarilho do horizonte adquire sentido sísmico com um alcance de 9 metros. Ele deve ser pelo menos de 5º nível para escolher este poder.

Planícies: O deslocamento básico do andarilho aumenta em +3 metros.

Plano da Água: O deslocamento e ações do andarilho do horizonte não são prejudicados quando embaixo d'água. Isto o permite falar, realizar ataques e conjurar magias normalmente embaixo d'água (como se estivesse usando *movimentação livre*).

Plano do Ar: O andarilho do horizonte adquire *voo* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (nível de conjurador igual ao nível de personagem).

Plano Astral: O andarilho do horizonte recebe +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra extraplanares. Ele adquire *porta dimensional* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (nível de conjurador igual ao nível de personagem).

Plano Etéreo: O andarilho adquire *passeio etéreo* como uma habilidade similar a magia uma vez por dia (nível de conjurador igual ao nível de personagem). Ele deve ser pelo menos de 7º nível para escolher este poder.

Plano do Fogo: O andarilho do horizonte adquire resistência a fogo 20 (isto substitui a resistência a fogo recebida pela maestria de terreno plano do fogo) e recebe +1 de bônus de competência em jogadas de ataque e dano contra criaturas do subtipo fogo.

Plano da Terra: O andarilho do horizonte adquire sentido sísmico com um alcance de 9 metros. Ele deve ser pelo menos de 5º nível para escolher este poder.

Plano, tendência: Para os propósitos de superar redução de dano, as armas manufaturadas e naturais do andarilho do horizonte são consideradas como a tendência oposta de seu terreno dominado escolhido. Caso ele escolha um plano com mais de um tipo de tendência, ele deve escolher um desses tipos para esta habilidade. Por exemplo, caso ele selecione "Inferno" (um plano mau e ordeiro) para esta habilidade de domínio de terreno, ele pode escolher "mau" ou "ordem", o que significa que seus ataques podem superar redução de dano bem ou caótico, respectivamente. Alternativamente, caso criaturas nativas deste plano escolhido sejam vulneráveis a um material específico (como ferro frio ou prata), ele pode escolher ter suas armas superando redução de dano como se fossem desses materiais específicos. Caso ele selecione este plano mais de uma vez através de sua habilidade domínio de terreno, seus ataques são considerados como uma tendência ou material específico adicional (como "bem e prata" ou "caótico e bem").

Selva: O andarilho do horizonte adquire *encantar monstros* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (nível de conjurador igual ao nível de personagem). Este encantamento afeta apenas animais, bestas mágicas e criaturas encontradas primariamente nas selvas.

Subterrâneo: O andarilho do horizonte adquire visão no escuro com um alcance de 18 metros. Caso ele já possua visão no escuro a 18 metros, seu alcance é aumentado em 18 metros.

Urbano: O andarilho do horizonte adquire *encantar pessoa* como uma habilidade similar a magia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria (nível de conjurador igual ao nível de personagem).

Mestre de Todos os Terrenos (Sob): No 10º nível, o andarilho do horizonte fica assimilado e confortável em todos os terrenos possíveis. Seu bônus em todos os terrenos prediletos aumenta em +2, e ele trata todos os outros terrenos como se fossem terrenos prediletos (+2 de bônus). Caso uma mudança natural de temperatura ou clima exija um teste ou teste de resistência, ele obtém sucesso automaticamente. Todos aliados a 18 metros dele recebe +2 de bônus nestes testes e testes de resistência; caso o andarilho do horizonte esteja em um terreno dominado, este bônus aumenta para +4.

Arauto de Batalha

Em todo exército há líderes que superam o típico mercenário de sangue frio, o veterano marcado pela guerra ou o envelhecido instrutor de tropas, não tanto em suas habilidades em combate, mas nas suas habilidades de inspirar e liderar os outros. Arautos da batalha são exatamente tais capitães – combatentes treinados, é claro, mas que afiaram a arte da liderança como uma lâmina afiada e a mantêm tão pronta para uso como suas espadas como um meio para a vitória. Arautos de batalha se valem de coragem, perícia, bravura e perseverança que aqueles que servem com eles nem sabiam possuir, e seus aliados muitas vezes se veem subindo a colina do triunfo seguindo o glorioso (embora muitas vezes esfarrapado) estandarte do arauto da batalha.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um arauto de batalha, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Especial: Características de classe desafio e inspirar coragem.

Perícias: Diplomacia 5 graduações, Intimidação 5 graduações, Apresentação (oratória) 5 graduações, Profissão (soldado) 2 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um arauto de batalha são: Adestrar Animais (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (engenharia) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (nobreza) (Int), Diplomacia (Car), Cura (Sab), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio arauto de batalha.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um arauto de batalha não adquire proficiência com armas e armaduras.

Comando Inspirador (Ext): Um arauto de batalha usa sua perspicácia tática apurada e capacidade de decisão para liderar outros à vitória, assim como sua maestria de comando para auxiliar a ele e a seus aliados em batalha.

Todos os arautos de batalha podem usar comando inspirador para inspirar coragem (como a habilidade apresentação de bardo); níveis de bardo e arauto de batalha se acumulam para determinar os bônus concedidos por inspirar coragem.

No 1º nível, e a cada dois níveis subsequentes, o arauto de batalha escolhe um comando para aprender. Exceto se especificado o contrário, estas habilidades concedem um bônus de competência igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha a ele e a todos seus aliados a 18 metros capazes de vê-lo e ouvi-lo. Comandos marcados com um asterisco possuem o mesmo alcance que descrito acima mas afetam apenas certo número de aliados (que pode incluir o arauto de batalha).

Usar comando inspirador é uma ação de movimento. No 5º nível, isto se torna uma ação rápida, e no 10º nível, se torna uma ação imediata. Manter um comando inspirador é uma ação livre que não pode ser interrompida, mas seus efeitos se encerram imediatamente se o arauto de batalha for morto ou impedido de realizar ações (como ficar atordoado, indefeso ou pasmo). O arauto de batalha não pode possuir mais de um comando em efeito ao mesmo tempo. Ele pode usar esta habilidade por um número de rodadas por dia igual a 4 + seu modificador de Carisma, mais 2 rodadas adicionais por nível após o 1º. Ele pode usar rodadas de apresentação de bardo para dar comandos inspiradores, mas não o contrário. Comandos inspiradores são efeitos mente-afetantes dependentes de idioma. O arauto de batalha não pode manter um comando inspirador e uma apresentação de bardo ao mesmo tempo (isto não impede habilidades como comando persistente ou o talento Apresentação Duradoura, que continuam o comando inspirador ou apresentação de bardo após o arauto de batalha parar de mantê-lo).

Alvorar: Aliados afetados por efeitos de exaustão, fadiga ou sono podem realizar um novo teste de resistência contra cada um destes efeitos sobre eles; este novo teste possui um bônus igual ao bônus do comando inspirador do arauto. Aliados que estejam dormindo normalmente acordam automaticamente quando esta habilidade é usada.

Deitar e Rolar: Aliados aplicam o bônus de comando inspirador do arauto de batalha em testes de Reflexos e Acrobacia.

*Disseminar**: Um número de aliados igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha recebe os benefícios do talento Postura do Vento.

Inspirar Intrepidez: Aliados adquirem RD/– igual ao bônus de comando do arauto de batalha.

Tabela 6-2 – Arauto de Batalha

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+1	+0	+1	1º comando inspirador (+1), liderança aprimorada, voz de autoridade
2º	+2	+1	+1	+1	Marcha facilitada
3º	+3	+2	+1	+2	2º comando inspirador
4º	+4	+2	+1	+2	Comando inspirador (+2), inspirar grandeza
5º	+5	+3	+2	+3	3º comando inspirador, estandarte
6º	+6	+3	+2	+3	Talento cooperativo
7º	+7	+4	+2	+4	4º comando inspirador (+3), desafio exigente
8º	+8	+4	+3	+4	Comandos persistentes
9º	+9	+5	+3	+5	5º comando inspirador, inspirar último suspiro
10º	+10	+5	+3	+5	Comandos complexos, comando inspirador (+4)

*Magia de Batalha**: Um aliado recebe um bônus em testes de nível de conjurador e de concentração igual ao bônus de comando do arauto de batalha.

Manobra de Pinçar: Aliados aplicam o bônus do comando inspirador do arauto de batalha em jogadas de ataque e dano quando estiverem flanqueando e como um bônus de esquiva na CA contra ataques de oportunidade provocados por movimento (incluindo levantar-se do chão).

Mantenham suas Cabeças: Aliados aplicam o bônus de comando inspirador do arauto de batalha em testes de Vontade e de concentração.

*Ninguém Cairá**: Um número de aliados igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha cura 1d6 pontos de dano. Aliados alvos que estejam envenenados podem realizar um novo teste de resistência contra um veneno com um bônus igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha; uma falha no teste não gera efeitos adicionais, mas um sucesso conta para curar o veneno. Esta cura não é energia positiva e pode curar mortos-vivos.

Permanecer Firme: Aliados aplicam o bônus de comando inspirador do arauto de batalha na DMC e testes de Fortitude.

Reanimar: Aliados afetados por efeitos de medo podem realizar um novo teste de resistência contra cada efeito de medo sobre eles; este novo teste possui um bônus igual ao bônus do comando inspirador do arauto.

*Sacudir**: Um aliado sujeito a uma condição pode realizar um novo teste de resistência para anular os efeitos com um bônus igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha. Esta habilidade não ajuda contra efeitos instantâneos, efeitos que requerem testes de resistência recorrentes para evitar penalidades adicionais (como doenças e venenos) ou efeitos que não permitem um teste de resistência.

Som da Investida: Aplique o bônus de comando inspirador do arauto de batalha em jogadas de ataque e dano. Aliados em investida aumentam seu deslocamento em 1,5 metros vezes o bônus de comando inspirador do arauto de batalha.

Som de Retirada: Aliados recebem os benefícios do talento Postura Relâmpago. O arauto de batalha deve possuir a habilidade disseminar para escolher esta habilidade.

Táticas Inspiradas : Aliados aplicam o bônus de comando inspirador do arauto de batalha em jogadas de confirmação de crítico, testes de manobra de combate e como um bônus de esquiva na CA contra quaisquer ataques de oportunidade provocados por manobras de combate.

Trabalho em Equipe: Aliados adicionam o bônus de comando inspirador do arauto de batalha em testes de perícia ou jogadas de ataque realizadas quando estiverem utilizando a ação prestar auxílio e, caso obtenham sucesso, a criatura auxiliada aumenta o bônus de prestar auxílio em uma quantidade igual ao bônus de comando inspirador do arauto de batalha.

Liderança Aprimorada (Ext): Um arauto de batalha com o talento Liderança adiciona seu bônus de comando inspirador a seu valor de liderança.

Voz de Autoridade (Ext): Um arauto de batalha é capaz de gritar comandos sobre os estrondos do campo de batalha e sinalizar para aliados quando falar é impossível. Ele recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidação com criaturas às quais ele compartilha um idioma. Adicionalmente, seus aliados recebem um bônus igual ao nível de classe do arauto de batalha em testes de Percepção e Sentir Motivação para ouvir seus comandos e interpretar suas mensagens secretas enviadas com Blefar. Níveis de arauto de batalha e de cavaleiro se acumulam para os propósitos da habilidade estrategista de um cavaleiro.

Marcha Facilitada (Ext): No 2º nível, aliados a 18 metros do arauto de batalha

podem usar passo acelerado ou forçar marcha durante movimento de viagem sem sofrer efeitos negativos por um número de horas por dia igual a 1 hora vezes seu bônus de comando inspirador.

Inspirar Grandeza (Ext): No 4º nível, um arauto de batalha pode usar sua habilidade comando inspirador para inspirar grandeza (como a habilidade apresentação de bardo de 9º nível). Esta habilidade afeta apenas uma criatura no 4º nível, duas no 7º, e três no 10º.

Estandarte (Ext): No 5º nível, um arauto de batalha pode tremular um estandarte de batalha que inspira seus aliados. Esta habilidade é idêntica à habilidade estandarte do cavaleiro, e níveis de cavaleiro se acumulam com níveis de arauto de batalha para determinar os bônus concedidos pelo estandarte.

Talento Cooperativo: No 6º nível, um arauto de batalha recebe um talento cooperativo como um talento adicional. Ele deve atender aos pré-requisitos deste talento. Ele pode usar a habilidade estrategista de cavaleiro como uma ação de movimento para conceder este talento a aliados (caso ele possua a habilidade estrategista maior, isto é uma ação rápida).

Desafio Exigente (Ext): Esta habilidade é idêntica à habilidade desafio exigente de 12º nível de cavaleiro.

Comandos Persistentes (Ext): No 8º nível, um arauto de batalha pode fazer seus comandos inspiradores persistirem mesmo quando ele estiver incapacitado ou impedido de mantê-los. Caso o jogador escolha, os efeitos dos comandos inspiradores do arauto de batalha persistem por um número de rodadas igual a seu bônus de Carisma (eles são contados do número limite de rodadas por dia). Esta habilidade não se aplica caso o arauto de batalha pare intencionalmente de manter um comando inspirador – apenas se ficar atordoado, pasmo, preso, morto e assim por diante, e estiver impedido de mantê-lo. Caso o arauto de batalha recupere-se de sua incapacidade enquanto um comando inspirador estiver persistindo, ele pode voltar a mantê-lo como uma ação livre.

Inspirar Último Suspiro (Ext): No 9º nível, um arauto de batalha pode usar comando inspirador para conceder a ele próprio e a todos aliados a 9 metros os benefícios do talento Duro de Matar. Criaturas conscientes afetadas também recebem benefícios de inspirar coragem quando estiverem com pontos de vida negativos.

Comandos Complexos (Ext): No 10º nível, um arauto de batalha pode ter mais de uma habilidade de comando em efeito ao mesmo tempo. Cada uma deve ser iniciada separadamente e requer um custo de manutenção separado. Isto permite ao arauto de batalha possuir mais de um comando que afeta apenas um alvo (como magia de batalha) em efeito ao mesmo tempo. Os efeitos de múltiplas utilizações da mesma habilidade de comando não se acumulam, mesmo que o bônus concedido pela habilidade normalmente se acumule (por exemplo, caso o arauto de batalha mantivesse dois comandos de manobra de pinçar, seus aliados não receberiam os bônus duplicados, mesmo que bônus de esquiva normalmente se acumulem).

O arauto de batalha também pode manter uma apresentação de bardo adicionalmente a seus comandos inspiradores, embora cada uma deva se iniciar separadamente e a cada uma requeira um custo de manutenção separado.

Defensor Resoluto

Tirados igualmente das fileiras de guardas, cavaleiros, mercenários e brutamontes, defensores resolutos são mestres em clamar uma área e na recusa em abrir mão dela. Este comportamento é mais que uma decisão tática para defensores resolutos; é uma expressão obsessiva e teimosa da necessidade de ser imbatível. Quando defensores resolutos se mantêm em uma postura defensiva, eles colocam todo seu esforço em conter qualquer adversário, conflito ou ameaça que vier a seu encontro.

A maioria dos defensores resolutos surge de fileiras de guerreiros, frequentemente daqueles desejando se tornar guardas melhores para amigos e aliados. Anões são particularmente preparados para a função, embora defensores resolutos de todas as outras raças existam. Mais raramente, bárbaros tomam o caminho de defensor resoluto por uma questão de orgulho, para superar alguns preconceitos sofridos. Estes personagens frequentemente parecem sofrer de dupla personalidade, lançando-se imprudentemente em combate em um momento, e então calmamente frustrando todos os atacantes logo em seguida.

Função: Defensores resolutos são mestres do combate corpo a corpo, se esforçando para provar que o melhor ataque é uma boa defesa. Defensores resolutos são normalmente encontrados na linha de frente da batalha, mantendo sua posição para cobrir seus aliados, saltando em brechas de formações opostas e mantendo-as abertas para outros, e protegendo aliados mais vulneráveis agindo como fortificações móveis, pontos estáveis no caos inconstante da batalha.

Tendência: Qualquer um pode ser teimoso como uma rocha e dedicado a ponto de manter uma posição custe o que custar, portanto defensores resolutos podem ser de qualquer tendência. A dedicação e prática requerida para aprender as proezas de um defensor resoluto são mais fáceis para personagens com um grande respeito pela ordem e organização, portanto, defensores resolutos ordeiros são muito mais comuns que os caóticos.

Dado de Vida: d12.

Requisitos

Para se tornar um defensor resoluto, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Especial: Proficiência com armaduras leves e médias.

Perícias: Esquiva, Tolerância, Vitalidade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um defensor resoluto são: Acrobacia (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Percepção (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio defensor resoluto.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um defensor resoluto é proficiente com todas as armas simples e marciais, todos os tipos de armaduras e escudos (incluindo escudos de corpo).

Bônus na CA (Ext): Um defensor resoluto recebe um bônus de esquiva na CA que inicia em +1 e aumenta conforme o defensor adquire níveis, até alcançar +4 no 10º nível.

Postura Defensiva (Ext): No 1º nível, um defensor resoluto pode entrar em uma postura defensiva, uma posição de prontidão e determinação absoluta. Um defensor resoluto pode manter esta postura por um número de rodadas por dia igual a 4 + seu modificador de Constituição. A cada nível após o 1º, ele pode manter a postura por 2 rodadas adicionais por dia. Aumentos temporários à Constituição, como aqueles adquiridos pela postura defensiva e magias como *resistência do urso*, não aumentam o número total de rodadas que o defensor resoluto pode manter uma postura defensiva por dia. O defensor resoluto pode entrar em uma postura defensiva como uma ação livre. O número total de rodadas de postura defensiva por dia é renovado após 8 horas de descanso, embora estas horas não precisem ser consecutivas.

Enquanto estiver em uma postura defensiva, o defensor resoluto recebe +2 de bônus de esquiva na CA, +4 de bônus de moral à sua Força e Constituição, assim como +2 de bônus de moral em testes de Vontade. O aumento em constituição concede ao defensor resoluto 2 pontos de vida por Dado de Vida, mas estes pontos de vida desaparecem quando a postura defensiva termina e não são perdidos primeiramente como pontos de vida temporários. Enquanto estiver em uma posta defensiva, um defensor resoluto não pode se mover voluntariamente de sua posição atual através de qualquer meio (incluindo movimento normal, cavalgar uma montaria, teleportação, ou voluntariamente permitir que aliados o carreguem). Caso ele entre em uma postura defensiva enquanto estiver em um veículo em movimento que ele não esteja controlando, como uma charrete ou navio, ele pode manter a postura mesmo se o veículo se mover. Caso o defensor resoluto se mova por si próprio devido ao resultado de um teste de perícia Blefar ou uma magia de encantamento bem sucedida de um inimigo, sua postura termina.

O defensor resoluto pode encerrar sua postura defensiva como uma ação livre; após encerrar a postura, ele fica fatigado por um número de rodadas igual a 2 vezes o número de rodadas gastas na postura. Um defensor resoluto não pode entrar em uma nova postura defensiva se estiver fatigado ou exausto, mas pode entrar em uma postura múltiplas vezes durante um mesmo encontro ou combate. Caso um defensor resoluto caia inconsciente, sua postura defensiva se encerra imediatamente, deixando-o à beira da morte.

Uma postura defensiva requer um nível de calma emocional, e não pode ser mantida por um personagem em fúria (como a característica de classe fúria ou a magia *fúria*).

Poderes Defensivos (Ext): Conforme um defensor resoluto avança níveis, ele melhora sua postura defensiva. A partir do 2º nível, o defensor resoluto adquire um poder defensivo. Ele adquire um novo poder defensivo a cada dois níveis de defensor resoluto após o 2º nível. O defensor resoluto adquire os benefícios de poderes defensivos somente quando estiver em uma postura defensiva, e alguns destes poderes requerem que ele realize uma ação anteriormente. Exceto se especificado o contrário, ele não pode selecionar um mesmo poder mais de uma vez.

Baluarte (Ext): O defensor adiciona sua penalidade de armadura à CD de oponentes que realizarem testes de Blefar ou Acrobacia para tentar passar por ele sem provocar um ataque de oportunidade se movendo através de quadrados que ele ameaça.

Colisão (Ext): Em uma postura defensiva, o defensor resoluto pode realizar um ataque adicional por rodada que deve ser um ataque com escudo ou uma pancada (mesmo que ele normalmente não possua um ataque de pancada). Caso realizado como parte de uma ação de ataque total, esse ataque adicional é realizado com o bônus base de ataque total do defensor resoluto -5. A colisão causa 1d4 pontos de dano (caso o defensor resoluto seja Médio, ou 1d3 caso ele seja Pequeno) mais metade do modificador de Força do personagem. O personagem pode realizar este ataque como parte de uma ação para manter ou sair de um agarrão; este ataque é resolvido antes do teste de agarrar ser realizado. Caso acerte o ataque, qualquer teste de agarrar realizado pelo defensor resoluto contra o alvo nesta rodada é feito com +2 de bônus.

Defesa Desperta (Ext): O defensor resoluto pode entrar em uma postura defensiva mesmo quando fatigado. Enquanto mantém uma postura defensiva após usar esta habilidade,

Tabela 6-3 – Defensor Resoluto

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Bônus de CA	Especial
1º	+1	+1	+0	+1	+1	Postura defensiva
2º	+2	+1	+1	+1	+1	Poder defensivo
3º	+3	+2	+1	+2	+1	Esquiva sobrenatural
4º	+4	+2	+1	+2	+2	Poder defensivo
5º	+5	+3	+2	+3	+2	Redução de dano 1/—
6º	+6	+3	+2	+3	+2	Poder defensivo
7º	+7	+4	+2	+4	+3	Esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 3/—
8º	+8	+4	+3	+4	+3	Poder defensivo
9º	+9	+5	+3	+5	+3	Defesa móvel
10º	+10	+5	+3	+5	+4	Poder defensivo, redução de dano 5/—, último suspiro

ele é imune à condição fatigado. Quando a postura se encerra, ele fica exausto por 10 minutos por rodada gasta em uma postura defensiva.

Defesa Destemida (Ext): Em uma postura defensiva, o defensor resoluto é imune às condições abalado e assustado. Um defensor deve ser pelo menos de 4º nível para escolher este poder.

Defesa Renovada (Ext): Como uma ação padrão, o defensor resoluto cura 1d8 pontos de dano + seu modificador de Constituição. A cada dois níveis que ele atingir após o 2º, esta cura aumenta em 1d8, até o máximo de 5d8 no 10º nível. Este poder pode ser usado somente uma vez por postura defensiva.

Fortitude Interna (Ext): Em uma postura defensiva, o defensor resoluto é imune às condições enjoado e nauseado.

Golpe Impeditivo (Ext): Caso o movimento de um adversário na área ameaçada do defensor provoque um ataque de oportunidade e o defensor resoluto acerte o adversário com o ataque, o movimento do adversário é encerrado imediatamente. O adversário não pode se mover novamente neste turno, mas ainda pode realizar o resto de suas ações. Um defensor deve possuir o poder baluarte antes de selecionar este poder.

Golpe Inesperado (Ext): O defensor resoluto pode realizar um ataque de oportunidade contra um adversário que entrar em qualquer quadrado ameaçado pelo defensor resoluto, independentemente se movimento normalmente provocaria ou não um ataque de oportunidade. Este poder pode ser usado somente uma vez por postura defensiva. Um defensor deve ser pelo menos de 4º nível para escolher este poder.

Imóvel (Ext): Em uma postura defensiva, o defensor resoluto adiciona seu nível de classe à sua CMD contra as manobras de combate empurrar, encontrão, puxar e ultrapassar, assim como tentativas de agarrar para movê-lo. Um defensor deve ser pelo menos de 4º nível para escolher este poder.

Interceptar (Ext): Uma vez por rodada como uma ação imediata, quando uma arma corpo a corpo ou à distância atingir um aliado adjacente, o defensor resoluto pode escolher que a arma o atinja em vez do alvo original. O ataque automaticamente atinge o defensor resoluto, independentemente de sua CA ou qualquer chance de falha do efeito, e ele sofre as consequências normais do ataque.

Mente Vazia (Ext): O defensor resoluto pode jogar novamente um teste de Vontade em que falhar. Este poder é usado como uma ação imediata após a jogada do primeiro teste, mas antes dos resultados serem revelados pelo MJ. O defensor resoluto deve utilizar o segundo resultado mesmo que seja pior. Este poder pode ser usado somente uma vez por postura defensiva.

Redução de Dano Aumentada (Ext): A redução de dano do defensor resoluto desta classe aumenta em 1/–. Este aumento está sempre ativo quando o defensor resoluto está em uma postura defensiva. Ele pode selecionar este poder até duas vezes. Seus efeitos se acumulam. Um defensor deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder.

Resiliência Poderosa (Ext): O defensor resoluto automaticamente anula o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo bem-sucedido, assim como outras habilidades ou efeitos que se baseiam em um acerto crítico ou ataque furtivo (como cegueira de um Crítico Cegante ou sangramento de um ataque furtivo). O defensor resoluto

sofre apenas o dano normal desse ataque. Este poder pode ser usado somente uma vez por postura defensiva. Um defensor deve ser pelo menos de 6º nível para escolher este poder.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 3º nível, um defensor resoluto adquire a habilidade de reagir ao perigo antes do que seus sentidos normalmente permitiriam. Ele não pode ser pego desprevenido, mesmo que o atacante esteja invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando imobilizado. Um defensor resoluto com esta habilidade ainda perde seu bônus de Destreza na CA se um oponente obtiver sucesso em uma ação de fintar realizada contra ele.

Caso o personagem possua esquiva sobrenatural de outra classe, ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (veja abaixo).

Redução de Dano (Ext): No 5º nível, um defensor resoluto adquire RD 1/–. No 7º nível, esta RD aumenta para 3/–, e no 10º nível ela aumenta para 5/–. Redução de dano de diferentes fontes não se acumulam; entretanto, um defensor resoluto de 5º nível ou superior que adquire RD por usar uma armadura (mas não de qualquer outra fonte) aumenta sua RD baseada em classe pelo valor da RD da armadura. Portanto, um defensor resoluto de 7º nível vestindo uma armadura completa de adamante (RD 3/–) possui RD 6/–.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 7º nível, um defensor resoluto não pode mais ser flanqueado. Esta defesa anula a habilidade de ladinos de realizar ataques furtivos contra o defensor resoluto por flanqueá-lo. A exceção a esta defesa é que, caso o ladino seja quatro níveis a mais que o defensor resoluto, ele pode flanqueá-lo (e, portanto, realizar um ataque furtivo contra ele).

Caso o personagem adquire esquiva sobrenatural de outra classe (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada, e os níveis dessas classes se acumulam para determinar o nível mínimo de ladino requerido para flanquear o personagem.

Defesa Móvel (Ext): No 9º nível, um defensor resoluto pode ajustar sua posição enquanto mantém uma postura defensiva. Em uma postura defensiva, ele pode realizar um passo de ajuda toda rodada sem perder o benefício de sua postura.

Último Suspiro (Ext): Uma vez por dia, em uma postura defensiva, o defensor resoluto pode realizar um ataque corpo a corpo contra um oponente em seu alcance em resposta a um ataque que o reduziria a pontos de vida negativos, o deixaria inconsciente ou o mataria. Por exemplo, um defensor resoluto possui 1 ponto de vida restante quando um dragão vermelho o morde; o defensor pode usar esta habilidade mesmo que a mordida do dragão fosse mata-lo instantaneamente. Caso acerte o ataque, jogue os dados de dano para o ataque duas vezes e adicione os resultados, mas não multiplique dano adicional de Força, propriedades de armas (como *flamejante*), ou dano de precisão (como ataque furtivo). Este bônus adicional não é multiplicado em um acerto crítico (embora outros danos adicionais sejam multiplicados normalmente). Após o ataque do defensor ser resolvido, ele sofre os efeitos normais do ataque que provocou esta habilidade.

Guardião da Natureza

Guardiões da natureza são protetores das áreas selvagens do mundo, caçadores e exploradores por excelência, altamente habilidosos em conquistar seu espaço entre habitantes não-humanoides das selvas. Guardiões da natureza se tornam amigos e treinam uma fera da natureza como seu companheiro, e alguns chamam os guardiões de "mestres das feras" por causa desses animais de estimação, mas eles são muito mais do que meros domadores de criaturas selvagens. Eles são especialistas em navegar através da severa brutalidade da fúria da natureza e utilizar o que estiver à mão como ferramentas e armas, mas eles vão além de ser sobreviventes endurecidos para se tornarem astutos estrategistas com afiadas mentes analíticas capazes de se adaptar e preparar para qualquer situação e fazer o melhor uso possível das vantagens que qualquer terreno ou ambiente possa lhes oferecer.

Guardiões da natureza geralmente são druidas ou patrulheiros/druidas, embora ocasionalmente patrulheiros/clérigos com o domínio dos Animais ou mesmo patrulheiros puros de níveis altos ou multiclasse explorem esta classe.

Função: O guardião da natureza é um mestre de ambientes selvagens e aproveita melhor seus poderes em variedades de terrenos que ele tenha estudado. Ele e seu companheiro animal formam um ótimo time. Eles são excelentes batedores e guerreiros versáteis, capazes de suplementar suas perícias com magias para cumprir quase qualquer função.

Tendência: Guardiões da natureza tendem a tendências não malignas, uma vez que muitos buscam sua profissão devido ao desejo de ajudar e proteger os outros. Ocasionalmente, guardiões maus podem ser encontrados voltando a amarga realidade da natureza contra seus inimigos ou guardando locais naturais maculados pelas fadas negras.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um guardião da natureza, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Especial: Características de classe companheiro animal*, empatia selvagem e terreno predileto.

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Perícias: Adestrar Animais 5 graduações, Conhecimento (geografia) 5 graduações, Conhecimento (natureza) 5 graduações, Sobrevivência 5 graduações.

*A habilidade elo com montaria de um oráculo da natureza conta como a característica de classe companheiro animal para o propósito desta classe de prestígio.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guardião da natureza são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura

(Sab), Escalar (For), Natação (For), Percepção (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio guardião da natureza.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um guardião da natureza não adquire proficiência com armas e armaduras.

Magias por Dia: Nos níveis indicados, um guardião da natureza adquire novas magias por dia como se tivesse adquirido um nível em uma classe conjuradora divina à qual ele pertence antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, ele não recebe outros benefícios dessa classe além das magias por dia, magias conhecidas (se for um conjurador espontâneo) e aumento no nível efetivo de conjurador. Caso ele possua mais de uma classe conjuradora divina antes de se tornar um guardião da natureza, ele deve decidir a qual classe ele adicionará o novo nível para o propósito de determinar magias por dia.

Elo com Companheiro (Ext): No 1º nível, os níveis de guardião da natureza se acumulam com todos os níveis de classes que concedem um companheiro animal para o propósito de determinar as habilidades de seu companheiro animal. O guardião da natureza e seu companheiro animal possuem um vínculo empático como aquele entre um mago e seu familiar. No 5º nível, o companheiro animal do guardião da natureza recebe os mesmos benefícios que o guardião quando estiver em um terreno predileto do guardião.

Empatia Natural (Ext): Para o propósito da habilidade empatia selvagem, os níveis de classe de um guardião da natureza se acumulam com todos os níveis de classes que concedem a habilidade empatia selvagem. Quando estiver em seu terreno predileto, um guardião da natureza adiciona seu bônus de terreno predileto em testes de empatia selvagem. Ele também pode escolher usar empatia selvagem para desmoralizar um animal ou besta mágica em vez de melhorar sua atitude, como se estivesse utilizando Intimidação em vez de Diplomacia.

No 4º nível, um guardião da natureza não sofre mais penalidades quando estiver usando empatia selvagem para influenciar ou desmoralizar bestas mágicas. No 7º nível, ele pode usar empatia selvagem para afetar um verme (seja irracional ou com Inteligência 1 ou 2). No 10º nível, ele pode usar isto para afetar plantas (seja irracional ou com Inteligência 1 ou 2).

Harmonia Mística (Sob): No 2º nível, um guardião da natureza em seu terreno predileto recebe um bônus de intuição na CA igual à metade de seu bônus de terreno predileto. Ele perde este bônus quando estiver imobilizado ou indefeso.

Travessia de Terras Selvagens (Ext): No 2º nível, um guardião da natureza e seu companheiro animal recebem a habilidade de se mover através de perigos naturais de seu terreno predileto (como pântanos, areia movediça, neve, gelo, rochas soltas e assim por diante) a seu deslocamento normal sem sofrer dano ou qualquer outro impedimento (na prática, isto é a habilidade travessia de floresta aplicada a perigos naturais de terrenos que não contêm plantas). Perigos de terrenos que foram magicamente manipulados para impedir movimento ainda o afetam.

Dialeto dos Animais (SM): No 3º nível, um guardião da natureza pode *falar com os animais* à vontade em seu terreno predileto. Fora de seu terreno predileto, ele pode usar *falar com os animais* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia. Seu nível de conjurador é igual a seu nível de classe.

Garra de Prata (Sob): No 4º nível, o companheiro animal de um guardião da natureza e qualquer criatura que ele convocar com *convocar aliado da natureza* adquire RD/prata igual ao nível de classe do guardião. Adicionalmente, suas

Tabela 6-4 – Guardião da Natureza

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por dia
1º	+0	+1	+0	+1	Elo com companheiro, empatia natural	—
2º	+1	+1	+1	+1	Harmonia mística, travessia de terras selvagens	+1 nível de classe conjuradora divina
3º	+2	+2	+1	+2	Dialeto dos animais	+1 nível de classe conjuradora divina
4º	+3	+2	+1	+2	Garra de prata	+1 nível de classe conjuradora divina
5º	+3	+3	+2	+3	Sobrevivente, terreno predileto	—
6º	+4	+3	+2	+3	Forjar madeira	+1 nível de classe conjuradora divina
7º	+5	+4	+2	+4	Caminhar com companheiro, dialeto das plantas	+1 nível de classe conjuradora divina
8º	+6	+4	+3	+4	Pata de ferro	+1 nível de classe conjuradora divina
9º	+6	+5	+3	+5	Terras protegidas	—
10º	+7	+5	+3	+5	Alma companheira, terreno predileto	+1 nível de classe conjuradora divina

armas naturais são consideradas prata para o propósito de superar redução de dano.

Sobrevivente (Ext): No 5º nível, um guardião da natureza não sofre penalidades por usar uma ferramenta ou arma improvisada.

Terreno Predileto (Ext): No 5º nível e novamente no 10º nível, um guardião da natureza pode escolher um terreno predileto. Esta habilidade é idêntica e se acumula com a característica de classe do patrulheiro.

Forjar Madeira (SM): No 6º nível, um guardião da natureza pode manufaturar itens de madeira que ele pode usar com uma tremenda habilidade. Uma vez por dia, ele pode usar *moldar madeira* como uma habilidade similar a magia com um nível de conjurador igual a seu nível de guardião da natureza. Em suas mãos, itens criados com esta habilidade são tratados como itens obra-prima sob o efeito da magia *madeira-ferro*; nas mãos de outros, ele são apenas itens de madeira ordinários do tipo apropriado. Caso o guardião use esta habilidade para criar armas ou armaduras, ele pode cria-las como itens mágicos como se tivesse usando o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas (embora elas sejam apenas madeira mágica na mão de outros, e *madeira-ferro* apenas quando ele as utilizar).

Caminhar com Companheiro (Sob): No 7º nível, o guardião da natureza compartilha os benefícios de magias de viagem (como *travessia entre árvores* e *teletransporte vegetal*) e metamorfose e magias similares (incluindo *forma de árvore*) conjuradas pelo guardião se forem das listas de magias de druida ou patrulheiro. O companheiro é considerado como parte do guardião ou como um objeto sem peso, o que for mais favorável para o guardião.

Dialeto das Plantas (SM): No 7º nível, um guardião da natureza pode *falar com as plantas* à vontade em seu terreno predileto. Fora de seu terreno predileto, ele pode usar *falar com as plantas* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia. Seu nível de conjurador é igual a seu nível de classe.

Pata de Ferro (Sob): No 8º nível, o companheiro animal de um guardião da natureza e qualquer criatura que ele convocar com *convocar aliado da natureza* adquire RD/ferro frio igual ao nível de classe do guardião. Adicionalmente, suas armas naturais são consideradas ferro frio para o propósito de superar redução de dano. Esta habilidade não se acumula com a habilidade garra de prata. O guardião deve decidir no momento da convocação qual benefício a criatura convocada irá receber. Ele pode alterar qual habilidade se aplica a seu companheiro animal gastando 1 hora de oração e meditação com seu companheiro a no máximo 30 metros.

Terras Protegidas (Ext): No 9º nível, um guardião da natureza pode designar uma área como suas terras protegidas, permitindo-o tratá-las como seu terreno predileto ou melhorar seus bônus caso já esteja em um terreno predileto. A área não pode ser maior que 2,5 quilômetros quadrados, e o guardião deve passar 24 horas estudando cuidadosamente a área. Este período de estudo lhe concede +2 de bônus de terreno predileto nessa área, que se acumula com qualquer bônus de terreno predileto para essa área por exemplo, caso ele tenha floresta como terreno predileto e suas terras protegidas façam parte de uma floresta). Ele também pode designar um tipo de criatura como seu inimigo predileto dentro dessas terras protegidas, recebendo +2 de bônus de inimigo predileto contra o tipo de criatura que se acumula com qualquer bônus de inimigo predileto que ele possuir contra aquele tipo de criatura. Aliados capazes de ver e ouvir o guardião recebem um bônus de iniciativa igual à metade dos bônus de terreno predileto do guardião para esse terreno.

Um guardião da natureza pode possuir um número de terras protegidas igual a seu bônus de Sabedoria (mínimo 1). Quando ele atinge seu número máximo de terras protegidas, ele pode selecionar uma nova terra para proteger ao abandonar uma antiga e executar o ritual para a nova área.

Alma Companheira (Sob): No 10º nível, o elo de um guardião da natureza com seu companheiro animal é tão forte que transcende a distância e até mesmo a morte. A habilidade devoção do companheiro aumenta para +8 de bônus de moral em testes de Vontade contra efeitos e magias de encantamento. O guardião pode sondar através de seu companheiro animal uma vez por dia como se estivesse usando a magia *sondagem*, exceto que ele não precisa de um foco ou foco divino. Ele pode ver a área em torno de seu companheiro ou enxergar através de seus olhos. Caso seu companheiro morra, ele pode revivê-lo com um ritual de 8 horas; isto possui o mesmo efeito que *reviver os mortos*, exceto que não requer componentes materiais e o companheiro não adquire níveis negativos através deste ritual.

Mestre Espião

Inigualáveis praticantes da enganação, mestres espiões dependem de enganação e de truques no lugar de músculos e de magia. Um mestre espião é um perito em meios, tanto mágicos quanto não-mágicos, de evitar detecção e tem um raciocínio rápido para improvisação. Mestres espiões podem servir a nações, interesses privados ou vender seus serviços para a maior oferta sem pensar em lealdade a longo prazo.

Bardos e ladinos, com sua ampla gama de perícias, são particularmente adequados para as demandas da espionagem. Ladinos podem facilmente se passar por membros da maioria das profissões mundanas (embora interpretar um guerreiro de armadura impeça suas habilidades naturais), enquanto bardos trapaceiros podem personificar uma grande variedade de outros conjuradores bem o suficiente para enganar um observador casual. Versatilidade e adaptabilidade são as palavras de ordem para a espionagem, e mestres espiões bem-sucedidos deixam outros completar suas fraudes, subitamente conduzindo alvos às suas conspirações.

Função: Mestres espiões raramente trabalham com outras pessoas, exceto se estiverem sob disfarce. Suas habilidades especiais que os servem tão bem em campo ironicamente os fazem líderes excepcionais, mas a inclinação natural de um mestre espião para o anonimato o afasta do centro das atenções. Note que um mestre espião entre aventureiros pode não ter a intenção de traí-los; heróis armados providenciam um excelente disfarce para a verdadeira missão do mestre espião, saibam eles ou não da intenção do espião.

Tendência: A prática da espionagem demanda disciplina e certa flexibilidade moral e ética; a maioria dos mestres espiões é neutra em vez de caótica ou ordeira.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um mestre espião, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Talentos: Enganador, Vontade de Ferro.

Perícias: Blefar 7 graduações, Disfarce 7 graduações, Percepção 5 graduações, Sentir Motivação 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre espião são: Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento (todos) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Furtividade (Des), Linguística (Int), Operar Mecanismo (Des), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio mestre espião.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um mestre espião não adquire proficiência com armas e armaduras.

Arte da Dissimulação (Ext): Um mestre espião adiciona seu nível de classe em todos os testes de Blefar, Disfarce e Sentir Motivação.

Ataque Furtivo (Ext): Esta habilidade funciona exatamente como a habilidade de ladino de mesmo nome. O dano adicional causado aumenta em +1d6 a cada três níveis após o 1º (4º, 7º e 10º). Caso o mestre espião obtenha um ataque furtivo de outra fonte, os bônus de dano se acumulam.

Mestre do Disfarce (Ext): Um mestre espião pode criar um disfarce na metade do tempo normalmente requerido. Adicionalmente, quaisquer penalidades por assumir um disfarce de um gênero, raça, idade ou tamanho diferente são reduzidas em 1.

Mascarar Tendência (Sob): Um mestre espião de 2º nível ou superior pode alterar sua aura de tendência para enganar magias que discernem tendência (como *detectar o mal*). Ele pode escolher ser detectado como qualquer tendência específica, ou para não ser detectado como nenhuma tendência. Esta habilidade não o protege contra efeitos ou magias que causam dano baseado em tendência. Mascarar sua aura de tendência é uma ação padrão, e dura até que ele a altere novamente ou encerre o efeito.

Mentira Volúvel (Sob): Um mestre espião de 2º nível ou superior pode enganar magias de detecção da verdade. Uma criatura usando este tipo de magia contra o espião deve obter sucesso em um teste de nível de conjurador contra uma CD igual a 15 + o nível de classe do mestre espião para obter sucesso (como se ele estivesse sob os efeitos da magia *eloquência*); uma falha significa que a magia não detecta as mentiras do espião nem o força a dizer apenas a verdade. Esta habilidade não concede ao mestre espião o bônus em testes de Blefar da magia *eloquência*.

Aura Mundana (SM): No 3º nível, um mestre espião pode usar *aura mágica* duas vezes por dia, mas apenas para o propósito de fazer um objeto parecer mundano.

Conhecimento Superficial (Ext): Um mestre espião dá a impressão de conhecer mais do que ele realmente sabe. A

Tabela 6-5 – Mestre Espião

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+0	+0	+1	+1	Arte da dissimulação, ataque furtivo +1d6, mestre do disfarce
2º	+1	+1	+1	+1	Mascarar tendência, mentira volúvel
3º	+2	+1	+2	+2	Aura mundana 2/dia, conhecimento superficial
4º	+3	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6, pensamentos ocultos, troca rápida
5º	+3	+2	+3	+3	Confundir detecção, mente escorregadia
6º	+4	+2	+3	+3	Trocar tendência
7º	+5	+2	+4	+4	Ataque furtivo +3d6
8º	+6	+3	+4	+4	Ataque mortal, enganar encantamento
9º	+6	+3	+5	+5	Mente oculta
10º	+7	+3	+5	+5	Assumir personalidade, ataque furtivo +4d6

partir do 3º nível, ele pode realizar testes de Conhecimento e Profissão mesmo destreinado quando disserem respeito a seu disfarce ou identidade assumida como se fosse treinado e recebe um bônus igual à metade de seu nível nestes testes. Por exemplo, uma mestra espiã disfarçada de nobre pode fazer testes destreinados de Conhecimento (história) sobre o reino e de Conhecimento (nobreza) sobre famílias da nobreza e realeza como se fosse treinada, mas ela não pode fazer testes destreinados de Conhecimento (natureza) para identificar ervas.

Pensamentos Ocultos (Sob): Um mestre espião de 4º nível pode ocultar seus esquemas de magias que leem a mente. Quando uma criatura estiver usando *detectar pensamentos* ou magias similares para ler sua mente, ele decide quais pensamentos superficiais seu oponente detecta, e seus pensamentos superficiais reais permanecem privados. Esta habilidade não protege contra ataques mentais ou leitura de mente que vai além de pensamentos superficiais.

Troca Rápida (Ext): A partir do 4º nível, um mestre espião pode assumir um disfarce em apenas 2d4 rodadas ao sofrer -10 de penalidade em seu teste de Disfarce. Esta penalidade diminui para -5 no 8º nível.

Confundir Detecção (SM): No 5º nível um mestre espião pode confundir adivinhações usadas contra ele como se estivesse sob os efeitos da magia *dificultar detecção* com um nível de conjurador igual a seu nível de personagem. Ele pode suprimir ou reativar esta proteção como uma ação padrão. Caso dissipada, o mestre espião não pode reativar *dificultar detecção* por 1d4 rodadas.

Mente Escorregadia (Sob): No 5º nível, um mestre espião pode se safar de controle mental. Isto funciona como a proeza avançada de ladino de mesmo nome. Caso o espião possua a habilidade mente escorregadia de outra classe, estas habilidades se acumulam, mas ele ainda pode usar mente escorregadia somente uma vez por rodada.

Trocar Tendência (Sob): A partir do 6º nível, o controle de um mestre espião sobre sua aura de tendência se aprimora. Quando assume uma tendência falsa, ele pode escolher que magias e itens mágicos o afetem como se ele fosse desta tendência; isto inclui efeitos benéficos e inofensivos; Por exemplo, um mestre espião neutro e bom pode alterar sua aura para ordeiro e mau, portanto ele pode passar através de uma porta que eletrocuta criaturas que não sejam ordeiras e más; caso atingido por *punição sagrada* enquanto estiver com sua aura alterada, ele sofre dano como se fosse mau. Um mestre espião pode alterar sua aura de tendência de uma tendência mascarada (como a característica de classe de 2º nível, onde efeitos ainda funcionam baseados em sua tendência real) para uma tendência trocada (como nesta habilidade, onde efeitos funcionam baseados em sua tendência assumida) como uma ação padrão. Trocar sua aura de tendência é uma ação padrão, e dura até que ele a altere novamente ou o encerre o efeito.

Ataque Mortal (Ext): No 8º nível, um mestre espião aprende a arte de matar ou paralisar um adversário com um golpe meticuloso. Esta habilidade funciona como a habilidade ataque mortal do assassino. Caso o mestre espião possua níveis em outra classe que conceda a habilidade ataque mortal, estes níveis se acumulam com seu nível de mestre espião para determinar a CD de seu ataque mortal, mesmo que ele ainda não tenha alcançado o 8º nível como um mestre espião.

Enganar Encantamento (Sob): Um mestre espião de 8º nível ou superior pode enganar um oponente a acreditar que ele foi encantado ou dominado. Quando o mestre espião obtém sucesso em um teste de resistência contra um efeito mágico que proporciona controle (como *encantar pessoa*, *dominar pessoas* ou a habilidade dominar de um vampiro), ele pode permitir que a magia gere um efeito parcial. Para o conjurador, parece que o espião falhou em seu teste de resistência, mas o espião não fica sob o controle do conjurador. Caso a magia proporcione um vínculo telepático, ele funciona normalmente, mas o espião não é obrigado a seguir os comandos do conjurador. O mestre espião pode dissipar um encantamento enganado como uma ação padrão. Enganar encantamento pode ser usado quando o espião obtém sucesso em um teste de resistência subsequente contra um efeito ativo, como o teste concedido por mente escorregadia.

Mente Oculta (SM): No 9º nível, um mestre espião recebe o benefício da magia *limpar a mente* constantemente com um nível de conjurador igual a seu nível de personagem. O espião pode suprimir ou reativar esta proteção como uma ação padrão. Caso dissipada, o mestre espião não pode reativar *limpar a mente* por 1d4 rodadas.

Assumir Personalidade (Sob): A habilidade suprema do mestre espião é assumir outra personalidade inteiramente, tornando-a sua própria personalidade. Como uma ação de rodada completa, o espião pode tocar uma criatura indefesa e trocar sua aura com a do alvo. Isto confunde efeitos e magias de adivinhação, mesmo os tão poderosos quando *discernir localização*, sendo que esses registram o espião como sendo a criatura que ele tocou. Está habilidade não é à prova de divindades ou da ação de criaturas igualmente poderosas. Assumir uma personalidade dura até que o mestre espião a encerre (uma ação padrão) ou use a habilidade em outra criatura.

Mestre Quimista

Quando alquimistas alegremente usam mutagêncios para se transformar em criaturas abrutalhadas de músculos e reflexos, as pessoas civilizadas normalmente viram suas cabeças e murmuram que tais transformações devem ter um preço. Para alguns alquimistas esse preço é a transformação em um mestre quimista, uma criatura capaz de tomar uma forma monstruosa e brutal como um ato voluntário.

Mestres quimistas se tornam duas personalidades compartilhando um único corpo. Tanto a "forma mutagênica" grosseira da proeza alquímica e o alquimista original que a criou se consideram como a forma verdadeira, e devem aprender a trabalhar em conjunto para alcançar seus objetivos. Muito frequentemente, mestres quimistas eventualmente se tornam suas formas mutagênicas, e o corpo do alquimista original e sua mente podem ser trazidos à tona apenas quando houverem necessidades sociais ou de obscuridade e furtividade. Infelizmente, a forma mutagênica de um mestre quimista frequentemente possui uma personalidade mais violenta e implacável (que pode levar ao conflito entre as duas versões do mesmo personagem).

Função: Uma vez que sua natureza é revelada, mestres quimistas são raramente aceitos pela sociedade, portanto, possuem uma forte motivação para manterem-se em movimento. Aventurar-se é uma das poucas atividades em que suas formas monstruosas podem ser úteis, levando muitos a constantemente explorar áreas perigosas às margens da civilização. A resiliência de um mestre quimista e sua habilidade de combinar o caos de bombas lançadas com a carnificina do combate corpo a corpo é um grande benefício para muitos grupos de aventureiros, proporcionando ao mestre quimista aliados que estarão um pouco mais dispostos a relevar suas características mais desagradáveis.

Tendência: Um mestre quimista possui duas tendências (veja a habilidade forma mutagênica). A única restrição é que essas tendências não podem ser exatamente a mesma.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um mestre quimista, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Especial: Característica de classe mutagênico, descoberta infundir mutagênico ou mutagênico bestial.

Magias: Habilidade de criar extratos de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre quimista são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Conhecimento (exploração) (Int), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio mestre quimista.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um mestre quimista não adquire proficiência com armas e armaduras.

Extratos por Dia: Nos níveis indicados, um mestre quimista adquire novos extratos por dia como se tivesse adquirido um nível de alquimista. Entretanto, ele não recebe outros benefícios dessa classe além dos extratos por dia e aumento no nível efetivo de conjurador para extratos.

Arremessador de Bombas (Ext): O poder destrutivo de bombas apela aos impulsos violentos de um mestre quimista. Adicione os níveis de alquimista e de mestre quimista do personagem para determinar o dano causado por suas bombas.

Forma Mutagênica (Ext): A forma mutagência de um mestre quimista é um alter ego que tem uma personalidade diferente de sua forma normal, uma consequência das mudanças mentais causadas pelas poções mutagênicas que ele consumiu durante sua carreira. A forma mutagênica compartilha memórias e objetivos comuns com a personalidade normal do quimista, mas busca alcançar esses objetivos de uma maneira diferente. A forma mutagênica é frequentemente feia e monstruosa e pode até mesmo parecer de uma raça ou gênero diferente da forma normal; eles podem parecer tão diferentes quanto duas pessoas que não se conhecem. Na verdade, a forma mutagênica frequentemente possui seu próprio nome,

Tabela 6-6 – Mestre Quimista

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Extratos por Dia
1º	+1	+1	+1	+0	Arremessador de bombas, forma mutagênica, mutação 2/dia	—
2º	+2	+1	+1	+1	Mutagênico avançado	+1 nível de alquimista
3º	+3	+2	+2	+1	Brutalidade (+2)	+1 nível de alquimista
4º	+4	+2	+2	+1	Mutagênico avançado	—
5º	+5	+3	+3	+2	Mutação 3/dia	+1 nível de alquimista
6º	+6	+3	+3	+2	Mutagênico avançado	+1 nível de alquimista
7º	+7	+4	+4	+2	Brutalidade (+2)	+1 nível de alquimista
8º	+8	+4	+4	+3	Mutação 4/dia, mutagênico avançado	—
9º	+9	+5	+5	+3	Brutalidade (+2)	+1 nível de alquimista
10º	+10	+5	+5	+3	Mutação 5/dia, mutagênico avançado	+1 nível de alquimista

e pode tentar manter relações e redutos independentes (embora o tempo limitado do alter ego frequentemente torne isto difícil). A forma mutagênica também possui sua própria tendência (que é selecionada pelo personagem, mas deve ser diferente da tendência normal do mestre quimista). A mudança na tendência afeta o mestre quimista apenas enquanto estiver em sua forma mutagênica.

Exemplo: Darabont é um gnomo neutro e bom alquimista 7/mestre quimista 4. Sua forma mutagênica é uma criatura deformada e retorcida chamar Açougueiro. Açougueiro é neutro, e mais interessado em ver o mundo em equilíbrio do que promover o bem maior. Açougueiro é ciente de que ele existe apenas quando chamado por Darabont, mas busca formar seu próprio círculo de amigos com pensamentos similares durante as horas em que existe. Açougueiro não desgosta de Darabont, mas acha que sua forma de gnomo é muito afável e inocente para sobreviver no árduo mundo em que o quimista vive. Como Darabont, o personagem é detectado como bom e é afetado como um personagem bom por magias e efeitos que variam conforme a tendência; como Açougueiro, o mesmo personagem é neutro, não é revelado pela magia *detectar o bem*, e é tratado como neutro para todas as magias e efeitos.

Mutação (Sob): No 1º nível, como resultado de uma exposição repetida a seus mutagênicos, o mestre quimista pode agora assumir uma forma mutagênica duas vezes por dia sem ingerir seu mutagênico. Nesta forma, ele recebe todos os bônus e penalidades de seu mutagênico e soma seus níveis de alquimista e mestre quimista para a duração desta forma. Usar um mutagênico também força o quimista a entrar nesta forma. Beber um mutagênico ou usar a habilidade mutação novamente em sua forma mutagênica funciona normalmente (com os modificadores do novo mutagênico substituindo os modificadores vigentes, e prevalecendo a maior duração). O quimista permanece em sua forma mutagênica até que sua duração expire, sua magia seja interrompida (como em um *campo de antimagia*), ou ele gaste outro uso de sua habilidade mutação.

Um quimista pode ser forçado a assumir sua forma mutagênica contra sua vontade por estresse ou dano. A qualquer momento em que o personagem estiver em sua forma normal e possuir usos diários da habilidade mutação disponíveis, ele pode ser forçado a trocar de forma após sofrer um acerto crítico ou falhar em um teste de Fortitude. Nestas situações, o quimista deve realizar um teste de Vontade CD 25; caso falhe, em sua próxima rodada ele usa uma ação padrão para mudar para sua forma mutagênica (que deve ser considerado um uso da habilidade mutação).

No 5º nível, o mestre quimista pode assumir sua forma mutagênica três vezes por dia; isto aumenta para quatro vezes por dia no 8º nível e para cinco vezes por dia no 10º nível.

Mutagênico Avançado (Sob): No 2º nível, a forma mutagênica do mestre quimista continua a evoluir e se desenvolver conforme ele aumenta de poder. O mestre quimista seleciona um mutagênico avançado, um poder que muda como sua forma mutagênica funciona ou que pode ser acessado em sua forma mutagênica. Ele recebe mutagênicos avançados adicionais no 4º, 6º, 8º e 10º níveis. O quimista não pode selecionar o mesmo mutagênico avançado mais de uma vez.

Ágil (Ext): A estrutura física flexível do mestre quimista lhe concede um bônus alquímico em testes de Destreza, testes de perícias baseadas em Destreza, na DMC e um bônus de armadura natural na CA. O bônus é igual à metade dos níveis de classe do mestre quimista.

Corpulento (Ext): Em sua forma mutagênica, a estrutura física avantajada do mestre quimista lhe concede um bônus alquímico em testes de Força, testes de Constituição e perícias baseadas em Força, assim como um bônus em seu BMC e na DMC. O bônus é igual à metade dos níveis de classe do mestre quimista.

Disfarce (Ext): Quando em sua forma mutagênica, o quimista pode temporariamente alterar sua aparência para sua forma normal e ainda manter a maioria das habilidades de sua forma mutagênica. Como uma ação padrão, ele pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 20) para assumir a aparência de sua forma normal por 1 minuto. Cada minuto adicional além do primeiro requer um novo teste de resistência com +1 de aumento na CD. Uma falha no teste significa que o quimista assume sua forma normal (como se estivesse encerrando o uso de sua forma mutagênica) ou reverte completamente à sua forma mutagênica. A qualquer momento enquanto estiver usando esta habilidade, o quimista pode retornar à sua forma normal como uma ação padrão ou relaxar e reverter à sua forma mutagênica como uma ação livre. Uma vez que esta habilidade terminar, o quimista não pode usá-la novamente até que 10 minutos tenham se passado. Mudanças físicas óbvias na forma mutagênica, como mutagênico dracônico, mutagênico bestial e mutagênico de crescimento não funcionam enquanto o quimista está disfarçado em sua forma normal. Tempo gasto disfarçado é contado do tempo da forma mutagênica do quimista.

Evasão (Ext): Este mutagênico funciona como a habilidade de ladino de mesmo nome, exceto que se aplica somente à forma mutagênica do quimista.

Faro (Ext): O mestre quimista adquire a habilidade faro em sua forma mutagênica.

Mente Dividida (Ext): O alter ego do quimista lhe concede +2 de bônus em testes de resistência de Vontade em suas formas normal e mutagênica. Caso seja afetado por um efeito ou magia de encantamento e falhe em seu teste de resistência, ele pode tentar o mesmo teste novamente na rodada subsequente contra a mesma CD; caso seja bem-sucedido, ele está livre do efeito (como se tivesse obtido sucesso no teste original) e imediatamente muda para sua forma mutagênica ou volta à sua forma normal. Caso ele não possua mais usos da habilidade mutação remanescentes no dia, ele não pode usar mente dividida. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de pelo menos 10 para selecionar esta habilidade.

Mudança Restauradora (Sob): Quando o quimista assume sua forma mutagênica ou retorna à sua forma normal, ele cura um número de pontos de vida igual a 1d8 + seu nível de personagem.

Mutagênico Bestial (Ext): Este mutagênico é idêntico à descoberta de alquimista de mesmo nome e é considerada como essa descoberta para o propósito de se qualificar para outras descobertas ou mutagênicos avançados.

Mutagênico de Crescimento (Sob): Quando um quimista assume sua forma mutagênica, ele aumenta em uma categoria de tamanho, como se estivesse sob os efeitos da magia *aumentar pessoa*. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de pelo menos 16 e deve conhecer o extrato *aumentar pessoa, forma gigante I* ou *metamorfose* para selecionar esta habilidade.

Mutagênico Dracônico (Sob): Quando um quimista assume sua forma mutagênica, ele adquire características de dragão – pele escamosa, olhos reptilianos e assim por diante, lembrando um meio-dragão. O quimista deve escolher um tipo de dragão (veja a tabela linhagem dracônica na página 58 do *Livro Básico*) quando selecionar este mutagênico avançado; uma vez selecionado, esta escolha não pode ser alterada e determina sua resistência dracônica e tipo de arma de sopro. O quimista adquire resistência 20 ao tipo de energia correspondente. A arma de sopro do quimista causa 8d8 pontos de dano de energia (Reflexos reduz à metade, CD 10 + níveis de classe do quimista + o modificador de Inteligência do quimista); ele pode usar sua arma de sopro uma vez por transformação em sua forma mutagênica. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de ao menos 16, deve conhecer o extrato *forma de dragão I*, e deve possuir a descoberta (ou mutagênico avançado) mutagênico bestial para selecionar esta habilidade.

Mutagênico Furioso (Ext): Os dados de dano dos ataques de mordida e garras do mutagênico bestial aumentam em um passo. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de ao menos 11, e deve possuir a descoberta mutagênico bestial ou mutagênico avançado para selecionar esta habilidade.

Mutagênico Maior (Ext): Este mutagênico é idêntico à descoberta de alquimista de mesmo nome e é considerada como essa descoberta para o propósito de se qualificar para outras descobertas ou mutagênicos avançados. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de pelo menos 12, e deve possuir a descoberta mutagênico bestial ou mutagênico avançado para selecionar esta habilidade.

Mutagênico Prolongado (Ext): A duração da mutação do mestre quimista é dobrada.

Mutagênico Superior (Ext): Este mutagênico é idêntico à descoberta de alquimista de mesmo nome e é considerada como essa descoberta para o propósito de se qualificar para outras descobertas ou mutagênicos avançados. O personagem deve possuir um nível efetivo de alquimista (níveis de alquimista mais níveis de mestre quimista) de pelo menos 16, e deve possuir a descoberta mutagênico bestial ou mutagênico avançado para selecionar esta habilidade.

Visão Noturna (Ext): O quimista adquire visão no escuro a 18 metros e visão na penumbra em sua forma mutagênica.

Brutalidade (Ext): No 3º nível, o gosto pela violência do mestre quimista o leva a desferir golpes mais poderosos com armas facilmente dominadas por sua mente bestial. No 3º nível, um quimista em sua forma mutagênica causa +2 de dano quando atacar com armas simples e ataques naturais. Este bônus aumenta para +4 no 7º nível e para +6 no 9º nível.

Profeta da Fúria

Espalhados pelas terras selvagens, estão esses guerreiros com poderes infundidos pelos espíritos, que veem e ouvem dentro do mundo do além e retiram dele reservas de poderes inimagináveis. Eles são os escolhidos dos deuses e muitas vezes possuem um status próximo ao de um chefe ou ao de um xamã em uma típica tribo ou algumas vezes até mesmo superam isso. Profetas da fúria podem dar conselhos através de sua comunhão com os espíritos e habilidade de adivinhar o futuro.

Profetas da fúria são sempre bárbaros/oráculos, embora alguns também possuam níveis em outras classes. O mais popular mistério de oráculo entre os profetas da fúria é o da batalha, pois a perícia em batalha é respeitada nas sociedades bárbaras, mas oráculos de todos os mistérios encontram seu caminho para posições como chefes de guerra, conselheiros e líderes. Alguns profetas da fúria escolhem viver solitariamente ou agir como campeões errantes, pertencendo a todas as tribos e a nenhuma, seguindo a orientação de seus guias espirituais em vez das ordens de qualquer chefe tribal ou conselho. Embora algumas vezes sejam vistos de forma suspeita por líderes tribais, estes andarilhos são populares entre muitos bárbaros, que os veem como exemplares perfeitos de força, virtude e poder dos povos livres, devendo satisfação a ninguém além do céu sobre eles, à terra sob seus pés e a seus espíritos interiores.

Função: O profeta da fúria possui uma habilidade de conjuração considerável, mas que usualmente serve como um conduíte para melhorar sua capacidade de luta. Suas habilidades de combate são consideráveis, e sua habilidade em continuar lutando e em focar sua fúria física em poderes sobrenaturais lhe garante um aumento de poder e versatilidade para superar qualquer desafio.

Tendência: Profetas da fúria podem possuir qualquer tendência não-ordeira, mas tendências caóticas são mais comuns, assim como nas tribos bárbaras de onde eles surgem. Profetas da fúria errantes são usualmente caóticos, vivendo separados de qualquer tribo, mas a estrutura tribal de sua hereditariedade os leva à vida de aventureiro.

Dado de Vida: d10.

Tabela 6-7 - Profeta da Fúria

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+1	+0	+1	Guia espiritual, vidente selvagem	—
2º	+1	+1	+1	+1	Curar-se em fúria, mistério do profeta da fúria	+1 nível de classe conjuradora divina
3º	+2	+2	+1	+2	Conjurador indomável	+1 nível de classe conjuradora divina
4º	+3	+2	+1	+2	Conjurador furioso (NC), mistério do profeta da fúria	+1 nível de classe conjuradora divina
5º	+3	+3	+2	+3	Guardião espiritual	—
6º	+4	+3	+2	+3	Fúria duradoura, mistério do profeta da fúria	+1 nível de classe conjuradora divina
7º	+5	+4	+2	+4	Conjurador furioso (CD do teste)	+1 nível de classe conjuradora divina
8º	+6	+4	+3	+4	Aprimorar-se em fúria, mistério do profeta da fúria	+1 nível de classe conjuradora divina
9º	+6	+5	+3	+5	Guerreiro espiritual	—
10º	+7	+5	+3	+5	Fúria maior, mistério do profeta da fúria	+1 nível de classe conjuradora divina

Requisitos

Para se tornar um profeta da fúria, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Especial: Característica de classe maldição do oráculo, poder de fúria momento de clareza.

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) 5 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um profeta da fúria são: Artes Mágicas (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio profeta da fúria.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um profeta da fúria não adquire proficiência com armas e armaduras.

Magias por Dia: Nos níveis indicados, um profeta da fúria adquire novas magias por dia como se tivesse adquirido um nível em uma classe conjuradora divina à qual ele pertence antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, ele não recebe outros benefícios dessa classe além das magias por dia, magias conhecidas e aumento no nível efetivo de conjurador. Caso ele possua mais de uma classe conjuradora divina antes de se tornar um profeta da fúria, ele deve decidir a qual classe ele adicionará o novo nível para o propósito de determinar magias por dia.

Vidente Selvagem: Os níveis de classe de profeta da fúria se acumulam com níveis de bárbaro para determinar os efeitos de poderes de fúria, e com os níveis de oráculo para determinar o efeito de revelações e maldição do oráculo. Isto não concede habilidades adicionais.

Guia Espiritual (SM): Todo profeta da fúria possui um guia espiritual, um fantasma insubstancial que sussurra em sua mente, o observa e o empresta sua força e sabedoria. Sempre que o profeta da fúria entrar em fúria, ele recebe o benefício de uma unica magia *orientação* de seu guia espiritual; este bônus pode ser usado a qualquer momento

durante sua fúria. O guia espiritual também permite que o profeta da fúria use *globos de luz*, *mãos mágicas* e *som fantasma* como habilidades similares a magia uma vez por dia cada (nível de conjurador igual ao nível de classe do profeta da fúria). As CDs são baseadas em Carisma.

Mistério do Profeta da Fúria: No 2º nível e a cada nível par, o profeta da fúria aprende uma magia adicional de seu guia espiritual. Estas magias são adicionadas às listas na Tabela 2-10: Magias Conhecidas do Oráculo. Como magias de um mistério de oráculo, o profeta da fúria não pode substituir estas magias por magias diferentes em níveis superiores. O profeta da fúria deve ser capaz de conjurar magias de oráculo do nível listado para aprender uma dessas magias de seu guia espiritual. O profeta da fúria trata a magia como uma magia de oráculo do nível listado. As magias possíveis de serem aprendidas são *adivinhação* (4º), *arma espiritual* (2º), *augúrio* (2º), *caminhar nas sombras* (6º), *encontrar o caminho* (6º), *falar com os mortos* (3º), *mão opífera* (3º), *mão espectral* (2º), *olho arcano* (4º), *servo invisível* (1º), *sonho* (5º), *vento sussurrante* (2º), *ver o invisível* (3º) e *visão* (7º).

Curar-se em Fúria (Sob): No 2º nível, o profeta da fúria é capaz de conjurar magias de *curar ferimentos* nele próprio enquanto estiver em fúria sem a necessidade de usar momento de clareza.

Conjurador Indomável (Ext): No 3º nível, um profeta da fúria adiciona seu bônus de Constituição (se houver) em testes de concentração.

Conjurador Furioso (Sob): A partir do 4º nível, as magias de um profeta da fúria se tornam mais poderosas quando ele está em fúria. Quando estiver usando momento de clareza, ele adiciona seu nível de bárbaro a seu nível de conjurador. No 7º nível, ele adiciona seu bônus de Constituição à CD de quaisquer magias que conjurar enquanto estiver em fúria.

Guardião Espiritual (SM): No 5º nível, o bônus de competência concedido pela magia *orientação* do guia espiritual aumenta para metade do nível de classe do profeta da fúria quando usada durante uma batalha contra extraplanares, fadas, mortos-vivos ou criaturas incorpóreas. Como uma ação rápida, o profeta da fúria pode gastar 1 rodada de fúria (esteja ele em fúria ou não) para conceder à sua armadura e armas a propriedade *toque espectral* por 1 rodada; este efeito se encerra caso o item não esteja mais em sua posse.

Fúria Duradoura (Sob): No 6º nível, como uma ação livre, um profeta da fúria pode estender a duração de sua fúria ao sacrificar um espaço de magia; isto prolonga a duração de sua fúria por um número de rodadas igual ao nível do espaço de magia usado.

Aprimorar-se em Fúria (Sob): No 8º nível, o profeta da fúria é capaz de conjurar magias de alcance "pessoal" nele próprio enquanto estiver em fúria sem a necessidade de usar momento de clareza.

Guerreiro Espiritual (Sob): No 9º nível, o bônus de competência concedido pela magia *orientação* do guia espiritual aumenta para o nível de classe do profeta da fúria quando usada durante uma batalha contra extraplanares, fadas, mortos-vivos ou criaturas incorpóreas. Sua habilidade de conceder à sua armadura e armas a propriedade *toque espectral* se torna uma ação imediata em vez de uma ação rápida.

Fúria Maior (Ext): No 10º nível, quando um profeta da fúria entra em fúria, seus bônus de moral em Força e Constituição aumentam para +6 e seu bônus de moral em testes de Vontade aumenta para +3.

Vindicador Sagrado

Muitas religiões têm entre seus fiéis ordens de militantes da igreja, sejam eles sagrados cavaleiros ou guerreiros sombrios, que colocam suas vidas e almas imortais em risco por sua fé. Eles são exemplares na batalha, trocando sermões por aço. Estes homens e essas mulheres são condutores vivos do poder divino, derramando o próprio sangue, que eles alegremente derramam em um instante, se trouxer maior glória para sua divindade ou o julgamento sobre hereges, infiéis e todos os inimigos da fé.

Vindicadores sagrados geralmente são clérigos ou guerreiros/clérigos, embora muitos paladinos (ou mesmo paladinos/clérigos) também sejam atraídos a esta classe. Em todos os casos, a classe oferece uma grande oportunidade para fundir e refinar seus poderes marciais e ministeriais e sua função.

Função: O vindicador sagrado possui habilidades substanciais de conjuração, embora não tão focadas como um clérigo ou paladino. Suas habilidades de combate são consideráveis e seus poderes de cura são prodigiosos, e aqueles cujas visões religiosas se alinham com as do vindicador encontrarão nele um grande aliado.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um vindicador sagrado, um personagem deve atender aos seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Especial: Característica de classe canalizar energia.

Magias: Habilidade de conjurar magias divinas de 1º nível.

Perícias: Conhecimento (religião) 5 graduações.

Talentos: Canalizar Tendência ou Canalizar Elemental.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um vindicador sagrado são: Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As seguintes características compõem a classe de prestígio vindicador sagrado.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um vindicador sagrado é proficiente com todas as armas simples e marciais, todos os tipos de armaduras e escudos (exceto escudos de corpo).

Magias por Dia: Nos níveis indicados, um vindicador adquire novas magias por dia como se tivesse adquirido um nível em uma classe conjuradora divina à qual ele pertence antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, ele não recebe outros benefícios dessa classe além das magias por dia, magias conhecidas e aumento no nível efetivo de conjurador. Caso ele possua mais de uma classe conjuradora divina antes de se tornar um vindicador, ele deve decidir a qual classe ele adicionará o novo nível para o propósito de determinar magias por dia.

Canalizar Energia (Sob): O nível de classe do vindicador se acumula com níveis em qualquer outra classe que conceda a habilidade canalizar energia.

Escudo do Vindicador (Sob): Um vindicador pode canalizar energia em seu escudo como uma ação padrão; quando empunhado, o escudo concede ao vindicador um bônus sagrado (caso canalize energia positiva) ou profano (caso canalize energia negativa) na Classe de Armadura igual ao número de dados da canalização de energia do vindicador. Este bônus dura 24 horas ou até que o vindicador seja atingido em combate, o que ocorrer primeiro. O escudo não concede este bônus a qualquer outro que o portar, mas o vindicador não precisa está segurando o escudo para reter este poder.

Estigma (Sob): um vindicador sagrado voluntariamente dá seu sangue a serviço de sua fét, e é marcado por ferimentos cicatrizados apropriados para sua divindade. Ele pode parar ou iniciar o fluxo de sangue à sua vontade como uma ação padrão; no 6º nível isto se torna uma ação de movimento, e no 10º nível isto se torna uma ação rápida. Ativar um estigma causa dano de sangramento igual à metade do nível de classe do vindicador sagrado, e este dano de sangramento não é estancado por cura mágica. Quando o estigma está sangrando, o vindicador recebe um bônus sagrado (caso canalize energia positiva) ou profano (caso canalize energia negativa) igual à metade de seu nível de classe. Cada vez que ele ativar seu estigma, o vindicador decide se o bônus se aplica a jogadas de ataque, jogadas de dano, Classe de Armadura, testes de nível de conjurador

Tabela 6-7 – Vindicador Sagrado

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	Magias por Dia
1º	+1	+1	+0	+1	Canalizar energia, escudo do vindicador	—
2º	+2	+1	+1	+1	Estigma	+1 nível de classe conjuradora divina
3º	+3	+2	+1	+2	Cura da fé (potencializar)	+1 nível de classe conjuradora divina
4º	+4	+2	+1	+2	Ira divina	+1 nível de classe conjuradora divina
5º	+5	+3	+2	+3	Ardor do sangue, Canalizar punição	—
6º	+6	+3	+2	+3	Canalização versátil	+1 nível de classe conjuradora divina
7º	+7	+4	+2	+4	Julgamento divino	+1 nível de classe conjuradora divina
8º	+8	+4	+3	+4	Cura da fé (maximizar)	+1 nível de classe conjuradora divina
9º	+9	+5	+3	+5	Chuva de sangue	—
10º	+10	+5	+3	+5	Retribuição divina	+1 nível de classe conjuradora divina

ou testes de resistência; para alterar qual bônus se aplica, o vindicador deve desativar e reativar seu estigma.

Quando seu estigma está sangrando, o vindicador ignora dreno de sangue e dano de sangramento de qualquer outra fonte e pode usar *estabilizar* ou *sangrar* à vontade como uma ação padrão.

Cura da Fé (Sob): No 3º nível, qualquer magia de *curar ferimentos* que um vindicador conjurar nele mesmo é automaticamente potencializada como o talento Potencializar Magia, exceto que não usa níveis de magias superiores ou aumenta o tempo de conjuração. Caso o vindicador mire nele mesmo com uma magia de cura que afete múltiplas criaturas, esta habilidade se aplica somente a ele próprio. No 8º nível, as magias de cura são maximizadas em vez de potencializadas.

Ira Divina (SM): No 4º nível, quando um vindicador confirma um acerto crítico, ele pode sacrificar uma magia preparada ou um espaço de magia de 1º nível disponível para invocar *perdição* sobre um alvo como uma ação imediata (utilizando o nível de conjurador do vindicador). A CD do teste é aumentada em +2 caso sua arma possua um multiplicador de dano x3, ou +4 caso sua arma possua um multiplicador de dano x4. O vindicador também pode usar esta habilidade em resposta ao ser atingido por um acerto crítico, mesmo que o ataque incapacite ou mate o vindicador.

Canalizar Punição: No 5º nível, um vindicador recebe Canalizar Punição como um talento adicional.

Ardor do Sangue (Sob): No 5º nível, enquanto o estigma de um vindicador estiver sangrando, seu sangue corre até suas armas como uma energia líquida sagrada ou profana; quando ele usa Canalizar Punição, o dano aumenta em 1d6, e caso o alvo falhe em seu teste de resistência, a criatura fica enjoada e sofre 1d6 pontos de dano de sangramento a cada rodada em seu turno. O alvo pode realizar um novo teste de resistência a cada rodada para encerrar os efeitos de enjoo e sangramento.

Canalização Versátil (Sob): No 6º nível, um vindicador pode canalizar energia como um cone de 9 metros ou uma linha de 36 metros.

Julgamento Divino (SM): No 7º nível, quando um ataque corpo a corpo de um vindicador reduz uma criatura a -1 ou menos pontos de vida, ele pode sacrificar uma magia preparada ou um espaço de magia de 2º nível disponível para invocar *drenar força vital* sobre um alvo como uma ação imediata (utilizando o nível de conjurador do vindicador). A CD do teste é aumentada em +2 caso sua arma possua um multiplicador de dano x3, ou +4 caso sua arma possua um multiplicador de dano x4. O vindicador também pode usar esta habilidade em resposta ao ser atingido por um acerto crítico, mesmo que o ataque incapacite ou mate o vindicador.

Chuva de Sangue (Sob): No 9º nível, enquanto seu estigma estiver sangrando, a canalização de energia utilizada para causar dano do vindicador é acompanhada por uma explosão de energia líquida sagrada ou profana, aumentando o dano em 1d6. Caso o alvo falhe em seu teste de resistência, fica enjoado e sofre 1d6 pontos de dano de sangramento a cada rodada em seu turno. O alvo pode realizar um novo teste de resistência a cada rodada para encerrar os efeitos de enjoo e sangramento.

Retribuição Divina (SM): No 10º nível, quando um ataque corpo a corpo de um vindicador reduz uma criatura a -1 ou menos pontos de vida, ele pode sacrificar uma magia preparada ou um espaço de magia de 3º nível disponível para invocar *rogar maldição* sobre um alvo como uma ação imediata (utilizando o nível de conjurador do vindicador). A CD do teste é aumentada em +2 caso sua arma possua um multiplicador de dano x3, ou +4 caso sua arma possua um multiplicador de dano x4. O vindicador também pode usar esta habilidade em resposta ao ser atingido por um acerto crítico, mesmo que o ataque incapacite ou mate o vindicador.

7 Itens Mágicos

"Vem, pode vir,", chamou Seltyiel, de braços abertos. "Vamos ver do que vocês são capazes." Seoni levantou seu cajado bem alto e enviou um clarão de luz perfurando o breu para iluminar a matilha que os cercava.

"Você tem mesmo que provocá-los sempre?" ela perguntou, mas então uma onda de sombras surgiu e fluiu em sua direção para atacá-los. Afiadas formas caninas se manifestaram e desapareceram antes que qualquer um deles pudesse se mover, e tudo que os dois podiam fazer era ficar de costas um pro outro e deixar a radiância mágica do cajado lhes proteger.

"Da próxima vez que você quiser examinar uma relíquia," disse Seltyiel, "talvez você deva considerar pagar o ingresso..."

Itens Mágicos

Além dos muito bem conhecidos itens mágicos, desde as ubíquas *poções de curar ferimentos leves* até relíquias estimadas como *vingadoras sagradas*, entre tesouros lendários, obras-primas raras nas profundezas das masmorras mais mortais ou descobertas inovadoras criadas por gênios e loucos. Este capítulo vai além dos conhecidos itens do *Pathfinder* RPG *Livro Básico*, revelando uma riqueza de obras mágicas, algumas renovadas, outras completamente novas. MJs que desejem incorporar estes novos itens mágicos deveriam se sentir livres para transformar estes tesouros em elementos tão difundidos e fundamentais de suas campanhas como aqueles no *Livro Básico*.

Com a exceção de poções, pergaminhos e varinhas, todos os vários tipos de itens mágicos são apresentados neste capítulo. As novas magias apresentadas no Capítulo 5 podem ser encontradas embebidas em poções, escritas em pergaminhos ou empoderando varinhas assim como aquelas no *Livro Básico*, e podem ser descobertas nestes itens seguindo as mesmas regras detalhadas no Capítulo 15 daquele livro.

Descrição dos Itens Mágicos

As seguintes descrições incluem notas sobre ativação, geração aleatória e outros materiais. A CA, dureza, pontos de vida e CD para quebrar são dadas para exemplos típicos de alguns itens mágicos. A CA assume que o item não está sendo portado por ninguém e inclui -5 de penalidade pela Destreza efetiva do item ser 0. Caso uma criatura porte o item, use o modificador de Destreza da criatura no lugar da penalidade de -5.

Cada um dos tópicos a seguir é apresentado de forma notável como parte da descrição de um item.

Aura: Na maioria das vezes, *detectar magia* revela a escola de magia associada ao item mágico e a força da aura que o item emite. Veja a descrição da magia *detectar magia* para detalhes.

Nível de Conjurador (NC): O nível de conjurador de um item indica seu poder relativo. Ele também determina o bônus de testes de resistência do item, assim como o alcance ou outros aspectos dos poderes do item dependentes de nível (se for variável). Ele também determina o nível que deve ser superado se o item for sujeito ao efeito de *dissipar magia* ou situação simular.

O nível de conjurador do criador deve ser tão alto quanto o nível de conjurador do item (e requisitos adicionais podem efetivamente exigir um nível mínimo maior para o criador).

Espaço: A maioria dos itens mágicos pode ser utilizada somente se vestidos ou utilizados em seus espaços apropriados. Caso o item seja vestido ou colocado em outro lugar, ele não funciona. Caso espaço listado do item seja "nenhum", o item funciona enquanto estiver em posse do personagem.

Preço: Este montante é o custo, em peças de ouro, para comprar o item, caso esteja disponível para venda. Geralmente, itens mágicos podem ser vendidos por PJs pela metade deste valor.

Peso: Isto demonstra o peso do item. Quando um peso não é listado, o item não possui peso significativo (para propósitos de determinar quanto um personagem pode carregar).

Descrição: Esta seção descreve os poderes e habilidades de um item mágico.

Construção: Com a exceção de artefatos, a maioria dos itens mágicos pode ser criada por um conjurador com os talentos e pré-requisitos apropriados. Esta seção descreve os requisitos e custos para criar um item mágico.

Requisitos: Certos requisitos devem ser atendidos para que um personagem crie um item mágico. Isto inclui talentos, magias e pré-requisitos variados como nível, tendência, raça ou tipo.

Uma magia requerida pode ser providenciada por um personagem que tenha preparado a magia (ou que conheça a magia, no caso de um conjurador espontâneo), ou através do uso de um item mágico de complemento ou gatilho de magia, ou através de uma habilidade similar a magia que produz o efeito desejado da magia. Para cada dia gasto no processo de criação, o conjurador deve gastar uma carga de um item de complemento ou gatilho de magia caso um desses objetos seja utilizado para suprir um requisito.

É possível que mais de um personagem coopere na criação de um item, com cada participante providenciando um ou mais requisitos. Em alguns casos, a cooperação pode ser até mesmo necessária.

Caso dois ou mais personagens cooperem para criar um item, eles devem concordar entre si quem será considerado o criador para os propósitos de determinar o nível do criador.

Custo: Isto demonstra o custo em peças de ouro para criar o item. Geralmente, este custo é igual à metade do preço de um item, mas componentes materiais adicionais podem aumentar este valor. O custo para criar o item inclui custos derivados do custo base mais o custo dos componentes.

Novos Itens Mágicos em uma Campanha

O quão difundidos serão os itens mágicos deste capítulo é uma decisão totalmente pessoal do MJ. Não há razão para que estes novos itens sejam mais raros que os encontrados no *Livro Básico*, e eles podem ser integrados em uma campanha facilmente. Alternativamente, MJs interessados em adicionar elementos inesperados a seus próximos encontros ou espólios podem facilmente incorporar as propriedades e tesouros específicos apresentados aqui. Como jogadores tendem a folhear o capítulo de itens mágicos do *Livro Básico* quando estão equipando seus personagens, muitos podem estar familiarizados com os tesouros e efeitos de lá. Porém, incorporar alguns dos itens a seguir – especialmente aqueles relacionados a coisas apresentadas neste livro, como novos bastões metamágicos – permite ao MJ surpreender e intrigar mesmo os jogadores mais experientes.

Armas

As propriedades de armas a seguir são adicionadas àquelas apresentadas no *Pathfinder* RPG L*ivro Básico*.

Descrição de Propriedades de Armas Mágicas

Uma arma com uma propriedade especial deve possuir ao menos +1 de bônus de melhoria.

Aliada: Uma *arma aliada* permite que o portador transfira parte ou todo o bônus de melhoria de uma arma sendo utilizada para um aliado do portador. O portador deve possuir linha de visão ao aliado que irá receber o bônus. Como uma ação livre, no início de seu turno, antes de usar sua arma, o portador escolhe como alocar o bônus de melhoria de sua arma. O bônus à arma do aliado dura até o próximo turno do portador da *arma aliada*. O bônus de melhoria da *arma aliada* não se acumula com o bônus de melhoria da arma do aliado (se houver).

Transmutação tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *arma mágica*; Preço bônus +1.

Ameaçadora: Esta propriedade pode ser colocada somente em uma arma corpo a corpo. Esta propriedade de arma ajuda aliados a lidarem com adversários flanqueados. Quando o portador estiver adjacente a uma criatura que estiver sendo flanqueada por um aliado, o bônus por flanquear em jogadas de ataque para todos os aliados flanqueando aumenta em +2. Esta habilidade funciona mesmo que o portador não seja um dos personagens flanqueando a criatura.

Ilusão moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *assassino fantasmagórico*; Preço +1 bônus.

Astuta: Esta propriedade especial permite uma arma encontrar as brechas nas defesas de adversários usando o conhecimento do portador sobre o alvo. Sempre que o ataque da arma for uma ameaça de crítico, o portador recebe +2 de bônus no teste de confirmação se ele possuir 5 ou mais graduações na perícia Conhecimento relacionada ao tipo de criatura do alvo (como Conhecimento [planos] para um oponente extraplanar).

Adivinhação moderada; NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *ataque certeiro*; Preço +1 bônus.

Caçadora: Uma *arma caçadora* ajuda seu portador a localizar e capturar uma presa. Quando a arma está sendo segurada em mãos, o portador recebe um bônus de melhoria em testes de Sobrevivência realizados para rastrear qualquer criatura que a arma tenha atingido no último dia. Ela causa +1d6 pontos de dano às criaturas que o portador tiver rastreado com Sobrevivência no último dia.

Adivinhação moderada; NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *detectar animais ou plantas*; Preço +1 bônus.

Chamas Cinzentas: Esta arma responde a energia positiva ou negativa canalizada. Quando o portador gastar uma ação rápida para canalizar energia através da arma, ela entra em ignição com uma estranha chama cinzenta que ilumina como uma tocha, aumenta o bônus de melhoria da arma em +1, e causa +1d6 pontos de dano (como o poder divino de *coluna de chamas*) em criaturas atingidas pela arma. Esta chama dura por 1 rodada a cada d6 de dano ou cura que a canalização normalmente concederia. Quando carregada com energia positiva, a chama é cinza-prateada, criaturas boas são imunes ao dano adicional da arma, e a arma é considerada como bondosas e de prata para o propósito de superar redução da dano. Quando carregada com energia negativa, a chama é cinza-clara, criaturas malignas são imunes ao dano adicional da arma, e a arma é considerada como má e de ferro frio para o propósito de superar redução da dano.

Transmutação moderada; NC 6º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Canalizar Punição, *imbuir tendência*; Preço +1 bônus.

Condutiva: Uma *arma condutiva* é capaz de canalizar energia de uma habilidade similar a magia ou sobrenatural que se necessite de um ataque de toque corpo a corpo ou à distância para atingir seu alvo (como o poder concedido de um domínio de clérigo, poder de linhagem de feiticeiro, revelação de mistério de oráculo ou poder de escola arcana de mago). Quando o portador realiza um ataque bem-sucedido do tipo apropriado, ele pode escolher gastar dois usos de sua habilidade mágica para canalizá-la através da arma para atingir o oponente, que sofre os efeitos do ataque da arma e da habilidade especial. (Caso o portador possua usos ilimitados de uma habilidade especial, ele pode canalizá-la através da arma toda rodada.) Por exemplo, um paladino que atinge um oponente morto-vivo com sua *espada longa condutiva* pode gastar dois usos da habilidade cura pelas mãos (como uma ataque de toque corpo a corpo) para causar o dano da espada longa e o dano de um uso de sua cura pelas mãos. Esta propriedade de arma pode ser usada somente uma vez por rodada, e funciona somente com habilidades mágicas do mesmo tipo da arma (corpo a corpo ou à distância).

Necromancia moderada; NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *mão espectral*; Preço bônus +1.

Corrosiva: Ao comando, uma *arma corrosiva* se torna pegajosa com ácido que causa 1d6 pontos de dano de ácido em um ataque bem-sucedido. O ácido não fere o portador. O efeito permanece até que outro comando seja dado.

Evocação moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *flecha ácida*; Preço bônus +1.

Duelo: Esta habilidade somente pode ser aplicada a uma arma de combate corpo a corpo. Uma arma de duelo (que deve ser uma arma que pode ser usada com o talento Acuidade com Arma) dá a seu portador um bônus de aprimoramento de+4 em testes de iniciativa, desde que a arma esteja empunhada quando o teste de Iniciativa for feito. Ela garanteum bônus de +2 em testes de desarmar e testes de fintar, um bônus de +2 em DMC para resistira tentativas de desarmar e aumenta em +2 a CD para fintar contra o portador.

Transmutação tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *elegância do gato*; preço +14.000 PO

Explosão Corrosiva: Uma *arma de explosão corrosiva* funciona como uma *arma corrosiva* que explode em ácido em um acerto crítico bem-sucedido. O ácido não fere o portador. Em adição ao dano adicional do ácido da habilidade corrosiva, uma *arma de explosão corrosiva* causa 1d10 pontos de dano adicionais em um acerto crítico bem-sucedido. Caso o modificador de crítico da arma seja x3, adicione 2d10 pontos de dano adicionais em vez disso, e caso o modificador de crítico da arma seja x4, adicione 3d10 pontos de dano adicionais.

Mesmo que a habilidade *corrosiva* não esteja ativa, a arma ainda causa seu dano de ácido adicional em um acerto crítico bem-sucedido.

Evocação moderada; NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *flecha ácida*; Preço +2 bônus.

Furiosa: Esta propriedade pode ser colocada somente em uma arma corpo a corpo. Uma *arma furiosa* serve como um foco para a raiva de seu portador. Quando o portador estiver em fúria ou sob o efeito da magia *fúria*, o bônus de melhoria da arma é +2 maior que o normal. Caso o portador possua um poder de fúria que conceda um bônus de perícia enquanto estiver em fúria (como escalada furiosa, natação furiosa ou salto furioso), o portador recebe um bônus e melhoria a essa perícia sempre que a arma estiver empunhada ou segurada com a mão, mesmo que não esteja em fúria; este bônus é igual ao bônus de melhoria da arma (incluindo os +2 de bônus quando o portador estiver em fúria).

Encantamento (compulsão) moderado; NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, fúria; Preço +1 bônus.

Jurista: Quando um inquisidor que estiver empunhando a arma usar sua habilidade de classe julgamento, esta arma lhe concede um bônus de melhoria em seus testes

Tabela 7-1 – Propriedades Especiais de Armas Corpo a Corpo

Menor	Média	Maior	Propriedade Especial	Modificador do Preço Base[1]
01-12	01-04	01-03	*Aliada*	+1 bônus
13-24	05-12	04-08	*Condutiva*	+1 bônus
25-36	13-22	09-20	*Corrosiva*	+1 bônus
37-48	23-32	21-29	*Astuta*	+1 bônus
49-58	33-40	30-38	*Furiosa*	+1 bônus
59-70	41-49	39-47	*Chamas Cinzentas*	+1 bônus
71-77	50-58	48-56	*Caçadora*	+1 bônus
78-84	59-67	57-65	*Jurista*	+1 bônus
85-99	68-74	66-74	*Ameaçador*	+1 bônus
–	75-82	75-81	*Explosão Corrosiva*	+2 bônus
–	83-89	82-85	*Duelo, de*	+14.000 po
–	90-95	86-90	*Transformativa*	+10.000 po
100	96-100	91-100	Jogue duas vezes[2]	–

1 Adicione ao bônus de melhoria na Tabela 15-8 do Pathfinder RPG Livro Básico para determinar o preço total de mercado.

2 Jogue novamente caso você role uma propriedade especial duplicada, uma propriedade incompatível com uma propriedade que você já tenha rolado, ou caso a propriedade adicional faça o total exceder o limite de +10. O bônus de melhoria e propriedades especiais equivalentes a bônus não podem totalizar mais que +10.

Tabela 7-2 – Propriedades Especiais de Armas à Distância

Menor	Média	Maior	Propriedade Especial	Modificador do Preço Base[1]
01-15	01-14	01-13	*Aliada*	+1 bônus
16-30	15-28	14-26	*Condutiva*	+1 bônus
31-48	29-48	27-42	*Corrosiva*[2]	+1 bônus
49-60	49-58	43-56	*Astuta*	+1 bônus
61-72	59-69	57-65	*Caçadora*	+1 bônus
73-94	70-91	66-87	*Jurista*	+1 bônus
95-99	92-95	88-90	*Explosão Corrosiva*	+2 bônus
100	96-100	91-100	Jogue duas vezes[3]	–

1 Adicione ao bônus de melhoria na Tabela 15-8 do Pathfinder RPG Livro Básico para determinar o preço total de mercado.

2 Arcos, bestas e fundas criadas com esta propriedade imbuem este poder em suas munições.

3 Jogue novamente caso você role uma propriedade especial duplicada, uma propriedade incompatível com uma propriedade que você já tenha rolado, ou caso a propriedade adicional faça o total exceder o limite de +10. O bônus de melhoria e propriedades especiais equivalentes a bônus não podem totalizar mais que +10.

de Percepção e DMC. O bônus é +1 na primeira rodada de seu julgamento, e aumenta em +1 a cada rodada, até um máximo de +3 na terceira rodada e subsequentes.

Transmutação moderada; NC 4º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *sabedoria da coruja*; Preço +1 bônus.

Transformativa: Esta propriedade pode ser colocada somente em uma arma corpo a corpo. Uma *arma transformativa* altera sua forma ao comando de seu portador, se tornando outra arma corpo a corpo com o mesmo formato geral e empunhadura; a categorização da arma entre simples, marcial ou exótica é irrelevante. Por exemplo, uma *espada longa transformativa* Média pode tomar a forma de qualquer outra arma corpo a corpo Média de uma mão, como uma cimitarra, mangual ou tridente, mas não uma arma corpo a corpo Média leve ou de duas mãos (como uma espada curta Média ou uma espada longa Média de duas mãos). Ela pode até mesmo tomar a forma de armas comparáveis de categorias de tamanho diferentes. Por exemplo, uma espada longa Pequena é uma arma cortante de duas mãos para um personagem Pequeno, mas é uma arma cortante de uma mão para um personagem Médio, que é muito similar a uma espada longa Média; uma *espada longa transformativa* Pequena pode se tornar uma espada longa Média, utilizável por criatura Média sem os -2 de penalidade por usar uma arma do tamanho inapropriado. A arma retém todas suas propriedades, incluindo bônus de melhoria e propriedades especiais, exceto aquelas proibidas por sua forma atual. Por exemplo, uma *arma transformativa afiada* funciona normalmente na forma de uma arma cortante ou perfurante, mas não pode usar a propriedade *afiada* quando estiver na forma de uma arma de concussão. Quando solta, a arma reverte à sua forma verdadeira.

Transmutação moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *criar itens temporários*; Preço +10.000 po.

Armas Específicas

Uma arma com uma propriedade especial deve possuir ao menos +1 de bônus de melhoria.

Bala de Explosão de Fumaça

Aura invocação tênue; **NC** 5º

Espaço nenhum; **Preço** 196 po; **Peso** 0,25 kg

Descrição

Este *bala de funda* +1 arenosa e irregular explode em uma nuvem de poeira sufocante quando atinge um alvo. Esta poeira preenche um cubo de 1,5 metros e persegue o alvo por 1d6 rodadas antes de dispersar. Qualquer criatura que finalizar seu turno dentro da nuvem deve realizar um teste de Fortitude CD 13 ou ficará enjoada e cega por 1 rodada.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *névoa fétida*; **Custo** 98 po

Clava do Golpe Feral

Aura transmutação moderada; **NC** 6º

Espaço nenhum; **Preço** 7.300 po; **Peso** 1,5 kg

Descrição

Esta *clava* +1 é frequentemente decorada com grandes dentes e entralhada com imagens estilizadas de animais diferentes. Como uma ação padrão, o portador pode transformar a clava na cabeça ou membro de um animal; o dano da arma não altera, mas o tipo do dano muda para o mais adequado à forma da clava: mordida (perfurante), garra (cortante), lacerar

Tabela 7-3 – Armas Específicas

Menor	Média	Maior	Arma Específica	Preço de Mercado
01-35	–	–	*Bala de explosão de fumaça*	196 po
36-70	–	–	*Virote enredador*	226 po
71-80	01-07	–	*Flecha abrasadora*	1.516 po
81-90	08-14	–	*Flecha corrosiva*	1.516 po
91-100	15-26	–	*Lança de justa*	4.310 po
	27-41	–	*Maça cabeça-de-pedra*	6.812 po
	42-53	–	*Clava do golpe feral*	7.300 po
	54-60	01-04	*Tridente da estabilidade*	9.815 po
	61-70	05-20	*Lâmina do aprisionamento*	12.350 po
	71-79	21-37	*Lança parte-escudo*	18.310 po
	80-87	38-62	*Martelo ricocheteador*	20.301 po
	88-95	63-82	*Faca estrela faiscante*	21.324 po
	96-100	83-88	Machado do corte profundo	23.310 po
	–	89-94	Lâmina espiritual	48.502 po
	–	95-100	Lâmina vigilante	65.310 po

(perfurante), pancada (concussão), ferrão (perfurante) ou unhas (cortante). Quando transformada, a clava é considerada uma arma natural e uma arma manufaturada para os propósitos de magias e efeitos que melhoram ou aprimoram tanto armas manufaturadas como armas naturais. A clava também é considerada uma arma natural de sua forma atual para o propósito de talentos e magias que se baseiam em armas naturais específicas, como Foco em Arma (mordida) ou a magia *garras sangrentas* (veja página 234). Caso o portador possua a habilidade forma selvagem, ele pode gastar um uso de sua forma selvagem para aumentar o dano da arma em um passo (veja página 145 do *Pathfinder RPG Livro Básico*) pela duração da forma selvagem enquanto o druida permanecer em contato com a arma; caso o portador possa utilizar forma selvagem à vontade, o dano da clava é sempre aumentado desta maneira. Caso seja solta, a clava reverte para sua forma normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *shillelagh*; **Custo** 3.800 po

FACA ESTRELA FAISCANTE

Aura evocação moderada; **NC** 5º

Espaço nenhum; **Preço** 21.324 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Uma trilha tênue de faíscas marcam a passagem desta *faca estrela elétrica +1* sempre que é arremessada. Uma vez por dia seu portador pode arremessa-la de forma que ela se transforma em um *relâmpago* que causa 8d6 (Reflexos CD 14 reduz à metade), retornando à sua forma física ao final do caminho do relâmpago.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *relâmpago*; **Custo** 10.824 po

FLECHA ABRASADORA

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 1.516 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta *flecha flamejante +1* continua a queimar seu alvo a cada rodada, causando 1d6 pontos de dano de fogo no turno do atacante pelas próximas 3 rodadas. Remover a flecha requer um teste de Cura CD 10 e previne qualquer dano da flecha (a CD aumenta para 15 caso o alvo tente remover a flecha dele próprio). Remover a flecha a destrói, e ela queima até que tenham se passado 3 rodadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *bola de fogo*, *coluna de chamas* ou *lâmina de chamas*; **Custo** 758 po

FLECHA CORROSIVA

Aura evocação moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 1.516 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta *flecha corrosiva +1* continua a derramar ácido em seu alvo a cada rodada, causando 1d6 pontos de dano de ácido no turno do atacante pelas próximas 3 rodadas. Remover a flecha requer um teste de Cura CD 10 e previne qualquer dano da flecha (a CD aumenta para 15 caso o alvo tente remover a flecha dele próprio). Remover a flecha a destrói, e ela se dissolve até que tenham se passado 3 rodadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *flecha ácida*; **Custo** 758 po

LÂMINA DO APRISIONAMENTO

Aura invocação tênue; **NC** 3º

Espaço nenhum; **Preço** 12.350 po; **Peso** 4 kg

DESCRIÇÃO

Esta *espada longa +1* é decorada com uma imagem de correntes. Em um ataque bem-sucedido com a espada contra uma criatura do tamanho do portador ou menor, o portador pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre que não provoca um ataque de oportunidade. Caso o portador obtenha sucesso no agarrão, a lâmina da espada se transforma em uma corrente de metal e se enrola em volta do alvo, concedendo ao portador +5 de bônus em testes de agarrar contra o alvo. Caso o alvo escape do agarrão ou o portador decida soltar o alvo do agarrão, a corrente reverte para a forma de espada (com o portador segurando a empunhadura).

O portador também pode largar o cabo da corrente enquanto agarra ou prende o alvo; caso o faça, a corrente permanece no lugar e o alvo adquire a condição enredada (Arte da Fuga CD 20 para se livrar, quebrar CD 28, dureza 10, 10 pontos de vida, concentração CD 17 para conjurar magias enquanto estiver enredado). Outra criatura pode agarrar o cabo da corrente como uma ação padrão e voluntariamente revertê-la para a forma de espada como uma ação rápida, livrando a criatura

presa. Caso a corrente seja destruída, ela reverte para a forma de espada e adquire a condição quebrada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar corda*; **Custo** 6.350 po

LÂMINA ESPIRITUAL

Aura abjuração moderada; **NC** 10°

Espaço nenhum; **Preço** 48.502 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta arma fina quase transparente é frequentemente decorada com faces estranhas e distorcidas. Além de ser uma *adaga de toque espectral +3*, ela pode conjurar *dissipar magia* uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *dissipar magia*, *viagem planar*, conjurador deve ser de 9° nível; **Custo** 24.402 po

LÂMINA VIGILANTE

Aura transmutação moderada; **NC** 15°

Espaço nenhum; **Preço** 65.310 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta *espada curta dançante +1* automaticamente se ergue para defender um portador caído ou adormecido. Para ativar a espada, o portador deve cair inconsciente ou morrer enquanto empunha a espada ou a segura em sua mão. Após isso, se qualquer criatura além do portador tocá-lo ou ataca-lo com ataques corpo a corpo, a espada ataca essa criatura por até 4 rodadas. Após 4 rodadas, a arma cai no quadrado do portador. Exceto se a *lâmina vigilante* for um item inteligente, ela não é capaz de realizar decisões sobre qual é o melhor oponente para atacar, e quando confrontada por múltiplos oponentes atacando o portador, ela tende a selecionar um alvo aleatório a cada rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *animar objetos*, *sabujo fiel do mago*; **Custo** 32.810 po

LANÇA DE JUSTA

Aura evocação tênue; **NC** 5°

Espaço nenhum; **Preço** 4.310 po; **Peso** 5 kg

DESCRIÇÃO

Esta ornamentada *lança de cavalaria +1* flui com fitas e pequenos enfeites divinos, permitindo que um portador seja mais efetivo para derrubar um oponente de sua montaria. Um ataque bem-sucedido com uma *lança de justa* contra um oponente montado força o alvo a realizar um teste de Cavalgar (CD 10 + dano causado) para evitar cair da sela. Embora seja usada em combate para remover a vantagem de um adversário montado, o uso de uma *lança de justa* em um torneio ou disputa similar é geralmente considerada uma forma desonrada de trapaça.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força do touro*; **Custo** 2.105 po

LANÇA PARTE-ESCUDO

Aura evocação moderada; **NC** 10°

Espaço nenhum; **Preço** 18.310 po; **Peso** 5 kg

DESCRIÇÃO

Esta *lança de cavalaria afiada +1* possui a habilidade de penetrar e destruir escudos. Sempre que seu portador usá-la para atingir um oponente que carrega um escudo, o escudo do oponente sofre o mesmo dano que o oponente. Caso o portador use a lança para realizar um ataque de fender contra um escudo, ela ultrapassa a dureza do escudo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *estilhaçar*, *lâmina afiada*; **Custo** 9.310 po

MAÇA CABEÇA-DE-PEDRA

Aura transmutação moderada; **NC** 9°

Espaço nenhum; **Preço** 3.812 po; **Peso** 4 kg

DESCRIÇÃO

A cabeça desta *maça pesada +1* é feita de uma única peça de granito cru quase esférica. Uma vez por dia o portador por comandar a maça para soltar sua cabeça, que cresce até o tamanho de um pedregulho Grande e rola rapidamente em uma direção que o portador especificar. O pedregulho rola em uma linha reta até 18 metros, atropelando tudo em seu caminho e causando 3d8+5 pontos de dano (Reflexos CD 19 reduz à metade). O pedregulho se desfaz em destroços e poeira no fim de seu caminho ou caso encontre um obstáculo que não possa quevrar ou passar por cima, criando uma área de 3 metros quadrados de terreno difícil. Um nova cabeça cresce no cabo da maça nas próximas 24 horas, e ela fica inutilizável como uma arma até que a cabeça cresça novamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *muralha de pedra*; **Custo** 3.652 po

MACHADO DO CORTE PROFUNDO

Aura necromancia moderada; **NC** 9°

Espaço nenhum; **Preço** 23.310 po; **Peso** 3 kg

DESCRIÇÃO

Este *machado de batalha de ruína de gigantes +1* parece incomumente pesado, como se fosse feito de algo muito mais pesado que madeira e ferro. Uma vez por dia, como uma ação rápida, o portador pode após um ataque bem-sucedido, invocar um *raio do enfraquecimento* maximizado contra a criatura atingida (penalidade de 11 pontos de Força, 7 rodada, Fortitude CD 16 reduz à metade).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, Maximizar Magia, *invocar criaturas I*, *raio de enfraquecimento*; **Custo** 11.810 po

MARTELO RICOCHETEADOR

Aura transmutação moderada; **NC** 7°

Espaço nenhum; **Preço** 20.301 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Este *martelo leve do retorno +1* pode atingir múltiplos adversário com um único arremesso. Caso o portador possua múltiplos

ataques devido a um alto bônus base de ataque, ele pode arremessar o martelo de forma que ele rebata no primeiro alvo para atingir um segundo alvo, e assim por diante para cada ataque adicional do portador. A distância para cada alvo é adicionada ao incremento total da arma, e penalidades por distância se aplicam. Por exemplo, um anão guerreiro de 6º nível pode arremessar o martelo usando seu BBA +6 em um alvo a 6 metros de distância (a um incremento de distância, sem penalidade de distância); caso ele o acerte, o martelo ricocheteia para atacar usando seu BBA +1 em um segundo alvo a 12 metros do primeiro alvo (com três incrementos de distância para -4 de penalidade de distância). O martelo pode ricochetear apenas caso obtenha sucesso ao atacar um alvo; caso ele erre, ele para de ricochetear e não possui mais ataques nessa rodada, retornando normalmente como uma arma com a propriedade *retorno*. Devido aos ataques de ricochete serem tratados como ataques separados, modificadores que se aplicam somente a uma jogada de ataque (como *ataque certeiro*) se aplicam somente ao primeiro ataque e não aos outros. Os ataques de ricochete são considerados ataques adicionais do portador nessa rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *telecinésia*; **Custo** 10.301 po

TRIDENTE DA ESTABILIDADE

Aura transmutação tênue; **NC** 3º

Espaço nenhum; **Preço** 9.815 po; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

A base deste *tridente +1* robusto e manchado possui uma larga barra de metal, perfeitamente situada para servir como apoio para os pés ou outro tipo de apoio similar. A barra funciona como um *bastão imóvel*, exceto que em vez de um botão de ativação, o poder de imobilização se ativa sempre que o portador colocar um ou dois pés sobre a barra, e se encerra quando o portador não estiver mais tocando a barra com ao menos um pé. Caso o portador permaneça no lugar e pise na barra, ele recebe +10 de bônus em sua DMC quando estiver tentando resistir contra esforços para movê-lo. O portador é sempre considerado escorado contra ataques de investida realizados contra ele. Caso o portador esteja caindo, ele pode pisar na barra como uma ação imediata para impedir sua queda, embora uma queda súbita signifique ele irá sofrer dano de queda pela distância já percorrida em queda.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *levitação*; **Custo** 5.065 po

VIROTE ENREDADOR

Aura invocação moderada; **NC** 12º

Espaço nenhum; **Preço** 226 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Frequentemente entalhado com imagens de teias de aranha ou vinhas pantanosas, este *virote caçador +1* verde e gosmento se transforma em uma gosma grudenta quando atinge um alvo, enredando seu alvo e ficando grosso e resiliente ao ser exposto ao ar. Adicionalmente ao dano do virote, o alvo fica enredado como se tivesse sido atingido por uma bolsa enredapé.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *teia* e *visão da verdade* ou criador deve possuir 5 graduações em Ofícios (alquimia); **Custo** 113 po

Armaduras

As propriedades de armaduras e escudos a seguir são adicionadas àquelas apresentadas no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

DESCRIÇÃO DE PROPRIEDADES DE ARMADURAS E ESCUDOS MÁGICOS

Um escudo ou armadura com uma propriedade especial deve possuir pelo menos +1 de bônus de melhoria.

Campeão: Esta propriedade de armadura funciona somente para criaturas bondosas com a habilidade desafio (como cavaleiros) ou punir o mal (como paladinos, meio-celestiais e criaturas com o modelo criatura celestial). Quando vestida por uma destas criaturas que usam a habilidade desafio ou punir o mal, quem está vestindo a armadura recebe +2 de bônus sagrado na CA contra ataques do oponente escolhido.

Abjuração tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra o mal* ou *proteção contra o bem*; Preço bônus +1.

Determinação: Um escudo ou armadura com esta propriedade concede a habilidade de lutar mesmo em condições muito desfavoráveis. Uma vez por dia, quando o dono desta armadura alcançar 0 ou menos pontos de vida, o item automaticamente providencia a magia *sopro de vida*.

Conjuração moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *sopro de vida*; Preço +30.000 po.

Equitação: Esta armadura ajuda quem a vestir a permanecer montado e a controlar sua montaria. O usuário recebe +5 de bônus de competência em testes da perícia Cavalgar.

Transmutação tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, criador deve possuir 5 graduações na perícia Cavalgar; Preço +3.750 po.

Injusta: Armaduras com esta propriedade são frequentemente esculpidas com símbolos profanos. Uma vez por dia, com um comando, o usuário pode invocar um efeito, como a magia *força dos justos*, que dura 10 rodadas. Armaduras injustas são sempre alinhadas ao mal (energia negativa), para os efeitos de *força dos justos*. Armaduras justas impõe um nível negativo permanente a qualquer criatura bondosa tentando vesti-la. O nível negativo permanece enquanto a armadura estiver sendo vestida e desaparece quando ela é removida. Este nível negativo não

Tabela 7-4 - Propriedades Especiais de Armaduras

Menor	Média	Maior	Propriedade Especial	Modificador do Preço Base[1]
01-40	01-35	01-19	*Campeão*	+1 bônus
41-80	36-66	20-37	*Vil*	+1 bônus[1]
81-99	67-70	38-39	*Equitação*	+3.750 po[1]
–	71-83	40-61	*Justa*	+27.000 po
–	84-96	62-80	*Injusta*	+27.000 po
–	97-99	81-90	*Determinação*	+30.000 po
100	100	91-100	Jogue duas vezes[2]	–

1 Adicione ao bônus de melhoria na Tabela 15-3 do Pathfinder RPG Livro Básico para determinar o preço total de mercado.

2 Caso você jogue uma mesma propriedade duas vezes, aplique-a somente uma vez

pode ser superado de nenhuma forma (incluindo magias de *restauração*) enquanto a armadura é vestida.

Transmutação moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força dos justos*; Preço +27.000 po.

Justa: Armaduras com esta propriedade são frequentemente gravadas ou esmaltadas com símbolos religiosos. Uma vez por dia, com um comando, o usuário pode invocar um efeito, como a magia *força dos justos*, que dura 10 rodadas. Armaduras justas são sempre alinhadas ao bem (energia positiva), para os efeitos de *força dos justos*. Armaduras justas impõe um nível negativo permanente a qualquer criatura maligna tentando vesti-la. O nível negativo permanece enquanto a armadura estiver sendo vestida e desaparece quando ela é removida. Este nível negativo não pode ser superado de nenhuma forma (incluindo magias de *restauração*) enquanto a armadura é vestida.

Transmutação moderada; NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *força dos justos*; Preço +27.000 po.

Vil: Esta propriedade de armadura funciona somente para criaturas malignas com a habilidade desafio (como cavaleiros) ou punir o bem (como antipaladinos, meio-abissais e criaturas com o modelo criatura abissal). Quando vestida por uma destas criaturas que usam a habilidade desafio ou punir o bem, quem está vestindo a armadura recebe +2 de bônus profano na CA contra ataques do oponente escolhido.

Abjuração tênue; NC 5º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *proteção contra o mal* ou *proteção contra o bem*; Preço bônus +1.

Armaduras Específicas

Armadura Dobrável

Aura invocação (convocação) moderada; **NC** 10º

Espaço pescoço (broche) ou armadura (desdobrada); **Preço** 12.650 po; **Peso** – (broche), 25 kg (armadura)

Descrição

Este item normalmente parece como um broche de aço ou um grampo de capa, frequentemente também parecendo como um elmo ou escudo. Ao comando, o broche se transforma em um conjunto de placas e painéis metálicos para instantaneamente cobrir o usuário com uma *armadura completa* +1, com o desenho de um broche no peitoral da armadura. A mesma palavra de comando faz a armadura se transformar em broche. O broche se transforma apenas quando o espaço de armadura do usuário não está ocupado, portanto não irá funcionar se o usuário já estiver encouraçado.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invocação instantânea*; **Custo** 7.650 po

Armadura dos Insultos

Aura encantamento moderada; **NC** 7º

Espaço armadura; **Preço** 16.175 po; **Peso** 10 kg

Descrição

Cada rebite de metal deste *corselete de couro batido* +1 parece mais um minúsculo rosto zombeteiro do que um simples rebite. Uma vez por dia o usuário da armadura por comandar as bocas a soltarem uma torrência de abuso verbal direcionada contra todas as criaturas hostis a 18 metros que puderem ver e ouvir o usuário. Cada uma destas criaturas deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 16 para evitar sofrer uma compulsão avassaladora para atacar o usuário pelas próximas 7 rodadas. Caso a criatura não seja capaz de atacar o usuário neste turno, ou se atacar o usuário colocaria o atacante em risco (se mover através de um quadrado ameaçado, investir sobre um fosso, e assim por diante) ele pode agir normalmente nesse turno. Este é um efeito sônico mente-afetante, e não possui efeito em criaturas que não utilizam um idioma falado.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *confusão*; **Custo** 7.675 po

Armadura Negra do Assassino

Aura necromancia moderada; **NC** 9º

Espaço armadura; **Preço** 12.405 po; **Peso** 5 kg

Descrição

Esta *armadura acolchoada sombria* +1 sedosa é escura como a noite e costurada com fios da cor de sangue seco. Quando vestida por um ladino com a proeza ataque hemorrágico, o dano de sangramento dos ataques furtivos do ladino é aumentado em +1.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *invisibilidade*, *sangrar*, *silêncio*; **Custo** 6.280 po

Cota de Malha de Bruma

Aura invocação tênue; **NC** 3º

Espaço armadura; **Preço** 2.250 po; **Peso** 12,5 kg

Descrição

Os elos finos desta *cota de malha* +1 formam um padrão de nuvens rodopiantes. Uma vez por dia ao comando, o usuário

Tabela 7-5 – Armaduras Específicas

Média	Maior	Armadura Específica	Preço de Mercado
01-20	01-02	*Cota de malha de bruma*	2.250 po
21-35	03-05	*Vestimenta do adivinho*	10.300 po
36-50	06	*Couro desossado*	12.160 po
51-65	07	*Armadura negra do assassino*	12.405 po
66-90	08-12	*Armadura dobrável*	12.650 po
91-100	13-27	*Armadura dos insultos*	16.175 po
–	28-42	*Peitoral do bucaneiro*	23.850 po
–	43-49	*Loriga segmentada dos esquecidos*	25.400 po
–	50-61	*Gibão de pele de gigante (ogro)*	39.165 po
–	62-71	*Gibão de pele de gigante (gigante das colinas)*	46.665 po
–	72-81	*Gibão de pele de gigante (gigante de pedra)*	54.165 po
–	82-86	*Gibão de pele de gigante (gigante de fogo)*	54.165 po
–	87-91	Gibão de pele de gigante (gigante de gelo)	54.165 po
–	92-96	Gibão de pele de gigante (troll)	59.165 po
–	97	Gibão de pele de gigante (gigante das nuvens)	69.165 po
–	98	Gibão de pele de gigante (gigante da tempestade)	76.665 po
–	99-100	Meia-armadura da estrela do dia	81.250 po

pode transformar esta armadura em uma névoa espessa que preenche seu espaço e concede ocultação (20% de chance de falha). Esta névoa se move com o personagem. Efeitos que dispersem ou destruam a névoa fazem a armadura retornar a seu formato sólido no corpo do personagem, assim como dar a palavra de comando ou entrar em um lugar onde névoa mágica não funciona (como debaixo d'água). Caso o personagem tente vestir outra armadura enquanto a *cota de malha de bruma* está em sua forma de névoa, ela retorna à sua forma normal aos pés do personagem.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *névoa da escuridão*; **Custo** 1.250 po

COURO DESOSSADO

Aura transmutação tênue; **NC** 3º

Espaço armadura; **Preço** 12.160 po; **Peso** 7,5 kg

DESCRIÇÃO

Este *corselete de couro* +1 concede ao usuário a habilidade de torcer e contorcer seu corpo virtualmente em qualquer direção. Ele recebe +5 de bônus em testes de Arte da Fuga, +5 de bônus em testes de Acrobacia para reduzir dano de quedas, +5 de bônus na DMC, e RD 5/perfurante e cortante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *alterar-se*, criador deve possuir 5 graduações em Acrobacia e Arte da Fuga; **Custo** 6.160 po

GIBÃO DE PELE DE GIGANTE

Aura transmutação forte; **NC** 15º

Espaço armadura; **Preço** 39.165 po (ogro), 46.665 (gigante das colinas), 59.165 po (troll), 54.165 po (gigante de fogo, gelo ou pedra), 69.165 (gigante das nuvens), 76.665 po (gigante da tempestade); **Peso** 12,5 kg

DESCRIÇÃO

Este *gibão de peles* +3 cheio de camadas sobrepostas é feito da pele de um gigante de verdade. Uma vez por dia ao comando, o usuário pode crescer para alcançar o tamanho do gigante apropriado, como se estivesse usando *forma gigante I* (ogro, troll, gigante das colinas, gigante de fogo, gigante de gelo ou gigante de pedra) ou *forma gigante II* (gigante das nuvens ou gigante da tempestade). Esta transformação dura até 15 minutos, e termina quando o usuário comandar. A maioria dos povos bondosos considera vestir a pele de outras criaturas inteligentes como abominável. Gigantes recebem +2 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano contra o usuário, ou +4 caso a armadura do usuário seja do mesmo tipo de gigante que o atacante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *forma gigante I* (ogro, troll, gigante das colinas, gigante de fogo, gigante de gelo ou gigante de pedra) ou *forma gigante II* (gigante das nuvens ou gigante da tempestade); **Custo** 19.660 po (ogro), 23.415 (gigante das colinas), 29.665 po (troll), 27.165 po (gigante de fogo, gelo ou pedra), 34.665 (gigante das nuvens), 38.415 po (gigante da tempestade)

LORIGA SEGMENTADA DOS ESQUECIDOS

Aura evocação moderada; **NC** 11º

Espaço armadura; **Preço** 25.400 po; **Peso** 17,5 kg

DESCRIÇÃO

Cada centímetro desta *loriga segmentada* +1 possui um símbolo sagrado desfigurado ou desenhado de forma igualmente ofensiva a um ou mais deuses e seus servos. O usuário da armadura não pode conjurar magias divinas ou usar qualquer habilidade similar a magia recebida pela conexão com uma divindade. O usuário adquire RM 19 contra qualquer magia, habilidade similar a magia ou habilidade sobrenatural de origem divina (como um poder de domínio ou habilidade de um extraplanar servindo uma divindade), e trata o bônus de melhoria da armadura como +2 superior contra criaturas com estas habilidades.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, criador não pode ser conjurador divino; **Custo** 12.900 po

MEIA-ARMADURA DA ESTRELA DO DIA

Aura evocação forte; **NC** 15º

Espaço armadura; **Preço** 81.250 po; **Peso** 25 kg

DESCRIÇÃO

O brilho prateado desta *meia-armadura* +1 faz com que ela brilhe sob a luz mais fraca. À vontade, o usuário pode comandar que ela brilhe como a magia *luz do dia* por 10 minutos. Uma vez por dia, o usuário pode comandar que ela brilhe como a magia *explosão solar*.

MEIA-ARMADURA DA ESTRELA DO DIA

LORIGA SEGMENTADA DOS ESQUECIDOS

GIBÃO DE PELE DE GIGANTE

VESTIMENTA DE ADIVINHO

ARMADURA DOS INSULTOS

COTA DE MALHA DE BRUMA

ESCUDO-FORTALEZA

PEITORAL DO BUCANEIRO

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *luz do dia*, *explosão solar*; **Custo** 41.000 po

PEITORAL DO BUCANEIRO

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Espaço armadura; **Preço** 23.850 po; **Peso** 15 kg

DESCRIÇÃO

Este *peitoral de aço +1* é feito de metal azulado e decorado com desenhos de ondas. Ele permite o usuário a continuamente utilizar os efeitos da magia *caminhar na água*. Caso a criatura vista a armadura enquanto estiver embaixo d'água, o usuário emerge para a superfície à razão de 18 metros por rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *caminhar na água*; **Custo** 12.100 po

VESTIMENTA DE ADIVINHO

Aura adivinhação tênue; **NC** 5º

Espaço armadura; **Preço** 10.300 po; **Peso** 20 kg

DESCRIÇÃO

Esta *cota de malha +1* é vinculada a um mistério de oráculo em particular e contém uma revelação associada com esse mistério (veja a descrição da classe oráculo). Enquanto estiver vestindo a armadura, um oráculo possui acesso a essa revelação e pode usá-la como se fosse uma característica de classe normalmente. O oráculo deve possuir o mistério apropriado para usar a armadura; por exemplo, uma *vestimenta de adivinho (grito de guerra)* é utilizável somente por um oráculo da batalha. Caso o usuário já possua essa revelação e a revelação conceda uma habilidade com um número limitado de usos por dia, o oráculo pode usar essa habilidade uma vez adicional por dia. Esta habilidade não possui efeito se vestida por alguém que não seja um oráculo.

Para magias de adivinhação com uma porcentagem de chance de sucesso (como *augúrio* ou *adivinhação*), a chance de sucesso do usuário aumenta em +5.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *augúrio*, o criador deve ser um oráculo com a revelação desejada; **Custo** 5.300 po

Tabela 7-6 – Escudos Específicos

Maior	Escudo Específico	Preço de Mercado
01-50	*Escudo-Muralha*	16.180 po
51-100	*Escudo-Fortaleza*	19.180 po

Escudos Específicos

Escudo-Fortaleza

Aura invocação moderada; **NC** 11º

Espaço escudo; **Preço** 19.180 po; **Peso** 22,5 kg

Descrição

O usuário deste *escudo de corpo +2* pode, como uma ação de rodada completa, transformar o escudo em um cubo de ferro de 2,5 centímetros de espessura que cresce em torno dele, fechando o espaço completamente. O cubo possui dureza 10 e 30 pontos de vida por lado. Este cubo concede cobertura total ao usuário contra tudo fora do cubo, incluindo (uma vez que é perfeitamente selado) enxames e ataques gasosos. O interior do cubo é escuro, e mesmo ar não pode entrar ou sair, portanto o usuário deve prender a respiração a partir da terceira rodada após ativar o cubo. Ataques suficientes para destruir um lado do cubo o fazem transformar-se de volta em um escudo, que perde metade de seus pontos de vida e adquire a condição quebrado. Caso contrário, o escudo reverte à forma de escudo ao comando, caso o usuário se mova de seu quadrado, ou caso ele fique inconsciente ou morra.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *muralha de ferro*; **Custo** 9.680 po

Escudo-Muralha

Aura invocação moderada; **NC** 9º

Espaço escudo; **Preço** 16.180 po; **Peso** 22,5 kg

Descrição

Uma vez por dia ao comando, este *escudo de corpo +2* pode se transformar em uma parede de pedra sólida de 3 metros por 3 metros com 30 centímetros de largura com uma ameia no topo e um buraco de flecha em cada 1,5 metros. A parede funciona como cobertura assim como qualquer parede física. O usuário pode tocar a parede com uma mão e comandar para que ela reverta a sua forma de escudo de corpo escorado no chão e escorado em sua mão ou amarrado em seu braço da forma normal. A parede possui todas as características de qualquer outra parede de pedra de 30 centímetros de largura (dureza 8, 90 pontos de vida, quebrar CD 35). Ataques suficientes para destruir a muralha a fazem transformar-se de volta em um escudo, que perde metade de seus pontos de vida e adquire a condição quebrado. O escudo permanece na forma de muralha até que seja destruído ou comandado para reverter à forma de escudo. A parede não pode aparecer em um espaço pequeno demais para acomodá-la.

Construção

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *muralha de pedra*; **Custo** 8.180 po

Anéis

Estes anéis seguem as regras normais para anéis mágicos conforme descrito no *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Anel Antiforça

Aura evocação moderada; **NC** 9º

Espaço anel; **Preço** 8.000 po; **Peso** –

Descrição

Este aro anula qualquer magia ou habilidade similar a magia de força que for mirada no usuário. Fazer isso concede ao anel um número de cargas igual ao nível da magia do efeito de força. O anel pode manter um máximo de nove cargas. Caso um ataque de força fosse carregar o anel além deste limite, o anel não anula ou efeito ou adquire cargas, e o ataque afeta o usuário normalmente. Ao comando, o usuário pode usar as cargas do anel para conjurar *mísseis mágicos*, lançando um míssil (1d4+1 de dano de força) por carga, mas não pode gerar mais de cinco mísseis por rodada.

Construção

Requisitos Elevar Magia, Forjar Anel, *mísseis mágicos*; **Custo** 8.000 po

Anel da Condenação Tardia

Aura invocação moderada; **NC** 9º

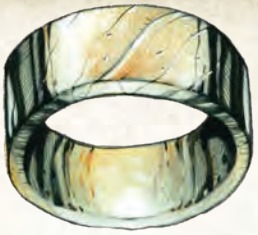
Espaço anel; **Preço** 45.000 po; **Peso** –

Descrição

Este anel possui nove granadas encrustadas em seu exterior. Sempre que a mente ou corpo do usuário for sujeito a qualquer efeito prejudicial que permite um teste de resistência para resisti-lo ou mitigá-lo, ele pode, como uma ação imediata, escolher adiar o início do efeito por 1 minuto, após ele falhar no teste de resistência, mas antes do efeito ocorrer. Esta ativação faz uma das granadas virar poeira. Quando esse minuto passa, o usuário pode continuar a adiar o início do efeito prejudicial em um minuto adicional como uma ação imediata destruindo outra granada do anel, repetindo o ciclo por outro minuto. O efeito prejudicial adiado ocorre quando o usuário cai inconsciente, quando o anel é removido, ou 1 minuto após a última vez que o poder do anel foi ativado; rodadas gastas adiando o efeito não são consideradas para a duração do efeito (por exemplo, uma maldição que dura 5 rodadas gera efeito por 5 rodadas completas, mesmo que o usuário tenha adiado o efeito por alguns minutos). Efeitos que anulam ou protegem contra o efeito prejudicial funcionam normalmente enquanto o efeito é adiado; por exemplo, *neutralizar venenos* conjurado no usuário enquanto ele adia o efeito de uma mordida venenosa remove o efeito do veneno.

Construção

Requisitos Forjar Anel, *cura plena*, *parar o tempo*; **Custo** 22.500 po



ANEL DO PRISIONEIRO DA MASMORRA

ANEL DA CONDENAÇÃO TARDIA

ANEL DA RETRIBUIÇÃO

ANEL ANTI-FORÇA

ANEL DO CARCEREIRO DA MASMORRA

ANEL DA REVELAÇÃO

ANEL DOS DISPOSITIVOS MANÍACOS

ANEL DOS SINAIS ARCANOS

ANEL DA MASMORRA

Aura adivinhação moderada; **NC** 8º

Espaço anel; **Preço** 16.000 po (*anel do carcereiro*), 250 po (*anel do prisioneiro*); **Peso** –

DESCRIÇÃO

Um *anel do carcereiro da masmorra* é trabalhado em ouro, enfeitado com uma cornalina. O anel é magicamente ligado a um ou mais *anel do prisioneiro da masmorra* feito de ferro. Quando o usuário do *anel do carcereiro* coloca um *anel do prisioneiro* em um sujeito, o prisioneiro não pode remover o anel sem o uso das magias *desejo*, desejo *limitado*, *milagre* ou *remover maldição*. O usuário do *anel do carcereiro* também pode remover um *anel do prisioneiro* vinculado a qualquer momento.

O carcereiro está ciente de qualquer usuário de um *anel do prisioneiro* vinculado como a magia *condição*. Adicionalmente, todos os usuário de *anéis de prisioneiros* vinculados são considerados familiares ao carcereiro para os propósitos de magias como *sondagem* e *teleporte*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *sondagem*, *teleporte*; **Custo** 8.000 po (*anel do carcereiro*), 125 po (*anel do prisioneiro*)

ANEL DOS DISPOSITIVOS MANÍACOS

Aura transmutação tênue; **NC 3º**

Espaço anel; **Preço** 5.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este anel que enganosamente parece precioso concede ao usuário +5 de bônus de competência em todos os testes de Ofícios (armadilhas) e Operar Mecanismo. Mesmo que não possua graduações nestas perícias, o usuário pode realizar testes de Ofícios (armadilhas) e Operar Mecanismo como se fosse treinado nelas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *astúcia da raposa*, criador deve possuir 5 graduações na perícia relevante; **Custo** 2.500 po

ANEL DA RETRIBUIÇÃO

Aura evocação forte; **NC** 13º

Espaço anel; **Preço** 15.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Uma vez por dia, o usuário deste anel de osso carbonizado pode, como uma ação imediata, fazê-lo detonar em uma explosão de 9 metros de raio que causa 10d6 pontos de dano de fogo (Reflexos CD 14 reduz à metade). Caso o usuário seja morto pela detonação, todo equipamento mágico que ele carrega também deve realizar um teste de resistência contra o dano de fogo, e todo equipamento mundano sofre este dano sem teste de resistência. Esta explosão nunca destrói o anel.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Acelerar Magia, Forjar Anel, *bola de fogo*; **Custo** 7.500 po

ANEL DA REVELAÇÃO

Aura varia, tênue ou moderada; **NC** 5º (menor), 7º (maior), 11º (superior)

Espaço anel; **Preço** 10.000 po (menor), 16.000 po (maior), 24.000 po (superior); **Peso** –

DESCRIÇÃO

Um *anel da revelação* é um item divino sintonizado a um mistério de oráculo em particular e contém uma revelação associada com esse mistério (veja a descrição da classe oráculo). Enquanto usar o anel, um oráculo possui acesso a essa revelação e pode usá-la como se a possuísse como uma característica de classe normalmente. O oráculo deve possuir o mistério

Tabela 7-7 – Anéis

Menor	Média	Maior	Anel	Preço de Mercado
01-10	–	–	*Prisioneiro da masmorra*	250 po
11-40	–	–	*Sinais arcanos*	1.000 po
41-80	01-25	–	*Dispositivos maníacos*	5.000 po
81-95	26-46	–	*Condenação tardia (1 pedra)*	5.000 po
96-100	47-52	–	*Antiforça*	8.000 po
–	53-59	–	*Revelação menor*	10.000 po
–	60-70	01-02	*Condenação tardia (2 pedras)*	10.000 po
–	71-80	03-11	*Condenação tardia (3 pedras)*	15.000 po
–	81-85	12-29	*Retribuição*	15.000 po
–	86-90	30-35	*Carcereiro da masmorra*	16.000 po
–	91-96	36-38	*Revelação maior*	16.000 po
–	97-98	39-68	*Condenação tardia (4 pedras)*	20.000 po
–	99	69	Revelação superior	24.000 po
–	100	70-85	Condenação tardia (5 pedras)	25.000 po
–	–	86-93	Condenação tardia (6 pedras)	30.000 po
–	–	94-97	Condenação tardia (7 pedras)	35.000 po
–	–	98-99	Condenação tardia (8 pedras)	40.000 po
–	–	100	Condenação tardia (9 pedras)	45.000 po

apropriado para usar o anel, e deve atender aos pré-requisitos de nível (se houver) da revelação; por exemplo, um *anel da revelação* (curandeiro de combate) é utilizável somente por um oráculo de pelo menos 7º nível com o mistério da batalha. Caso o oráculo já possua essa revelação e a revelação conceda uma habilidade com um número limitado de usos por dia, o oráculo pode usar essa habilidade uma vez adicional por dia. O anel não possui efeito se usado por alguém que não seja um oráculo.

Um *anel da revelação menor* contém uma revelação que não possui pré-requisito de nível ou possui um pré-requisito inferior a 6º nível. Um *anel da revelação maior* contém uma revelação que requer que o oráculo seja de 7º nível ou superior. Um *anel da revelação superior* contém uma revelação que requer que o oráculo seja de 11º nível ou superior.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, criador deve ser um oráculo com a revelação desejada; **Custo** 5.000 po (menor), 8.000 po (maior), 12.000 po (superior)

ANEL DOS SINAIS ARCANOS

Aura universal tênue; **NC** 1º

Espaço anel; **Preço** 1.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

O espaço amorfo de aproximadamente 2,5 centímetros quadrados ocupado por um cristal rosado grosseiro que domina este anel liso feito de cobre se forma em uma runa, selo ou outra marca de identificação similar específica toda vez que uma pessoa o coloca no dedo pela primeira vez. Caso o usuário espere que isto ocorra, ele pode fazer o cristal adotar qualquer forma que ele desejar. Caso ele não espere que isto ocorra, em vez disso o cristal se molda em uma imagem que simbolize o usuário ou qualquer faceta dominante de sua personalidade. Uma vez que o cristal assume este forma inicial, ele a assume sempre que o usuário colocar o anel. O usuário pode, com uma ação padrão, gravar esta imagem em qualquer objeto (como se usasse *marca arcana*) simplesmente pressionando o anel contra ela. O usuário pode escolher a cor e outras características cosméticas da imagem toda vez que usa o anel. A marca é permanente, exceto se removida por *apagar*, *dissipar magia* ou magia mais poderosa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *marca arcana*; **Custo** 500 po

Bastões

Bastões são dispositivos similares a cetros que possuem poderes mágicos únicos e usualmente não possuem cargas. Muitos possuem controle único sobre o fluxo da magia. Qualquer um pode usar um bastão (embora bastões metamágicos não possuam efeito quando usados por criaturas que não conjuram magias). Bastões metamágicos normais podem ser utilizados com magias de 6º nível ou inferior. Bastões menores podem ser utilizados com magias de 3º nível ou inferior, enquanto bastões maiores podem ser utilizados com magias de 9º nível ou inferior.

METAMÁGICO, RESSALTANTE

Aura forte (sem escola); **NC** 17º

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que ressaltam como se estivesse usando o talento Magia Ressaltante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Ressaltante; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, OFUSCANTE

Aura forte (sem escola); **NC** 17º

Espaço nenhum; **Preço** 14.000 po (menor), 54.000 po (normal), 121.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que ofuscam criaturas afetadas como se estivesse usando o talento Magia Ofuscante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Ofuscante; **Custo** 7.000 po (menor), 27.000 po (normal), 60.750 po (maior)

METAMÁGICO, DISRUPTIVA

Aura forte (sem escola); **NC** 17º

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que são disruptivas como se estivesse usando o talento Magia Disruptiva.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Disruptiva; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, ECTOPLÁSMICA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que possuem efeitos completos contra criaturas incorpóreas como se estivesse usando o talento Magia Ectoplásmica.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Ectoplásmica; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, ELEMENTAL

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Cada *bastão metamágico elemental* é criado com o poder de controlar e transformar um tipo específico de energia (ácido, eletricidade, fogo ou frio). O usuário pode conjurar até três magias por dia que causam dano do tipo de energia do bastão em vez do tipo de energia normal da magia, como se estivesse usando o talento Magia Elemental. Por exemplo, um *bastão metamágico elemental (frio)* sempre faz as magias causarem dano de frio.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Elemental; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, FOCADA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que são focadas como se estivesse usando o talento Magia Focada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Focada; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, INTENSIFICADA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que são intensificadas como se estivesse usando o talento Magia Intensificada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Intensificada; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, DURADORA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que duram por 1 rodada como se estivesse usando o talento Magia Duradoura.

TABELA 7-8 – BASTÕES

Média	Maior	Bastão	Preço de Mercado
01-03	–	*Metamágico, misericordiosa, menor*	1.500 po
04-06	–	*Metamágico, ressaltante, menor*	3.000 po
07-11	–	*Metamágico, disruptiva, menor*	3.000 po
12-21	–	*Metamágico, ectoplásmica, menor*	3.000 po
22-27	–	*Metamágico, elemental, menor*	3.000 po
28-33	–	*Metamágico, focada, menor*	3.000 po
34-36	–	*Metamágico, intensificada, menor*	3.000 po
37-39	–	*Metamágico, duradoura, menor*	3.000 po
40-43	–	*Metamágico, de alcance, menor*	3.000 po
44-53	–	*Metamágico, seletiva, menor*	3.000 po
54-55	–	*Metamágico, misericordiosa*	5.500 po
56-58	–	*Metamágico, persistente, menor*	9.000 po
59-62	–	Metamágico, enjoativa, menor	9.000 po
63-66	–	Metamágico, estrondosa, menor	9.000 po
67-70	01-03	Metamágico, ressaltante	11.000 po
71-74	04-09	Metamágico, disruptiva	11.000 po
75-80	10-20	Metamágico, ectoplásmica	11.000 po
81-83	21-28	Metamágico, elemental	11.000 po
84-86	29-36	Metamágico, focada	11.000 po
87-88	37-39	Metamágico, intensificada	11.000 po
89-90	40-43	Metamágico, duradoura	11.000 po
91-93	44-46	Metamágico, de alcance	11.000 po
94-97	47-54	Metamágico, seletiva	11.000 po
98	55-56	Metamágico, misericordiosa, maior	12.250 po
99-100	57-58	Metamágico, ofuscante, menor	14.000 po
–	59-60	Metamágico, ressaltante, maior	24.500 po
–	61-63	Metamágico, disruptiva, maior	24.500 po
–	64-69	Metamágico, ectoplásmica, maior	24.500 po
–	70-73	Metamágico, elemental, maior	24.500 po
–	74-77	Metamágico, focada, maior	24.500 po
–	78-79	Metamágico, intensificada, maior	24.500 po
–	80	Metamágico, duradoura, maior	24.500 po
–	81-82	Metamágico, de alcance, maior	24.500 po
–	83-86	Metamágico, seletiva, maior	24.500 po
–	87-89	Metamágico, persistente	32.500 po
–	90-91	Metamágico, enjoativa	32.500 po
–	92-93	Metamágico, estrondosa	32.500 po
–	94-95	Metamágico, ofuscante	54.000 po
–	96-97	Metamágico, persistente, maior	73.000 po
–	98	Metamágico, enjoativa, maior	73.000 po
–	99	Metamágico, estrondosa, maior	73.000 po
–	100	Metamágico, ofuscante, maior	121.500 po

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Duradoura; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, MISERICORDIOSA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que causam dano não letal como se estivesse usando o talento Magia Misericordiosa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Misericordiosa; **Custo** 750 po (menor), 2.750 po (normal), 6.125 po (maior)

METAMÁGICO, PERSISTENTE

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 9.000 po (menor), 32.500 po (normal), 73.000 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que como se estivesse usando o talento Magia Persistente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Persistente; **Custo** 4.500 po (menor), 16.250 po (normal), 36.500 po (maior)

METAMÁGICO, DE ALCANCE

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia com um alcance de uma categoria de distância superior (como de curto para médio, ou médio para longo) como se estivesse usando o talento Magia de Alcance.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia de Alcance; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, SELETIVA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po (menor), 11.000 po (normal), 24.500 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia como se estivesse usando o talento Magia Seletiva. Para cada magia, ele pode selecionar até quatro criaturas à sua vontade dentro da área da magia para não serem afetadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Seletiva; **Custo** 1.500 po (menor), 5.500 po (normal), 12.250 po (maior)

METAMÁGICO, ENJOATIVA

Aura forte (sem escola); **NC** 17°

Espaço nenhum; **Preço** 9.000 po (menor), 32.500 po (normal), 73.000 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que ensurdecem criaturas afetadas como se estivesse usando o talento Magia Enjoativa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Enjoativa; **Custo** 4.500 po (menor), 16.250 po (normal), 36.500 po (maior)

METAMÁGICO, ESTRONDOSA

Aura forte (sem escola); **NC** 17º

Espaço nenhum; **Preço** 9.000 po (menor), 32.500 po (normal), 73.000 po (maior); **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário pode conjurar até três magias por dia que ensurdecem criaturas afetadas como se estivesse usando o talento Magia Enjoativa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Estrondosa; **Custo** 4.500 po (menor), 16.250 po (normal), 36.500 po (maior)

Cajados

Os cajados neste capítulo seguem as regras normais para cajados mágicos conforme descrito no *Pathfinder* RPG *Livro Básico*.

CAJADO DA ACUMULAÇÃO

Aura varia, moderada; **NC** 11º

Espaço nenhum; **Preço** 30.016 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta teca esplêndida possui muitas moedas de ouro e prata encrustadas nela. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *aura mágica* (1 carga)
- *identificação* (1 carga)
- *localizar objetos* (1 carga)
- *baú secreto* (2 cargas)
- *lendas e histórias* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *aura mágica*, *baú secreto*, *identificação*, *lendas e histórias*, *localizar objetos*; **Custo** 15.008 po

CAJADO DAS ALMAS

Aura varia, moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 16.400 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Este cajado sinistro permite o uso das seguintes magias:

- *detectar mortos-vivos* (1 carga)
- *repouso tranquilo* (1 carga)
- *visão da morte* (1 carga)
- *falar com os mortos* (2 cargas)
- *proteção contra a morte* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *detectar mortos-vivos*, *falar com os mortos*, *proteção contra a morte*, *repouso tranquilo*, *visão da morte*; **Custo** 8.200 po

CAJADO DAS ARMADILHAS

Aura abjuração moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 21.200 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

A ponta deste cajado de madeiranegra tem o pedaço de uma dura pedra semelhante a giz. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *alarme* (1 carga)
- *armadilha fantasma* (1 carga)
- *boca mágica* (1 carga)
- *armadilha de fogo* (2 cargas)
- *runas explosivas* (2 cargas)
- *selo da serpente sépia* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *alarme*, *armadilha fantasma*, *armadilha de fogo*, *boca mágica*, *runas explosivas*, *selo da serpente sépia*; **Custo** 21.200 po

CAJADO DO CACAREJO FURIOSO

Aura varia, moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 23.600 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Os espinhos presos ao longo desta madeira nodosa a tornam difícil de ser segurada por pessoas desatentas. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *cegueira/surdez* (1 carga)
- *encantar pessoa* (1 carga)
- *imobilizar pessoa* (1 carga)
- *infligir ferimentos moderados* (1 carga)
- *metamorfose perniciosa* (2 cargas)
- *remover maldição* (2 cargas)
- *toque vampírico* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *cegueira/surdez*, *encantar pessoa*, *imobilizar pessoa*, *infligir ferimentos moderados*, *metamorfose perniciosa*, *remover maldição*, *toque vampírico*; **Custo** 11.800 po

CAJADO DO CLIMA

Aura varia, forte; **NC** 13º

Espaço nenhum; **Preço** 44.200 po; **Peso** 2,5 kg

Descrição

A superfície entalhada deste sólido feixe de carvalho sempre exibe uma cena com as características opostas do clima atual (úmido nos dias secos, seco nos dias molhados e assim por diante). Ele permite o uso das seguintes magias:

- *muralha de vento* (1 carga)
- *nevoeiro* (1 carga)
- *rajada de vento* (1 carga)
- *tempestade glacial* (2 cargas)
- *tempestade de granizo* (2 cargas)
- *controlar o clima* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *controlar o clima*, *muralha de vento*, *nevoeiro*, *rajada de vento*, *tempestade glacial*, *tempestade de granizo*; **Custo** 22.100 po

CAJADO DA FURTIVIDADE

Aura ilusão moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 18.400 po; **Peso** 2,5 kg

Tabela 7-9 - Cajados

Média	Maior	Cajado	Preço de Mercado
01-02	01	*Toxinas*	12.600 po
03-05	02	*Jornadas*	13.600 po
06-10	03-04	*Rigor*	13.600 po
11-18	05-08	*Grito*	14.400 po
19-25	09-11	*Almas*	16.400 po
26-35	12-16	*Furtividade*	18.400 po
36-42	17-20	*Revelações*	20.400 po
43-54	21-26	*Reforço*	20.800 po
55-59	27-28	*Armadilhas*	21.200 po
60-69	29-35	*Cacarejo furioso*	23.600 po
70-76	36-44	*Obstáculos*	25.800 po
77-82	45-54	*Teatralidade*	26.800 po
83-86	55-60	*Acumulação*	30.016 po
87-92	61-72	*Torpor*	34.050 po
93-95	73-83	*Visão*	41.250 po
96-98	84-91	*Clima*	44.200 po
99-100	92-100	*Muitos Raios*	52.800 po

DESCRIÇÃO

Este cajado cinza escuro retorcido permite o uso das seguintes magias:

- *dificultar detecção* (1 carga)
- *disfarçar-se* (1 carga)
- *invisibilidade* (1 carga)
- *invisibilidade maior* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *dificultar detecção*, *disfarçar-se*, *invisibilidade*, *invisibilidade maior*; **Custo** 9.200 po

CAJADO DO GRITO

Aura evocação moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 14.400 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Buracos neste cabo de metal emitem um estranho gemido quando balançado no ar. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *estilhaçar* (1 carga)
- *explosão sonora* (1 carga)
- *grito* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *estilhaçar*, *explosão sonora*, *grito*; **Custo** 7.200 po

CAJADO DAS JORNADAS

Aura varia, moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 13.600 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Este cajado de caminhada, que ainda tem uma casca cinza escura por todo o seu comprimento, se ramifica em um garfo decorativo em seu topo. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *detectar armadilhas* (1 carga)
- *passos largos* (1 carga)
- *passos sem pegadas* (1 carga)
- *suportar elementos* (1 carga)
- *movimentação livre* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *detectar armadilhas*, *movimentação livre*, *passos largos*, *passos sem pegadas*, *suportar elementos*; **Custo** 6.800 po

CAJADO DE MUITOS RAIOS

Aura evocação ou necromancia moderada; **NC** 11º

Espaço nenhum; **Preço** 52.800 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

As elaboradas espirais e delicadas manchas de metal brilhante na cabeça deste cabo de madeira clara fazem com que ele pareça tanto uma maça longa quanto cajado. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *raio ardente* (1 carga)
- *raio do enfraquecimento* (1 carga)
- *raio de exaustão* (1 carga)
- *dreno temporário* (2 cargas)
- *desintegrar* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *desintegrar*, *dreno temporário*, *raio ardente*, *raio do enfraquecimento*, *raio de exaustão*; **Custo** 26.400 po

CAJADO DE OBSTÁCULOS

Aura varia, moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 25.800 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Negro e sólido, este cajado parece ser esculpido de pedra grosseira, mas pesa como madeira leve. Ele permite o uso das seguintes magias:

- área escorregadia (1 carga)
- *tranca arcana* (1 carga)
- *muralha de vento* (1 carga)
- *muralha de fogo* (2 cargas)
- *muralha de frio* (2 cargas)
- *muralha de pedra* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *área escorregadia*, *muralha de fogo*, *muralha de frio*, *muralha de pedra*, *muralha de vento*, *tranca arcana*; **Custo** 12.900 po

CAJADO DO REFORÇO

Aura transmutação moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 20.800 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O topo deste cajado de jacarandá se estreita e depois se expande

CAJADO DAS REVELAÇÕES | CAJADO DAS JORNADAS | CAJADO DOS OBSTÁCULOS | CAJADO DAS ALMAS | CAJADO DAS TOXINAS | CAJADO DO CACAREJO FURIOSO | CAJADO DOS MUITOS RAIOS | CAJADO DO CLIMA | CAJADO DO RIGOR | CAJADO DA VISÃO

de novo, envolto por vários anéis de metal. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *arma mágica maior* (1 carga)
- *elegância do gato* (1 carga)
- *força do touro* (1 carga)
- *resistência do urso* (1 carga)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *arma mágica maior*, *elegância do gato*, *força do touro*, *resistência do urso*; **Custo** 10.400 po

CAJADO DAS REVELAÇÕES

Aura adivinhação moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 20.400 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O topo forcado deste mastro de nogueira lembra a combinação de um bastão de perfurar o solo com chifres retorcidos de uma besta, com uma gema delicada flutuando entre suas hastes curvadas. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *augúrio* (1 carga)
- *falar com os mortos* (1 carga)
- *adivinhação* (2 cargas)
- *comunhão* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *adivinhação*, *augúrio*, *comunhão*, *falar com os mortos*; **Custo** 10.200 po

CAJADO DO RIGOR

Aura varia, moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 13.600 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Este cajado de madeira negra guarnecido com ferro permite o uso das seguintes magias:

- *arma mágica* (1 carga)
- *ruína* (1 carga)
- *causar medo* (1 carga)
- *comando* (1 carga)
- *imbuir tendência* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *arma mágica*, *ruína*, *causar medo*, *comando*, *imbuir tendência*; **Custo** 6.800 po

CAJADO DA TEATRALIDADE

Aura varia, moderada; **NC** 8º

Espaço nenhum; **Preço** 26.800 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Após cair nas mãos de um novo dono, esta peça de cedro finamente envernizado ostenta chaves, cordas e outras ornamentações de cobre que a fazem parecer uma versão estilizada do tipo favorito de instrumento musical de seu dono. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *acalmar emoções* (1 carga)
- *eloquência* (1 carga)

- *padrão hipnótico* (1 carga)
- *pirotecnia* (1 carga)
- *esculpir o som* (2 cargas)
- *imagem maior* (2 cargas)
- *subjugar* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *acalmar emoções*, *eloquência*, *esculpir o som*, *imagem maior*, *padrão hipnótico*, *pirotecnia*, *subjugar*; **Custo** 13.400 po

CAJADO DO TORPOR

Aura varia, moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 34.050 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Espirais esfumaçadas adornam o comprimento deste cajado, gerando um efeito quase hipnótico. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *raio de exaustão* (1 carga)
- *sono profundo* (1 carga)
- *ondas de fadiga* (2 cargas)
- *pesadelo* (2 cargas)
- *sonho* (2 cargas)
- *símbolo do sono* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *ondas de fadiga*, *pesadelo*, *raio de exaustão*, *símbolo do sono*, *sonho*, *sono profundo*; **Custo** 17.025 po

CAJADO DAS TOXINAS

Aura varia, moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 12.600 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O comprimento deste cajado de carvalho envolto em cicuta dá a leve impressão de podridão e corrupção. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *névoa fétida* (1 carga)
- *névoa mortal* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *névoa fétida*, *névoa mortal*; **Custo** 6.300 po

CAJADO DA VISÃO

Aura adivinhação moderada; **NC** 11º

Espaço nenhum; **Preço** 41.250 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Uma clara lente de cristal é fixada no topo do corpo de bronze escamado deste cajado. Ele permite o uso das seguintes magias:

- *olho arcano* (1 carga)
- *ver o invisível* (1 carga)
- *visão arcana* (1 carga)
- *olhos observadores* (2 cargas)
- *sondagem* (2 cargas)
- *visão da verdade* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *olho arcano*, *olhos observadores*, *sondagem*, *ver o invisível*, *visão arcana*, *visão da verdade*; **Custo** 20.625 po

Itens Maravilhosos

Itens maravilhosos são uma categoria que engloba tudo que não se enquadra nos outros grupos de itens mágicos. Qualquer criatura pode usar um item maravilhoso (salvo disposição em contrário na descrição, como a exigência de uma característica de classe específica).

ALGEMAS DA COOPERAÇÃO

Aura encantamento (encanto) tênue; **NC** 1º

Espaço pulsos; **Preço** 2.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Estas apertadas algemas de ferro se adéquam aos pulsos de qualquer humanoide Grande ou menor. Quando colocadas em um humanoide indefeso elas podem tornar o prisioneiro mais dócil e cooperativo. O prisioneiro nunca tenta escapar por vontade própria e concorda com qualquer pedido razoável a não ser que obtenha êxito em um teste de Vontade de CD 11.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar pessoa*; **Custo** 1.000 po

AMULETO DA CAPACIDADE MÁGICA

Aura transmutação moderada; **NC** 7º

Espaço pescoço; **Preço** 10.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Este colar de prata possui poder somente quando usado como objeto vinculado de um mago. Ele permite ao mago preparar um adicional de 3 níveis de magias por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *melhoria mnemônica*; **Custo** 5.000 po

AMULETO DA TEORIA ARCANA

Aura universal moderada; **NC** 9º

Espaço pescoço; **Preço** 20.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Cada elo de prata que forma este pesado colar representa um conceito bem conhecido da teoria arcana. Um mago universalista que seleciona o colar como seu objeto vinculado (que é considerado um amuleto) pode escolher uma escola de magia todos os dias quando prepara suas magias. Ele pode então usar o amuleto para espontaneamente converter qualquer magia de mago daquela escola que ele tenha preparado em outra magia da mesma escola que ele conheça; a magia desejada deve ter nível igual ou inferior ao nível da magia preparada; Por exemplo, um caso um mago escolha "evocação" quando ele prepara suas magias nessa manhã, até a próxima vez que ele preparar suas

magias, ele pode espontaneamente converter uma *bola de fogo* preparada em qualquer outra magia de mago de evocação de 3º nível ou inferior que ele conhecer.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *permanência*, criador deve ser um universalista; **Custo** 10.000 po

BAINHA DO ESTANCAMENTO

Aura invocação (cura) tênue; **NC** 5º

Espaço cinto; **Preço** 5.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta elegante bainha de couro vermelho é decorada com filigranas de ouro. Ela se adéqua a qualquer arma cortante. Enquanto equipada, uma bainha do estancamento protege contra dano de sangramento. Sempre que o portador sofrer um efeito de sangramento a bainha automaticamente estanca. Ela não tem efeitos em danos de sangramento cujos efeitos requeiram um teste de conjurador ou um teste de Cura com CD 16 ou maior.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade*; **Custo** 2.500 po

BAINHA DA OCULTAÇÃO

Aura ilusão tênue; **NC** 5º

Espaço cinto; **Preço** 5.000 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta bainha, de aparência mundana porém útil, serve para qualquer arma cortante, de uma adaga a uma espada grande. Quando a arma é embainhada em uma bainha da ocultação tanto a arma quanto bainha se tornam invisíveis (como na magia invisibilidade) até que a arma seja desembainhada, momento em que ela e a bainha se tornam visíveis de novo. A arma invisível embainhada ainda pode ser detectada por toque, mas o portador ganha um bônus de +5 em testes Prestidigitação para esconder a arma, e inspeções casuais não a revelam. Outros efeitos para detectar ou revelar coisas invisíveis funcionam normalmente na arma embainhada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *invisibilidade*; **Custo** 2.500 po

BAINHA DO VIGOR

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Espaço cinto; **Preço** 1.800 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Uma vez por dia, como parte de uma ação de sacar uma arma guardada na bainha, o usuário pode ordená-la a dotar a arma com um bônus de melhoria em jogadas de ataque e dano. A duração do efeito depende do bônus de melhoria desejado para a arma.

Bônus	Duração
+4	1 rodada
+3	3 rodadas
+2	5 rodadas
+1	10 rodadas

TABELA 7-10 - ITENS MARAVILHOSOS MENORES

d%	Item	Preço de Mercado
01-05	*Tocha iônica*	75 po
06-09	*Pintura de guerra do semblante terrível*	100 po
10-12	*Luva auxiliadora*	180 po
13-15	*Bandagens da recuperação rápida*	200 po
16-18	*Capa do encobrimento*	200 po
19-20	*Sabão da alma*	200 po
21-23	*Garrafa de mensagens*	300 po
24-27	*Chave de bloquear fechadura*	400 po
28-29	*Conta-fogueira*	720 po
30-35	*Polimento defoliante*	800 po
36-39	*Pó da emulação*	800 po
40-42	*Cabos de mula*	1.000 po
43-45	*Veste de todas as ferramentas*	1.800 po
46-49	*Manto do agachamento covarde*	1.800 po
50-56	*Bainha do vigor*	1.800 po
57-58	*Caixa do clamor*	2.000 po
59-61	*Luva brilhante*	2.000 po
62-63	*Algemas da cooperação*	2.000 po
64-70	*Flâmula do cavaleiro (honra)*	2.200 po
71-75	*Ungento voador*	2.250 po
76-78	*Botas do terreno amigável*	2.400 po
79-80	*Maçã do sono eterno*	2.500 po
81-83	*Caldeirão de preparação*	3.000 po
84-85	*Filtro do amor*	3.000 po
86-88	*Faixa do campeão da guerra*	4.000 po
89-90	*Flâmula do cavaleiro (batalha)*	4.500 po
91-92	*Flâmula do cavaleiro (parola)*	4.500 po
93-94	*Elmo da aparência medonha*	5.000 po
95-96	*Chifre do mestre de caça*	5.000 po
97-98	*Bainha do estancamento*	5.000 po
99-100	*Bainha da ocultação*	5.000 po

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *arma mágica maior*; **Custo** 900 po

BANDAGENS DA RECUPERAÇÃO RÁPIDA

Aura invocação tênue (cura); **NC** 1º

Espaço tórax; **Preço** 200 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Estas bandagens em tiras possuem a mesma cor e maciez que as plumas de um pombo, mas o cheiro antisséptico delas sugere uma origem menos natural. Qualquer criatura enfaixada com estas bandagens se recupera de ferimentos e dano de habilidade como se tivesse repousado completamente por um dia e noite inteira independentemente de sua atividade (*Pathfinder*

Tabela 7-11 – Itens Maravilhosos Médios

d%	Item	Preço de Mercado
01-06	*Máscara do agarrador*	5.000 po
07-16	*Colar da fúria leonina*	8.000 po
17-19	*Amuleto da capacidade mágica*	10.000 po
20-23	*Tijolo da canalização para constructos*	10.000 po
24-25	*Harpa da condenação*	10.000 po
26-27	*Esteira de ki*	10.000 po
28-37	*Estandarte do senhor (rapidez)*	10.000 po
38-40	*Cristal das mãos curadoras*	12.000 po
41-44	*Livro do mestre do saber*	15.000 po
45-48	*Bracelete de misericórdia*	15.000 po
49-56	*Caldeirão da plenitude*	15.000 po
57-61	*Luvas de duelo*	15.000 po
62-64	*Colar do ki sereno*	16.000 po
65-69	*Robe da herança arcana*	16.000 po
70-74	*Bracelete de prata da punição*	16.000 po
75-82	*Veste da barata*	16.000 po
83-86	*Amuleto da teoria arcana*	20.000 po
87-90	*Chifre do antagonismo*	20.000 po
91-93	*Tiara da lua*	20.000 po
94-96	*Punhal do necromante*	20.000 po
97-98	*Óculos do atirador*	20.000 po
99-100	*Lentes da aniquilição*	25.000 po

RPG Livro Básico 191). Uma criatura que receber tratamentos de longo prazo (como na perícia Cura) ou repousar completamente enquanto usa as bandagens recebe +4 de bônus em seu nível efeito ou Dados de Vida quando estiver determinando quantos pontos de vida ele cura por dia. As bandagens são destruídas se removidas ou quando o usuário recuperar todos seus pontos de vida e dano de atributo, o que ocorrer primeiro.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves*, *estabilizar*, *restauração menor*; **Custo** 100 po

BRACELETE DE MISERICÓRDIA

Aura invocação (cura) tênue; **NC** 5º

Espaço pulso; **Preço** 15.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Cada gema neste bracelete de metal possui uma inscrição minúscula de um livro sagrado. Caso o usuário possua a característica de classe misericórdia, ele recebe a misericórdia doença. Caso ele já possua essa misericórdia, seu nível efetivo de conjurador para remover doenças aumenta em +4.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *remover doença*; **Custo** 7.500 po

BRACELETE DE PRATA DA PUNIÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Espaço pulsos; **Preço** 16.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Este pesado bracelete de prata é gravado com ícones de pureza, fidelidade, castidade e honra, e brilha com uma luz branca branda sempre que seu dono ora. O usuário deste bracelete considera seu nível de paladino como 4 superior ao normal para o propósito de sua característica de classe punir o mal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *imbuir tendência*, criador deve ser um paladino; **Custo** 8.000 po

BOTAS DO TERRENO AMIGÁVEL

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Espaço pés; Preço 2.400 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Cada par destas botas de couro corresponde a um tipo específico de ambiente como definido pela característica de classe terreno predileto de um patrulheiro (selvas, planícies e assim por diante). Um patrulheiro vestindo as botas pode tratar o ambiente correspondente das botas como um de seus terrenos prediletos, recebendo +2 de bônus. Caso ele já possua esse ambiente como um de seus terrenos prediletos, seu bônus para esse terreno aumenta em +2.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *passos sem pegadas*, criador deve ser um patrulheiro; **Custo** 1.200 po

CABOS DE MULA

Aura transmutação tênue; **NC** 3º

Espaço ombros; **Preço** 1.000 po; **Peso** 0,125 kg

DESCRIÇÃO

Estes grossos cabos de couro são enrolados em volta dos bíceps e ombros do portador; quando usados, eles fazem os músculos parecerem maiores que o normal. O usuário trata seu valor de Força como 8 pontos acima do normal quando estiver determinando sua capacidade de carga (veja *Pathfinder RPG Livro Básico* página 169 e 171). *Este bônus não se aplica a combate, quebrar itens ou qualquer outra jogada relacionada* a Força, exceto a quantidade de equipamentos ou material que o usuário pode carregar.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *força do touro*; **Custo** 500 po

CAIXA DO CLAMOR

Aura ilusão moderada; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Preço** 2.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta pequena caixa de música delicada pode produzir um grande volume de barulho em um momento específico determinado por seu dono. Quatro palavras de comando determinam quais tipos de barulho ela deve tocar (batalha, fogo,

massacre ou tumulto), e uma quinta determina o atraso (entre 1 rodada e 20 minutos) até que a caixa comece a produzir o som desejado. O barulho da caixa é alto como se fossem 40 pessoas. O som persiste por 2d6 rodadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *som fantasma*; **Custo** 1.000 po

CALDEIRÃO DOS MORTOS

Aura necromancia moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 30.000 po; **Peso** 16,5 kg

DESCRIÇÃO

Este caldeirão negro é grande o suficiente para acomodar uma criatura Média. Quando o caldeirão é preenchido uma mistura de água e ervas raras, o caldeirão transforma qualquer corpo morto colocado dentro dele em um zumbi como se tivesse sido animado pela magia *animar os mortos*. Cada corpo animado usa 25 po em materiais por Dado de Vida, e o caldeirão pode animar um corpo por rodada. O usuário do caldeirão comanda os mortos-vivos criados – até 12 DV, exceto se o usuário puder conjurar *animar os mortos*, sendo que neste caso o limite da magia é utilizado; animar mortos-vivos além deste limite faz os espécimes mais recentes ficarem descontrolados.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *animar os mortos*; **Custo** 15.000 po

CALDEIRÃO DA PLENITUDE

Aura invocação forte; **NC** 12º

Espaço nenhum; **Preço** 15.000 po; **Peso** 12,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta panela de ferro encantada pode produzir comida suficiente para alimentar até 36 pessoas por dia com um comando. Uma vez por semana ela também ser comandada a criar um *banquete dos heróis* para até 12 pessoas. O caldeirão não precisa de fogo nem ingredientes para produzir comida; eles simplesmente o faz instantaneamente com um comando.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *criar alimentos*, *banquete dos heróis*; **Custo** 7.500 po

CALDEIRÃO DE PREPARAÇÃO

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Um *caldeirão de preparação* parece uma excelente panela com quatro pernas. O caldeirão é capaz de aquecer qualquer líquido colocado dentro dela a uma temperatura precisa (qualquer temperatura entre a temperatura ambiente e quente o suficiente para aquecer água salgada) e mantê-la indefinidamente enquanto permanece apenas levemente aquecida ao toque pelo lado de fora. Um *caldeirão de preparação* concede +5 de bônus de competência em testes da perícia Ofícios (alquimia).

Tabela 7-12 - Itens Maravilhosos Maiores

d%	Item	Preço de Mercado
01-08	*Caldeirão dos mortos*	30.000 po
09-20	*Máscara dos gigantes (menor)*	30.000 po
21-32	*Caldeirão da ressurreição*	33.000 po
33-48	*Caldeirão de voo*	40.000 po
49-64	*Caldeirão da vidência*	42.000 po
65-76	*Estandarte do senhor (terror)*	56.000 po
77-88	*Estandarte do senhor (vitória)*	75.000 po
89-96	*Máscara dos gigantes (maior)*	90.000 po
97-100	*Estandarte do senhor (cruzados)*	100.000 po

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, criador deve ser treinado em Ofícios (alquimia); **Custo** 1.500 po

CALDEIRÃO DA RESSURREIÇÃO

Aura invocação (cura) forte; **NC** 13º

Espaço nenhum; **Preço** 33.000 po; **Peso** 16,5 kg

DESCRIÇÃO

A boca deste caldeirão negro e pesado possui o formato de uma mandíbula monstruosa e é grande o suficiente para acomodar uma criatura Média. Quando o caldeirão é preenchido com água pura e determinadas ervas raras e sagradas, e uma criatura morta é colocada dentro dele, o caldeirão pode restaurar a criatura à vida como a magia *reviver os mortos* ou *ressurreição*. O efeito da magia depende dos componentes usados: *reviver os mortos* custa 5.000 po em materiais, enquanto *ressurreição* custa 10.000 po em materiais. O caldeirão pode funcionar uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *ressurreição*; **Custo** 16.500 po

CALDEIRÃO DA VIDÊNCIA

Aura adivinhação moderada; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Preço** 42.000 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Quando preenchido com líquido, este pequeno caldeirão permite ao usuário ver a praticamente qualquer distância como se estivesse usando a magia *sondagem*. Ele pode possuir poderes adicionais como aqueles de uma *bola de cristal* pelos mesmos preços dados na página 503 do *Pathfinder* RPG L*ivro Básico*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *sondagem*; **Custo** 21.000 po

CALDEIRÃO DE VOO

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Preço** 40.000 po; **Peso** 50 kg

DESCRIÇÃO

Esta panela de ferro é grande o suficiente para dois humanoides Médios ficarem de pé confortavelmente. Ao comando,

Amuleto da Teoria Arcana

Caixa do Clamor

Caldeirão da Plenitude

Livro do Mestre do Conhecimento

Botas do Terreno Amigavel

Luvas do Duelo

Pó da Emulação

Bracelete da Misericórdia

o caldeirão e até 250 quilos de peso adicional podem voar como se estivesse usando *voo prolongado*. O caldeirão se mover na direção apontada pela pessoa que disse a palavra de comando de ativação. Ele pode carregar até o dobro de sua capacidade, mas isto reduz seu deslocamento para 9 metros. Ele pode planar no mesmo lugar sem a necessidade de um teste de Voo. O caldeirão concede cobertura parcial para qualquer um de pé dentro dele. Ele possui dureza 10 e 60 pontos de vida.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *voo prolongado*; **Custo** 20.000 po

CAPA DO ENCOBRIMENTO

Aura abjuração tênue; **NC** 1º

Espaço ombros; **Preço** 200 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta capa prateada tremula como uma bandeira a cada passo que seu usuário dá. O usuário pode, como uma ação rápida, ordenar a capa se transformar em uma pequena esfera de força que o envolve em todos os lados. O campo concede ocultação ao usuário (20% de chance de falha) contra ataques à distância e dura por 1 minuto ou até que o usuário seja errado por um ataque à distância devido ao poder da capa, o que ocorrer primeiro. Quando o campo termina, toda a magia é perdida da capa, que se torna uma capa mundana prateada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *escudo arcano*; **Custo** 100 po

CHAVE DE BLOQUEAR FECHADURA

Aura abjuração tênue; **NC** 1º

Espaço nenhum; **Preço** 400 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta chave de bronze ornamentada automaticamente se molda para caber em qualquer fechadura padrão (geralmente aquelas em portas feitas para criaturas Médias ou Pequenas, mas não para fechaduras deliberadamente sobredimensionadas como as de uma porta principal de uma fortaleza anã). Uma vez colocada em uma fechadura, a chave se mescla à fechadura e preenche todos os espaços abertos dentro dela, criando uma peça sólida de metal e tornando impossível destrancá-la, mesmo magicamente. Enquanto mantém a porta trancada, a chave endurece seus materiais, adicionando +2 à dureza da fechadura, +8 a seus pontos de vida e +5 a sua CD para Quebrar. Tocar a chave e dizer a palavra de comando faz a chave desintegrar, deixando a fechadura intacta e o mecanismo operável novamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *cerrar porta*; **Custo** 200 po

CHIFRE DO ANTAGONISMO

Aura encantamento tênue; **NC** 3º

Espaço nenhum; **Preço** 20.000 po; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

Esculpido do osso de alguma besta gigantesca, este grande chifre emite um gemido inquietantemente estranho quando soado. Uma pessoa com a característica de classe inimigo predi-

CRISTAL DAS MÃOS CURADORAS

LENTES DA ANIQUILAÇÃO

UNGUENTO VOADOR

ALGEMAS DA COOPERAÇÃO

ESTANDARTE DO SENHOR

ELMO DA APARÊNCIA MEDONHA

SABÃO DA ALMA

POLIMENTO DEFOLIANTE

TIARA DA LUA

leto pode soprar o chifre como uma ação padrão para pasmar um tipo de inimigo predileto a 27 metros por 1d4 rodadas (teste de Vontade CD 13 anula). Criaturas sofrem uma penalidade neste teste igual ao bônus de inimigo predileto do patrulheiro contra este tipo de criatura. Este é um efeito sônico mente-afetante; criaturas que não podem ouvir o chifre são imunes à sua magia. A magia do chifre funciona uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *pasmar monstro*; **Custo** 10.000 po

CHIFRE DO MESTRE DE CAÇA

Aura encantamento moderado; **NC** 11º

Espaço nenhum; **Preço** 5.000 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Este longo chifre curvado afiado na ponta, quase o faz parecer mais um enorme cachimbo do que uma ferramenta de caça. Uma vez por dia, uma pessoa com a característica de classe elo do caçador (companheiros) pode soprar o chifre como uma ação padrão; isto concede seu bônus de inimigo predileto total (em vez de metade) contra um único alvo a todos os aliados a 9 metros que puderem vê-lo e ouvi-lo. O efeito dura por 1 minuto.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *heroísmo maior*; **Custo** 2.500 po

COLAR DA FÚRIA LEONINA

Aura abjuração tênue; **NC** 3º

Espaço pescoço; **Preço** 8.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Cada ponta deste pesado colar de bronze possui a imagem de um leão rugindo. O usuário recebe +2 de bônus de moral em testes de resistência contra medo. Caso o usuário seja um bárbaro de pelo menos 12º nível, ele recebe o poder de fúria fúria destemida. Caso já possua este poder, ele se torna imune à condição apavorado enquanto estiver em fúria, e qualquer ataque que cause apavoramento contra ele enquanto estiver em fúria faz com que ele recupere 1 rodada de fúria.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *remover medo*; **Custo** 4.000 po

COLAR DO *KI* SERENO

Aura encantamento moderado; **NC** 9º

Espaço pescoço; **Preço** 16.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este colar simples de couro é bem amarrado em intervalos iguais e dá ao usuário um senso de paz interior e conexão com um mundo maior. O usuário ganha um bônus de +4 para seu nível efetivo quando determina o tamanho de sua reserva de *ki* e os efeitos baseados em nível de sua habilidade reserva de *ki* (como superar redução de dano).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *acalmar emoções*, *sabedoria da coruja*; **Custo** 8.000 po

CONTA-FOGUEIRA

Aura evocação tênue; **NC** 1º

Espaço nenhum; **Preço** 720 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta conta diminuta se transforma em uma pequena (60 centímetros de altura) pilha de lenha em chamas sempre que sua palavra de comando é dita. O fogo queima por 8 horas ou até ser extinto, quando se transforma de volta em uma conta. O dono do item deve esperar o dobro do tempo que o fogo queimou para poder ordenar a conta a se transformar em uma fogueira novamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *criar chamas*; **Custo** 360 po

CRISTAL DAS MÃOS CURADORAS

Aura invocação (cura) moderada; **NC** 10º

Espaço pescoço; **Preço** 12.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Um único cordão de algodão sustenta um prisma brilhante. Uma pessoa com a característica de classe cura pelas mãos pode direcionar um uso desta energia ao cristal, que a armazena até que o usuário diga a palavra de comando para a libertar. Libertar a energia faz do usuário o alvo da cura pelas mãos armazenada, como se tivesse sido tocado pela pessoa que infundiu o cristal com seu poder. O cristal pode conter um único uso de cura pelas mãos. Quando preenchido com esta magia, ele começa a brilhar com uma luz branca perolada. O usuário do cristal pode ordená-lo a liberar a energia como uma ação padrão. Este ato é idêntico a receber a cura pelas mãos diretamente da pessoa que a canalizou no cristal, incluindo quaisquer misericórdias que ele possuísse no momento.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves*, criador deve ser um paladino; **Custo** 6.000 po

ELMO DA APARÊNCIA MEDONHA

Aura necromancia tênue; **NC** 1º

Espaço cabeça; **Preço** 5.000 po; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

Este elmo de metal é feito para parecer que o usuário possui chifres, presas e outras características que lembrem um predador aterrorizante. Caso o usuário seja um bárbaro, ele pode usar o poder de fúria olhar intimidador sempre que entrar em fúria. O elmo não possui efeito se o usuário não for um bárbaro (ou outra classe com a característica de classe fúria).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *causar medo*; **Custo** 2.500 po

ESTANDARTE DO SENHOR

Aura (várias escolas) moderado; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Preço** 100.000 po (cruzadas), 10.000 po (rapidez), 56.000 po (terror), 75.000 po (vitória); **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Um *estandarte do senhor* é uma bandeira de tecido padrão, normalmente com pelo menos 60 centímetros de largura e 1,2 metros de comprimento (embora algumas tenham o dobro desse tamanho), projetada para ser carregada e exibida em uma lança, arma de haste, armação ou cajado. Ele não tem efeito quando não montado adequadamente ou quado no chão. Normalmente exibe a insígnia ou o símbolo heráldico de um nobre em particular.

Um *estandarte do senhor* pode ser carregado (a pé ou montado) ou plantado. No último caso, o estandarte não precisa de um portador, mas caso ele seja empurrado ou tocado por um inimigo, ele perde sua efetividade até que seja reclamado ou replantado por aliados de seu dono.

Cruzadas: De aspecto nobre, um *estandarte do senhor* das cruzadas emite um efeito de santificar em um raio de 12 metros ao seu redor, desde que esteja na posse de um fiel da religião daquele cujo brasão esteja no estandarte (estes estandartes normalmente possuem um símbolo sagrado ou outro símbolo religioso trabalhado no desenho). O estandarte exibe um símbolo sagrado da religião junto com o brasão do proprietário.

Rapidez: Um grupo ou exército que esteja viajando sob um *estandarte do senhor da rapidez* pode realizar uma marcha forçada sem precisar realizar testes de Constituição ou sofrer qualquer dano não letal por fazê-lo, permitindo-os cobrir grandes distâncias e continuar preparados para a batalha. Esta habilidade afeta todas as criaturas aliadas a 1,5 quilômetros enquanto eles forem capazes de ver o estandarte ao menos uma vez por dia.

Terror: Inimigos do portador de um *estandarte do senhor do terror* a 9 metros que sejam capazes de ver o estandarte devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficarão apavorados, fugindo o mais rápido possível enquanto eles puderem ver o estandarte. Aqueles que obtiverem sucesso no teste ficam abalados. Uma criatura que obtém sucesso em seu teste de resistência não pode ser apavorada pelo estandarte por 1 dia.

Vitória: Aliados do dono de um *estandarte do senhor da vitória* recebem +2 de bônus de moral em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia enquanto forem capazes de ver o estandarte.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *santificar* (cruzadas), *movimentação livre* (rapidez), *medo* (terror), *heroísmo* (vitória); **Custo** 50.000 po (cruzadas), 5.000 po (rapidez), 28.000 po (terror), 37.500 po (vitória)

ESTEIRA DE *KI*

Aura invocação (cura) moderada; **NC** 7º

Espaço nenhum; **Preço** 10.000 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Este humilde estofado de cana-do-rio trançada permite a seu proprietário recuperar sua fortitude mental e sua reserva de *ki* praticando exercícios de respiração e outras formas de meditação. A cada hora que se dono gasta sentado na esteira sem realizar outra ação ele pode tentar se centralizar fazendo um teste de Sabedoria CD 10 mais o atual número de pontos de *ki* do monge (note que testes de habilidade, como testes de perícia, não são automaticamente bemsucedidos com um 20). Se for bem-sucedido, o monge recupera 1 ponto de *ki*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *restauração menor*, criador deve ser um monge; **Custo** 5.000 po

FAIXA DO CAMPEÃO DA GUERRA

Aura abjuração moderada; **NC** 9º

Espaço tórax; Preço 4.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta faixa de tecido vermelha e brilhante, costurada com imagens de uma multidão aplaudindo e jogando guirlandas em uma carruagem, são envoltas nos ombros do usuário e então diagonalmente descendo seu tórax até alcançar o lado oposto de seu quadril. O usuário trata seu nível de guerreiro como 4 superior ao normal para os propósitos das características de classe treinamento com armaduras e bravura.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *elegância do gato*, *remover medo*; **Custo** 2.000 po

FILTRO DO AMOR

Aura encantamento forte; **NC** 15º

Espaço nenhum; **Preço** 3.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta solução potente faz uma criatura que bebê-la apaixonar-se enlouquecidamente pela primeira criatura que ele perceber após consumi-la. A atitude dele em relação a essa criatura se torna prestativa. Caso uma atração romântica seja possível com a pessoa vista, o bebedor se apaixona pela pessoa. Caso contrário, a paixão do bebedor é uma adoração platônica. Os efeitos do filtro são permanentes exceto se removidos por *dissipar magia*, *desejo*, *desejo limitado*, *milagre* ou *quebrar encantamento*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *enfeitiçar monstro*, *permanência*; **Custo** 1.500 po

FLÂMULA DO CAVALEIRO

Aura abjuração ou transmutação moderada; **NC** 6º

Espaço nenhum; **Preço** 4.500 po (batalha), 2.200 po (honra), 4.500 po (parola); **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta bandeira estreita de tecido é feita para ser presa à ponta de uma lança de cavalaria, embora também possa ser presa a uma lança, arma de haste ou mesmo um cajado. Ela não possui efeito se não for montada apropriadamente. Uma *flâmula do cavaleiro* concede diferentes benefícios dependendo de sua cor e formato.

Batalha: A *flâmula de batalha do cavaleiro* vermelha permite seu usuário se beneficiar de seu *heroísmo* uma vez por dia.

Honra: A dourada *flâmula do cavaleiro da honra* concede *proteção contra o mal* a seu portador uma vez por dia

Parola: A branca *flâmula do cavaleiro da parola*, quando exibida ao se iniciar uma negociação, garante ao seu portador um bônus de melhoria de +4 em testes de Blefar, Intimidação e Sentir Motivação por 1 hora, desde que o portador não inicie nenhuma ação hostil..

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *heroísmo* (batalha), *proteção contra o mal* (honra), *esplendor da água* (parola); **Custo** 2.250 po (batalha), 1.100 po (honra), 2.250 po (parola)

GARRAFA DE MENSAGENS

Aura ilusão tênue; **NC** 3º

Espaço nenhum; **Preço** 300 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta garrafa de vidro verde possui uma pequena chave em seu pescoço alongado que, se girada, faz uma rolha escura se tornar substancial ao longo de 1 rodada. Qualquer coisa que o dono da garrafa disser à garrafa durante este tempo (até 25 palavras) fica preso dentro dela quando a rolha fica completa. Assim que a rolha for removida ou a garrafa for quebrada, esta mensagem é transmitida como se o dono tivesse dito as palavras nesse momento. Assim que a garrafa transmite sua mensagem, ela se estilhaça.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *boca mágica*; **Custo** 150 po

HARPA DA CONDENAÇÃO

Aura necromancia tênue; **NC** 4º

Espaço nenhum; **Preço** 10.000 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Feita de ossos e ligamentos secos, esta harpa obra-prima produz uma sensação vaga de inquietação a qualquer um próximo dela. Caso o dono deste item possua a característica de classe apresentação de bardo, ele pode usá-la para tocar marcha fúnebre mesmo que não possua nível suficiente para acessar essa habilidade. Um bardo que pode usar marcha fúnebre e que toca a harpa como parte de sua apresentação aumenta o raio de efeito para 18 metros.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *causar medo*; **Custo** 5.000 po

LENTES DA ANIQUILAÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 11º

Espaço olhos; **Preço** 25.000 po; **Peso** 0,125 kg

DESCRIÇÃO

Criaturas vistas através destes óculos pintados de preto algumas vezes parecem, mesmo que rapidamente, desaparecer e reaparecer da existência. Um transmutador pode usar estas lentes espontaneamente converter qualquer magia preparada de transmutação de mago em qualquer outra magia de mago daquela escola que ele conhece; a magia escolhida deve ser do mesmo nível ou inferior que a magia preparada; Uma vez por dia, ele pode usar as lentes para espontaneamente conjurar *desintegrar* no lugar de qualquer uma de suas magias de transmutação de 6º nível ou superior preparada como mago, mesmo que ele não conheça essa magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *desintegrar*, conjurador deve ser um transmutador; **Custo** 12.500 po

LIVRO DO MESTRE DO SABER

Aura adivinhação moderada; **NC** 7º

Espaço nenhum; **Preço** 15.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Este livro de tamanho reduzido contém uma coleção aparentemente aleatória de palavras, frases e referências mnemônicas estranhas. Três vezes ao dia, um bardo pode consultá-lo enquanto usa a característica de classe mestre do saber para receber +5 de bônus de competência quando escolher 10 ou 20 em um teste de Conhecimento.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *clarividência/clariaudiência*; **Custo** 7.500 po

LUVA AUXILIADORA

Aura transmutação tênue; **NC** 1º

Espaço mãos; Preço 180 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

O usuário desta única luva pode dizer uma palavra de comando para transformá-la em uma mão brilhante solta do corpo. Como uma ação rápida, o usuário pode ter a luva o auxiliando em uma tarefa como se estivesse usando a ação prestar auxílio; a luva usa o bônus base de ataque ou graduações de perícia do usuário quando estiver realizando o teste para verificar se sua ação de prestar auxílio é bem sucedida (ela não recebe o benefício dos valores de atributos ou outros bônus do usuário). A mão permanece ativa até que tenha tentado uma ação ou quando tiver se passado 1 minuto, o que ocorrer primeiro, o que ocorrer primeiro, quando ela se torna uma luva mundana de couro de cordeiro.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *mãos mágicas, servo invisível*; **Custo** 90 po

LUVA BRILHANTE

Aura universal tênue; **NC** 1º

Espaço mãos; Preço 2.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

O usuário desta única luva branca comprida pode, como uma ação padrão, pressioná-la contra qualquer superfície ou objeto e fazer uma impressão luminosa de sua mão aparecer. Esta impressão brilha com qualquer cor que o usuário desejar, ilumina como um candelabro e é facilmente visível a uma distância de até 18 metros. Estas impressões duram por 1 dia antes de desaparecerem. A impressão brilhante corresponde à mão do usuário em termos de tamanho, posição dos dedos e assim por diante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *marca arcana*; **Custo** 1.000 po

LUVAS DE DUELO

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Espaço mãos; Preço 15.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este par de luvas de couro concedem ao usuário +4 de bônus em sua DMC contra ataques de desarmar, tentativas de fender suas armas empunhadas e efeitos que o façam soltar suas armas (como área escorregadia). O usuário não solta suas armas quando apavorado ou atordoado. Caso o usuário possua a característica de classe treinamento com armas e esteja usando uma arma apropriada, seu bônus de treinamento com armas aumenta em +2.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *arma mágica maior*; **Custo** 7.500 po

MAÇÃ DO SONO ETERNO

Aura encantamento moderado; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Preço** 2.500 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta bela e reluzente maçã vermelha parece fresca e tentadora. Qualquer um que mordê-la (mesmo somente para experimentar) deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 19 imediatamente ou ficará preso em um torpor eterno, da mesma forma que a bruxaria de bruxo de mesmo nome (veja página 37). A vítima pode ser despertada somente pela conjuração de *desejo limitado*, *desejo*, *milagre* ou *quebrar encantamento*, ou com o beijo de alguém de sangue nobre.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, Preparar Poção, feitiço torpor eterno; **Custo** 1.125 po

MANTO DO AGACHAMENTO COVARDE

Aura abjuração tênue; **NC** 1º

Espaço ombros; **Preço** 1.800 po; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

Este manto cinza indefinível possui um capuz que é capaz de

cobrir todo o rosto do usuário. O usuário pode, como uma ação de movimento, cobrir seu rosto e agachar. Qualquer criatura tentando atacá-lo diretamente enquanto ele está agachado deve realizar um teste de Vontade CD 11 para poder desferir o golpe (como a magia *santuário*). O usuário não pode ver ou realizar quaisquer ações enquanto está agachado. Isto o deixa efetivamente cego, com todas as penalidades, mas não indefeso. O usuário pode encerrar este agachamento simplesmente ficando de pé ou se deslocando.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *santuário*; **Custo** 900 po

MÁSCARA DO AGARRADOR

Aura transmutação tênue; **NC** 1º

Espaço cabeça; **Preço** 5.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta máscara, feita de couro escuro, também cobre a parte de trás da cabeça e do pescoço do usuário e cobre seus ombros e parte superior dos braços, deixando somente sua boca, nariz e olhos descobertos. O usuário pode tentar realizar encontrões e agarrões sem provocar ataques de oportunidade.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *elegância do gato*, *força do touro*, *recuo acelerado*; **Custo** 2.500 po

MÁSCARA DOS GIGANTES

Aura transmutação moderada (menor), transmutação forte (maior); **NC 6º (menor), 13º (maior)**

Espaço cabeça; **Preço** 30.000 po (menor), 90.000 po (maior); **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta máscara de madeira representa um humanoide malicioso com nariz e orelhas agigantados. Caso o usuário possua a característica de classe forma selvagem, a máscara permite que ele use forma selvagem para assumir a forma de um humanoide com o subtipo gigante. As formas permitidas por uma *máscara dos gigantes menor* são ogro, troll, gigante do fogo, gigante do gelo ou gigante de pedra. Caso a forma possua qualquer uma das seguintes habilidades, o usuário recebe: visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, faro. Na forma de gigante, o usuário recebe +4 de bônus de tamanho de Força, -2 de penalidade de Destreza e +1 de bônus de armadura natural.

Uma *máscara dos gigantes maior* possui todos os poderes de uma máscara menor, mais as seguintes habilidades adicionais em forma de gigante. Caso a forma possua qualquer uma das seguintes habilidades, o usuário recebe: rasgar (2d6 pontos de dano), regeneração 5 (ácido ou fogo), pegar rochas, arremessar rochas (alcance 18 metros, 2d6 pontos de dano). Caso a forma de gigante escolhida possua imunidade ou resistência a um tipo de energia, o usuário adquire resistência 20 a esse tipo de energia enquanto estiver na forma de gigante. Caso a forma de gigante possua vulnerabilidade a um tipo de energia, o usuário adquire essa vulnerabilidade enquanto estiver na forma de gigante. Em forma de gigante, o usuário recebe +6 de bônus de tamanho de Força, -4 de penalidade de Destreza, +4 de bônus de tamanho de Constituição e +4 de bônus de armadura natural.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *forma gigante I*; **Custo** 15.000 po (menor), 45.000 po (maior)

ÓCULOS DO ATIRADOR

Aura adivinhação tênue; **NC** 5º

Espaço olhos; **Preço** 20.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

A faixa de couro anexada a estas lentes bulbosas permite seu usuário prende-las em sua cabeça. O usuário destes óculos pode realizar ataques furtivos à distância de qualquer distância em vez dos 9 metros normais. Quando estiver realizando ataques a distância a 9 metros, o usuário recebe +2 de bônus de circunstância em cada dado de dano de ataque furtivo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *ataque certeiro*; **Custo** 10.000 po

ROBE DA HERANÇA ARCANA

Aura necromancia moderada; **NC** 9º

Espaço corpo; **Preço** 16.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Este elegante robe roxo escuro e azul é comumente decorado com bordado de ouro lembrando uma linhagem de feiticeiro, embora algumas indiquem uma árvore genealógica. O bordado se altera para condizer com a linhagem de feiticeiro do usuário. O usuário trata seu nível de feiticeiro como 4 superior ao normal para o propósito de determinar quais poderes de linhagem ele pode usar e seus efeitos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *falar com os mortos*, criador deve ser um feiticeiro; **Custo** 8.000 po

PINTURA DE GUERRA DO SEMBLANTE TERRÍVEL

Aura necromancia tênue; **NC** 1º

Espaço nenhum; **Preço** 100 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este recipiente do tamanho de um dedal de tintura grossa e úmida para rosto possui material suficiente para pintar listras e espirais de qualquer cor no rosto de uma criatura. Uma vez aplicada, o usuário pode, como uma ação rápida, fazer a pintura se rearranjar em uma mistura lívida de cores, tornando sua aparência momentaneamente perturbadora e hedionda. O usuário escolhe uma criatura a 9 metros que puder ver seu rosto pintado para ser afetada por *causar medo* (CD 11). Uma vez que a pintura é usada desta forma, ela perde toda sua magia e se torna uma pintura de rosto normal. Uma vez aplicada, o usuário possui 24 horas para usar a magia da pintura; caso contrário, ela é desperdiçada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *causar medo*; **Custo** 50 po

PÓ DA EMULAÇÃO

Aura ilusão tênue; **NC** 1º

Espaço nenhum; **Preço** 800 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Uma criatura coberta com este brilhante pó dourado pode interagir com qualquer item ou objeto como se tivesse sido bem-sucedida em um teste de Usar Instrumento Mágico para emular uma característica de classe ou raça (caso o resultado exato do teste importe, trate o resultado do personagem como 25). Caso o usuário do pó não selecione mentalmente o item ou objeto enquanto é coberto com o pó, a magia do pó se aplica ao primeiro objeto elegível que encontrar. Ele pode aplicar o resultado deste teste automático quando estiver lidando com o item ou objeto por 1 hora após ser exposto ao pó.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *disfarçar-se*; **Custo** 400 po

POLIMENTO DEFOLIANTE

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Espaço nenhum; **Preço** 800 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este recipiente de pasta acinzentada pode cobrir a armadura de uma criatura Média ou duas Pequenas. Objetos afetados produzem vapores cinza escuros durante as próximas 24 horas. Estes vapores fazem plantas naturais murcham e degradam assim que entratem em contato com a armadura afetada. Isto permite o usuário se deslocar através de terreno difícil devido à presença de vegetação como se fosse terreno normal, embora a criatura deixe uma trilha de vegetação arruinada. Adicionalmente, criaturas do tipo planta que atacarem alguém protegido por *polimento defoliante* com uma ataque natural ou agarrão sofrem 1 ponto de dano a cada ataque bem-sucedido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *enfraquecer plantas*; **Custo** 400 po

PUNHAL DO NECROMANTE

Aura necromancia forte; **NC** 11º

Espaço nenhum; **Preço** 20.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Este pálido e comprido fêmur é esculpido no formato de uma adaga, mas com pequenos furos feitos em intervalos iguais, semelhante a uma flauta. Um necromante que escolher o punhal como seu objeto vinculado pode usá-lo para espontaneamente converter qualquer magia de necromancia em qualquer outra magia de mago daquela escola que ele conhece; a magia escolhida deve ser do mesmo nível ou inferior que a magia preparada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *criar mortos-vivos*, criador deve ser um necromante; **Custo** 10.000 po

SABÃO DA ALMA

Aura abjuração tênue; **NC** 1º

Espaço nenhum; **Preço** 200 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta pequena barra áspera de sabão cinza possui pequenos pedaços de cinzas, carvão e terra dura embebedadas nela, fazendo o uso do sabão desconfortável e deixando qualquer um lavado com ele tão sujo quanto antes. Lavar uma criatura com o sabão requer água e leva 1 minuto, após o qual a criatura pode realizar um novo teste de resistência de Vontade contra qualquer efeito mente-afetante hostil que esteja a afetando atualmente. Criaturas involuntárias devem ser imobilizada ou ficar indefesa por outro meio antes de poder ser lavada. O sabão é suficiente para lavar uma criatura.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *resistência*; **Custo** 100 po

TIARA DA LUA

Aura evocação forte; **NC** 15º

Espaço acessório para cabeça; **Preço** 20.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esta tiara fina de prata tipicamente possui uma pedra da lua cravejada na frente ou o formato de uma lua crescente. O usuário de uma *tiara da lua* adquire visão no escuro a até 18 metros (caso ele ainda não possua isto). Seus outros efeitos beneficiam apenas um usuário capaz de conjurar magias arcanas.

Durante a lua crescente, o nível de conjurador do usuário é considerado um nível superior para os propósitos de testes de nível de conjurador e efeitos de magia; durante as três noites da lua cheia, este benefício aumenta para dois níveis acima do normal. Porém, este poder adicional tem um preço. Durante a lua minguante, o nível de conjurador do usuário é considerado um nível inferior para os propósitos de testes de nível de conjurador e efeitos de magia, e durante as três noites da lua nova, esta penalidade aumenta para dois níveis abaixo do normal.

Remover uma *tiara da lua* impõe 2 níveis negativos ao usuário até a próxima lua cheia (ou até que a *tiara* seja usada novamente, o que ocorrer primeiro). Estes níveis negativos não podem ser restaurados por qualquer inferior a *desejo limitado*, *desejo* ou *milagre*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *luz*, *visão no escuro*; **Custo** 10.000 po

TIJOLO DA CANALIZAÇÃO PARA CONSTRUCTOS

Aura transmutação moderada; **NC** 7º

Espaço nenhum; **Preço** 10.000 po; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Este tijolo vermelho molda sua forma para coincidir com o símbolo sagrado de seu portador. Caso o portador possua a habilidade de canalizar energia, ele pode focar seu poder no tijolo, permitindo que ele repare construtos e objetos danificados como se fossem criaturas vivas. O item funciona independentemente de o portador canalizar energia positiva ou negativa. Caso o portador possua o domínio do artífice, ele adiciona +2d6 pontos de dano ao resultado de sua energia canalizada quando estiver reparando constructos e objetos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *tornar inteiro*; **Custo** 5.000 po

TOCHA IÔNICA

Aura universal forte; **NC** 12º

Espaço nenhum; **Preço** 75 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este item é simplesmente uma *pedra iônica* queimada com a magia *chama contínua* conjurada sobre ela. Ela retém a habilidade de flutuar e orbitar, e permite o usuário carregar luz e ainda ter suas mãos livres. Ela pode possuir qualquer forma cristalina comum a *pedras iônicas* (elipsoide, prisma, esférica e assim por diante).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *chama contínuia*, criador deve ser 12º nível; **Custo** 62 po, 5 pp

UNGUENTO VOADOR

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Espaço nenhum; **Preço** 2.250 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este preparado de ervas incluem beladona, mandrágora e dedaleira (também conhecido como "dedo de bruxa") em uma base preparada com gorduras. Quando esfregada sobre a pele, o unguento concede ao sujeito a habilidade de voar (como a magia *voo prolongado*) por até 9 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *voo prolongado*; **Custo** 1.125 po

VESTE DA BARATA

Aura necromancia tênue; **NC** 3º

Espaço tórax; Preço 16.000 po; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta veste reforçada e grosseira, feita de couro marrom-avermelhado e seco, faz o usuário se sentir levemente desconfortável sempre que estiver deitado. Caso o usuário seja um ladino, ele adquire a proeza de ladino resiliência. Caso já possua esta proeza, ativar a proeza lhe concede 2 pontos de vida por nível de ladino em vez de 1.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *vitalidade ilusória*; **Custo** 8.000 po

VESTE DE TODAS AS FERRAMENTAS

Aura invocação tênue; **NC** 1º

Espaço tórax; Preço 1.800 po; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

O bordado ao longo dos vários bolsos desta veste de couro leve representa alegres trabalhadores realizando seu trabalho diário. Uma vez por dia, como uma ação padrão, o usuário pode dizer sua palavra de comando e ordená-lo providenciar todas as ferramentas padrões necessárias para realizar um teste de qualquer perícia Ofícios. Estas ferramentas aparecem nos incontáveis bolsos da veste ou, caso sejam muito pesadas, no chão, em uma prateleira, numa bancada ou numa caixa de ferramentas que surgem próximas a ela. Uma vez convocadas, elas permanecem por 24 horas ou até que outra criatura as toque, o que ocorrer primeiro.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Item Maravilhoso, *convocar instrumento*; **Custo** 900 po

ITENS AMALDIÇOADOS

Os itens amaldiçoados a seguir são adicionais e podem surgir de erros no processo de criação de itens mágicos – ou em alguns casos, construção deliberada. Muitos não podem ser descartados exceto se *remover maldição*, *quebrar encantamento* ou magia similar for usada no item.

ANEL CANIBAL

Aura transmutação forte; **NC** 16º

Espaço anel; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este anel de cobre simples e sem adornos parece levemente manchado, mas sua aparência esconde os efeitos de fome ou outros tipos de privação; todos os testes o revelam como um *anel do sustento*. Entretanto, após usá-lo por 7 dias, em vez disso seu dono começa a sofrer de fome e sede quase constantes que, se não saciadas, o deixarão louco o bastante para se transformar em um canibal. O usuário deve comer e beber comida e água suficiente para um dia a cada hora para evitar um teste de inanição e sede. Uma vez que o usuário começar a sofrer dano letal em vez de dano não letal devido a testes malsucedidos, ele começa a experimentar uma ânsia pelo consumo de carne de criaturas inteligentes (qualquer criatura viva com uma Inteligência de 3 ou superior).

Uma vez que o usuário efetuar este consumo, ele recupera todo dano não letal devido à fome e sede, embora continue a sofrer dano letal em testes falhos de inanição e sede. A próxima vez que ele estiver em uma situação em que puder comer parte de um ser inteligente, ele deve realizar um teste de Vontade CD 15 ou irá comer a carne desse ser. Caso o usuário sucumba a este impulso novamente, ele recupera todo dano letal devido a testes falhos de inanição e sede, e percebe que o canibalismo é

a chave para evitar aumentar sua fome ou sede – em qualquer dia que ele comer ao menos um pedaço de carne de uma criatura inteligente, ele não precisa realizar o teste por inanição e sede a cada hora, e recupera qualquer dano acumulado devido a falhas nestes testes. Uma vez que a maldição é ativada, o anel não pode ser removido até que a maldição seja quebrada.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *anel do sustento*

ANEL DA VERDADE

Aura encantamento moderado; **NC** 9º

Espaço anel; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Com aspecto enganosamente agradável, um *anel da verdade* ostenta imagens de crianças angelicais e criaturas divinas rindo enquanto estão segurando elos de uma corrente pesada. O usuário deste anel amaldiçoado fica incapacitado de contar uma mentira deliberadamente, seja escrevendo ou falando. O usuário pode simplesmente omitir a verdade ou escolher não se comunicar, mas mesmo assim precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade CD 20 para evitar responder com a verdade diretamente à questão. O usuário não pode remover o anel até que a magia da maldição seja anulada.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *anel de escudo mental*, *anel de visão raio-x*

ARMADURA DA ALMA SEPULCRA

Aura encantamento moderado; **NC** 10º

Espaço armadura; **Peso** 10 kg

DESCRIÇÃO

Esta armadura se comporta de todas as formas como se fosse um *corselete de couro batido +1 de controlar mortos-vivos* até que seu usuário realmente tente usar sua propriedade especial. Neste momento, o usuário e todas as criaturas vivas a 6 metros de raio devem cada um realizar um teste de resistência de Vontade CD 15 para evitar acreditar que eles são realmente algum tipo de criatura morta-viva pelas próximas 24 horas. O MJ pode jogar aleatoriamente (1d6/ 1-3 zumbis, 4-5 carniçal, 6 vampiro) ou escolher quais tipos de morto-vivo as criaturas afetadas acreditam ser, personalizado conforme a personalidade e habilidades de cada criatura. Criaturas afetadas pela armadura se comportam normalmente para os tipos de mortos-vivos que eles acreditam ser – "zumbis" atacam criaturas desassociadas mais próximas deles sem pensar, vampiros tentar morder suas vítimas no pescoço e assim por diante – mas não recebem nenhum tipo de habilidades especiais dessa criatura. As criaturas afetadas reagem negativamente aos efeitos que causariam dano a "seu" tipo de morto-vivo, portanto, "vampiros" evitam alho, "espectros" se recolhem da luz do sol e assim por diante. Fora isso, as criaturas acreditam que são realmente mortos-vivos e ignoram qualquer evidência contrária. Caso atacadas, elas se defendem, mesmo que isso requeira utilizar habilidades que eles possuem mas "seu" tipo de morto-vivo normalmente não possua; por exemplo, um bárbaro que pense que é um carniçal ainda pode entrar em fúria. Canalizar energia e outros efeitos que afetam mortos-vivos não possuem efeitos em criaturas afetadas pela *armadura da alma sepulcra*.

Este é um efeito de encantamento (compulsão) mente-afetante. O usuário da armadura pode usar este poder até três vezes por dia, embora ele possa funcionar em uma única somente uma vez a cada período de 24 horas. Independentemente da maldição, a armadura ainda é um *corselete de couro batido +1*, e alguns personagens podem considera-la útil apesar de seu poder (não existente) sobre mortos-vivos. Diferentemente da maioria dos itens amaldiçoados, este pode ser facilmente descartado sem qualquer tipo de assistência mágica.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *corselete de couro batido +1 de controlar mortos-vivos*

BASTÃO DO INCENDIÁRIO

Aura evocação forte; **NC** 12º

Espaço nenhum; **Peso** 2,5 kg

DESCRIÇÃO

Todos os testes indicam que este tubo de metal oco é um *bastão da aniquilação do fogo* até que seu dono use-o para extinguir ou suprimir fogo em combate ou outro tipo de situação perigosa. Ao fazê-lo, ele descobre que em vez de apagar a chama, o bastão faz a chama entrar em seu corpo. Esta chama persiste dentro dele pelas próximas 24 horas, causando desconforto e garantindo-lhe a condição enjoado, mas sem causar ferimentos visíveis. Entretanto, quando o portador estiver adjacente ou dentro de uma estrutura ou objeto inflamável, ele se sente inclinado a queimar o objeto, usando quaisquer meios à sua disposição. Cada rodada que o portador resistir a este impulso, ele sofre 1d6 pontos de dano de fogo conforme a chama dentro dele urge e se zanga. Após 1 minuto disto, ele deve realizar um teste de Vontade CD 15 ou sucumbe à tentação; caso ele obtenha sucesso, o impulso passa, o fogo infernal para de feri-lo e ele pode interagir normalmente com o alvo inflamável.

Uma vez que a maldição tenha se revelado, o dono deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 15 para evitar utilizá-lo para extinguir ou suprimir qualquer fogo que ele encontrar que ele mesmo não tenha iniciado. Uma magia de quebrar maldição bem-sucedida permite que o portador se livre do bastão e dissipa sem consequências qualquer fogo que estiver persistindo dentro dele devido à ação do bastão.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *bastão da aniquilação do fogo*

CHAPÉU DOS ODIADOS

Aura ilusão moderada; **NC** 10º

Espaço cabeça; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este chapéu se comporta de todas as formas como um *chapéu do disfarce* até que seu usuário tente se disfarçar na presença

de uma criatura hostil. Uma vez que ele o faça, o chapéu faz com que ele assuma a aparência de uma criatura ou pessoa que a criatura hostil deseje ferir mais do que tudo. O chapéu nunca faz o usuário assumir a aparência de alguém que o visualizador jamais pretenderia ferir caso tivesse a oportunidade (por exemplo, o grande e temido líder de um templo local).

Uma vez que o chapéu revelar suas verdadeiras habilidades, ele não responde mais às tentativas de seu usuário de mudar sua aparência. Em vez disso, ele automaticamente o faz assumir a aparência de alguém conhecido e indesejado por aqueles que o veem, juntamente com ilusões suplementares que façam o usuário parecer desorientado, injuriado ou fraco. Por exemplo, em um covil de goblins, o usuário poderia parecer como o chefe da tribo, mas dormindo e vulnerável. Em uma vila humana, o usuário poderia parecer com o valentão local odiado, bêbado e zonzo. Em uma vila maligna, o usuário pareceria com um visitante confuso que seria a vítima ideal para algum crime.

Uma magia que quebre maldições é necessária para remover o chapéu.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *chapéu do disfarce*

CINTO DO GÊNERO OPOSTO

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Espaço cinto; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Quando este cinto mágico é colocado, o usuário deve imediatamente realizar um teste de resistência de Fortitude CD 20 ou é transformado em uma pessoa do gênero oposto. As habilidades do usuário, mente e espírito permanecem inafetados; apenas o sexo do personagem é alterado. Caso o teste de resistência do personagem seja um 1 natural, o item remove o gênero do usuário, lhe garantindo uma aparência andrógina, neutra. A mudança é permanente exceto se desfeita com alguma magia que remova maldições. Uma vez que sua magia surte efeito, o cinto pode ser removido sem qualquer esforço. Uma criatura pode ser afetada somente uma fez por um mesmo cinto do gênero oposto, embora outros cintos deste tipo possam causar outra transformação.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos qualquer cinto

COROA DA CEGUEIRA

Aura ilusão moderada; **NC** 10º

Espaço acessório para cabeça; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Esta fina tiara de prata é frequentemente encrustada com uma pedra da lua. Quanto o usuário a coloca em sua cabeça, a pedra rapidamente escurece como a lua minguante, e o usuário deve realizar um teste de resistência de Fortitude CD 14 ou imediatamente fica cego. O teste de resistência deve ser feito a cada rodada que a coroa for utilizada até que o usuário sucumba à cegueira. Remover a tiara requer quebrar a maldição. A cegueira pode ser curada utilizando *remover cegueira/surdez* ou qualquer magia normalmente utilizada para encerrar a cegueira.

CONSTRUÇÃO

Itens Mágicos *bandana do carisma sedutor, bandana da inteligência vasta, bandana do primor mental, bandana da*

sabedoria inspirada, bandana da superioridade mental, tiara da lua

ESCUDO DA INVASÃO PLANAR

Aura invocação forte; **NC** 17º

Espaço escudo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIÇÃO

Este escudo impressionante parece ser e se comporta de todas as formas como um *escudo da absorção* até que seu dono tente usar seu poder de desintegração em combate. Assim que o fizer, ele em vez disso fará um ou mais monstros saírem do escudo e atacarem a criatura mais próxima toda rodada (incluindo o portador do escudo) por 1d6 rodadas antes de recuarem da batalha pela rota mais segura possível. Caso não haja um caminho seguro para escaparem, os monstros lutam até a morte. Para determinar a natureza e número de monstros, jogue 2d4 para determinar o nível da magia *convocar criaturas* e jogue 1d3 para determinar o número de criaturas que aparecem. Monstros conjurados por este escudo permanecem até que sejam mortos, agindo normalmente para seu tipo, e são tratados como criaturas convocadas com uma duração permanente.

Uma vez que a maldição for ativada, o escudo convoca monstros três vezes por dia, aproximadamente a cada 8 horas. Caso os monstros não possam emergir diretamente do escudo e sobreviver (por exemplo, por ele estar enterrado ou debaixo d'água), eles em vez disso surgem no local seguro mais próximo dentro de 15 metros. Magias que quebram maldições bem sucedidas conjuradas no escudo recuperam sua aparência como um *escudo da absorção* e permitem o usuário abandoná-lo.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *escudo da absorção*

ESPADA DO BUFÃO

Aura adivinhação moderada; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Esta lâmina parece e se comporta de todas as formas como uma *espada da sutileza* até que seja utilizada em combate. Uma vez utilizada em combate, ela impõe -10 de penalidade em todos os testes de Furtividade realizados por seu usuário. Ela também torna impossível que seu dono conte uma mentira ou se engaje em qualquer outro tipo de subterfúgio. Cada vez que o fizer, ele deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 15 para evitar proferir a verdade ou realizar alguma ação involuntária que denuncie sua tentativa. Apenas magias que finalizam maldições podem livrar o portador da espada uma vez que sua maldição for ativada.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *espada da sutileza*

FLAUTA DO TUMULTO

Aura encantamento moderado; **NC** 10º

Espaço nenhum; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Este instrumento musical simples parece e se comporta de todas as formas como qualquer tipo de flauta mágica até que seu dono a utilize em um ambiente urbano. Assim que o fizer, ele requer que todas as pessoas que estiverem o ouvindo realizem um teste de resistência de Vontade CD 15 para evitar cair em uma fúria assassina. Aqueles que falharem em seus testes recebem os efeitos da magia *fúria* pelas próximas 1d6 horas e sentem uma forte compulsão (Vontade CD 15 anula) em atacar qualquer estranho ou pessoa indesejada que eles encontrarem durante este tempo.

Caso o dono gaste mais de 3 dias consecutivos em um ambiente urbano, ele deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 15 todo dia para evitar tocar a *flauta do tumulto* em algum momento durante o dia subsequente. A flauta permanece com o jogador até que a maldição seja quebrada.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *flauta da assombração, flauta do esgoto, flauta dos sons*

JANELA DE MÃO ÚNICA

Aura adivinhação tênue; **NC** 5º

Espaço nenhum; **Peso** 0,5 kg (10 kg na forma grande)

DESCRIÇÃO

Esta pequena placa de vidro de 15 centímetros quadrados cresce para virar uma janela de 2 metros por 1 metro se colocada em uma superfície vertical grande o suficiente e retorna a seu tamanho normal se removida. A janela se mescla tão sutilmente à superfície, que ignora protusões, curvas e outros detalhes menores que normalmente tornariam difícil simplesmente colocar uma placa de vidro. Ao comando, a frente deste vidro demonstra atividades no outro lado da superfície como uma janela, atravessando madeira, terra ou pedra de até 3 metros de espessura, mas não metal. A janela não revela sua existência a criaturas não hostis, permitindo os observados os estudar à vontade.

Entretanto, quando o usuário da janela a utilizar para espionar criaturas hostis, a maldição é ativada. Deste momento em diante, a janela se apresenta para o dono e para qualquer um olhando para ela com uma imagem artificial do outro lado forjada para criar um falso senso de confiança – inimigos parecem estar dormindo ou bêbados, fossos cobertos com pontes improvisadas que podem ser facilmente atravessadas e assim por diante. Enquanto apresenta esta imagem para aqueles em frente ao espelho, ela revela estes observadores para os inimigos que estão sendo observados, criando uma janela de mão dupla; entretanto, as criaturas observadas veem os observadores exatamente como a realidade, e podem ler seus pensamentos como se estivessem usando *detectar pensamentos*. Além disso, a imagem que é mostrada aos usuários originais do espelho não revela que as criaturas que eles estão observando podem vê-los. Uma vez que a maldição for ativada, o dono passa a confiar e considerar usar o espelho para espionar à sua frente como sua tática mais efetiva (afinal de contas, sua

duração não possui limites) e o faz sempre que possível até que uma magia que quebre maldições o liberte de sua influência (qualquer um que usar o espelho para espionar criaturas hostis, mesmo que não tenha sido quem ativou o espelho, está sujeita ao desejo de continuar utilizando-o).

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *espelho do aprisionamento*, *espelho da oposição*

MANTO DA IMOLAÇÃO

Aura evocação forte; **NC** 12º

Espaço ombros; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Este manto parece ser finalmente feito de um tecido normal que irradia magia protetiva. O manto pode ser manuseado ou examinado sem causar dano, mas quando colocado, ele imediatamente explode em chamas que queimam continuamente que não causam dano ao manto, somente ao usuário. O manto causa 1d6 pontos de dano de fogo a cada rodada e não pode ser removido exceto se a maldição for quebrada. Quantidades suficientes de água ou outros materiais que encerrem o fogo podem extinguir as chamas temporariamente, mas o manto entra em ignição novamente quando exposto ao ar. Magias como *resistir energia*, *proteção contra energia* e efeitos similares podem proteger o usuário contra as chamas do manto enquanto durarem.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos qualquer manto

Artefatos Menores

Artefatos menores não são necessariamente itens únicos. Mesmo assim, eles são itens mágicos que não podem ser criados, pelo menos por meios mortais comuns.

ALAÚDE DOURADO PERFEITO

Aura transmutação forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

É dito que o *alaúde dourado perfeito* é um instrumento realmente perfeito; seu tom e clareza são inigualáveis. Ele é um instrumento tão fino que praticamente se toca sozinho, concedendo a qualquer +10 de bônus de competência em testes de Apresentação (instrumentos de corda) quando o tocar. Um personagem com graduações em Apresentação (instrumentos de corda) pode tocar o alaúde para ativar contra canção, distração ou fascinar (como as habilidades de apresentação de bardo) como se fosse um bardo de 1º nível, executando-as por um número de rodadas igual a seu modificador de Carisma. Caso o usuário do *alaúde dourado perfeito* seja um bardo, ele adiciona +2 à CD de todas suas habilidades de apresentação de bardo usando o alaúde, e pode usar apresentação de bardo com o alaúde por 6 rodadas adicionais por dia.

Jarrete da Sorte Inconstante

DESTRUIÇÃO

O *alaúde dourado perfeito* estilhaça em pedaços caso um dia se passe sem nenhuma música ser tocada a 1.500 quilômetros dele, ou se seu usuário for morto por uma magia de bardo ou apresentação de bardo.

GEMA DO CONHECIMENTO PERFEITO

Aura transmutação forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** –

DESCRIÇÃO

A *gema do conhecimento perfeito* é grande, brilhante e feita de uma *pedra iônica* de diamante perfeitamente esculpida do tamanho do punho de um halfling. A gema em si já seria um tesouro mesmo que não possuísse qualquer magia, mas ela também é uma *pedra iônica* poderosa. A *gema do conhecimento perfeito* funciona como uma *bandana da superioridade mental* +4 e concede 5 graduações em duas perícias de Conhecimento aleatórias. O portador pode se comunicar e entender todos os idiomas como se estivesse usando *compreender idiomas*, *idiomas* e telepatia com um alcance de 30 metros.

DESTRUIÇÃO

A *gema do conhecimento perfeito* é destruída caso seja utilizada por uma criatura irracional durante um ano inteiro.

JARRETE DA SORTE INCONSTANTE

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** –

DESCRIÇÃO

À primeira vista, o artefato parece ser nada mais do que um pedaço de osso esculpido próximo de uma esfera, mas quando uma criatura o pega, o poder e natureza verdadeiros do *jarrete* ficam aparentes. Quando uma criatura segurando o *jarrete da sorte inconstante* olha para o objeto, ele vê que o osso na verdade é um dado de 20 lados perfeitamente esculpido, cada um ostentando um símbolo de poder vermelho e brilhante. Quando a criatura joga o dado, em vez de cair no chão ele rola para cima no meio do ar, parando na altura do olho da criatura que o jogou. Assim ele surte efeito, baseado no lado que está direcionado para o rosto de quem o lançou. Jogue um dado de 20 lados para determinar o efeito (veja Tabela 7-13). Para efeitos que são perdidos caso o dado seja jogado novamente (como o #17) ou um resultado específico (como o #14), o personagem está ciente desta restrição.

DESTRUIÇÃO

O *jarrete da fortuna inconstante* desaparece caso a face Eha-Zah (um 20 no dado) surja em 20 jogadas

Tabela 7-13 – Jarrete da Fortuna Inconstante

d20	Nome da Runa	Efeito
1	*Eya-Doh*	O personagem adquire 1 nível negativo permanente.
2	*Bvu*	O personagem é sujeito a uma *compulsão poderosa* para nunca mais jogar o *jarrete da fortuna inconstante* novamente. Ele pode superar esta compulsão somente obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 25. Ele pode tentar este teste de resistência somente uma vez por dia.
3	*Eij*	O personagem é afetado pela magia *doença plena* (15º nível de conjurador).
4	*Hor*	O personagem é sujeito a uma compulsão poderosa para jogar o *jarrete da fortuna inconstante* mais três vezes imediatamente (Vontade CD 25 anula). Todas as três jogadas são feita com -5 de penalidade na jogada de dado do jarrete (mínimo 1).
5	*Veh*	O personagem fica cego como em *cegueira/surdez* (sem teste de resistência).
6	*Chu*	O personagem sofre 5d10 pontos de dano de frio (Fortitude CD 25 reduz à metade) e se move à metade de seu deslocamento pela próxima hora (um teste de resistência bem-sucedido não anula a redução de deslocamento).
7	*Roh*	Pelas próximas 24 horas, o personagem sofre -2 de penalidade em todos os testes de perícia e atributos.
8	*Seh*	O personagem fica paralisado pelas próximas 2d12 horas, como em imobilizar monstro, exceto que ele não pode tentar um novo teste de resistência para superar o efeito.
9	*Kog*	Pela próxima semana, o personagem exala um cheiro horrível. Ele sofre -4 de penalidade em testes de Diplomacia e Furtividade.
10	*Vis*	Uma vez nas próximas 24 horas, o personagem pode jogar novamente uma única jogada de dado que ele tenha acabo de realizar e utilizar o segundo resultado, como se estivesse usando a habilidade *boa sorte* do domínio da Sorte.
11	*Fyeh*	O personagem recebe 100 pontos de imunidade a fogo, como se estivesse usando proteção contra energia.
12	*Xal*	O personagem recebe os benefícios da magia *heroísmo* pelos próximos 200 minutos.
13	*Yaq*	Pelas próximas 24 horas, quando o personagem atingir um alvo que ele estiver flanqueando com uma arma corpo a corpo, o ataque causa +1d6 pontos de dano de precisão.
14	*Gib*	Uma vez nas próximas 24 horas, o personagem pode conjurar *fogo das fadas* (nível de conjurador igual a seu nível de personagem). Esta habilidade é perdida caso o personagem tire este mesmo resultado com o *jarrete da sorte inconstante* novamente antes das 24 horas serem concluídas.
15	*Xku*	O personagem fica imune a medo pelas próximas 24 horas.
16	*Lev*	Uma vez nas próximas 24 horas, o personagem pode conjurar *relâmpago* (nível de conjurador igual a seu nível de personagem). Esta habilidade é perdida caso o personagem tire este mesmo resultado com o *relâmpago* novamente antes das 24 horas serem concluídas.
17	*Nhi*	Pelos próximos 7 dias, quando o personagem for alvo de cura mágica, ele cura 2d8 pontos de vida adicionais. Este efeito é perdido caso o personagem jogue o *jarrete da sorte inconstante* novamente antes dos 7 dias serem concluídos.
18	*Zmi*	Pelas próximas 24 horas, sempre que o personagem obtiver sucesso em um teste de resistência contra um efeito nocivo que causa dano pela metade ou efeito parcial em um teste falho, o personagem não sofre dano ou sofre qualquer efeito.
19	*Tem*	Pelas próximas 24 horas, o personagem automaticamente confirma todos os acertos críticos.
20	*Eha-Zah*	Na próxima vez que o personagem morrer, ele volta à vida na próxima manhã como se tivesse sido alvo da magia ressurreição. Este efeito é anulado caso o personagem jogue o *jarrete da sorte inconstante* novamente antes de morrer.

consecutivas. Alguns sábios acreditam que isto não destrói o artefato, e em vez disso ele reaparece em algum lugar aleatório do mundo, mas isto é pura suposição, uma vez que não se sabe de ninguém que tenha cumprido esta tarefa improvável.

LANTERNA DA FÉ VERDADEIRA

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

A *lanterna da fé verdadeira* assume a forma de uma tocha ornamentada feita de electro. A tocha sustenta chama mágica imortal que não requer combustível ou ar, e nas mãos da maioria das criaturas ela simplesmente funciona como uma *tocha da chama eterna*. Quando segurada por um conjurador divino, um extraplanar com um subtipo de tendência, ou uma criatura com uma fé religiosa especialmente forte (à discrição do MJ, mas normalmente requer um talento ou traço refletindo

esta devoção), a lanterna adquire poderes adicionais baseados na tendência do portador. Todos estes poderes são ativados com palavras de comando.

Caótico (chama violeta): *Palavra do caos* uma vez por dia ao comando.

Bondoso (chama branca): Aliados a 9 metros da lanterna recebem os benefícios de *proteção contra o mal* e *heroísmo*.

Maligno (chama negra): A lanterna está constantemente sob o efeito de *proteção contra o bem* e podem usar *doença plena* duas vezes por dia.

Ordeiro (chama dourada): *Sentença* uma vez por dia ao comando.

DESTRUIÇÃO

A *lanterna da fé verdadeira* é destruída se seu portador se virar contra a adoração de sua divindade voluntariamente adotando uma tendência oposta.

MARTELO DOS RAIOS

Aura evocação, necromancia e transmutação forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 7,5 kg

DESCRIÇÃO

Este *martelo de guerra Grande +3 do retorno* causa 2d6 pontos de dano em um ataque bem-sucedido. Nas mãos de um usuário que vista um *cinto da força de gigante* e sabe que a arma é um *martelo dos raios* (não apenas o *martelo de guerra +3* que ele parece ser), ele se torna um *martelo de guerra Grande +3 trovejante do retorno ruína dos gigantes* com as seguintes duas propriedades. Primeiro, quando o usuário acertar com o martelo com um ataque de arremesso, ele emite um estrondo poderoso de trovão, fazendo todas as criaturas a 27 metros ficarem atordoadas por 1 rodada (Fortitude CD 15 anula); o usuário não é imune a este efeito. Segundo, o incremento de distância do martelo aumenta para 9 metros.

DESTRUIÇÃO

Um *martelo dos raios* é destruído se aquecido na forja de um gigante do fogo e resfriado no sangue de um humanoide bondoso, o que faz o ferro do *martelo* ficar tão frágil que ele estilhaça na próxima vez que for usado para golpear. Somente banhando o martelo em sangue de um gigante do fogo pode se reverter sua fragilidade; uma vez estilhaçado, nada pode ser feito.

TALISMÃ DOS DESEJOS RELUTANTES

Aura invocação forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 0,5 kg

DESCRIÇÃO

Um *talismã dos desejos relutantes* parece ser o mesmo que uma *pedra de controlar elementais da terra*, uma rocha irregular que parece pulsar com um poder interno. Seus poderes, entretanto, são bem diferentes e são dependentes do Carisma do portador. Qualquer personagem tocando um *talismã dos desejos relutantes* deve realizar um teste de Carisma CD 15.

Caso falhe no teste, o talismã age como uma *pedra de carga* (veja página 541 do *Pathfinder RPG Livro Básico*). Descartá-la resulta em 5d6 pontos de dano ao personagem e o desaparecimento do talismã.

Caso seja bem-sucedido no teste, o talismã permanece com o personagem por 5d6 horas, ou até que um *desejo* seja realizado, o que ocorrer primeiro. Então ele desaparece.

Caso a jogada do teste seja um 20 natural, o talismã permanece por um número de meses igual ao valor de Carisma do personagem, resistindo a qualquer efeito de se livrar dele e reaparecendo nas posses do personagem, em um bolso pequeno, no fundo de sua mochila ou em local similar.

O artefato garante um *desejo* a cada 6 pontos de Carisma do personagem (arredondado para baixo). Ele aquece e vibra sempre que seu portador ficar a 6 metros ou menos de uma armadilha mecânica ou mágica. (Caso o talismã não esteja sendo segurado, seu aquecimento e pulsos de alerta não servem de nada.)

Independentemente de quais reações resultem, um *talismã dos desejos relutantes* desaparece quando seu tempo expira, deixando um grande diamante em seu lugar, no valor de 1.000 po para cada ponto de Carisma do personagem.

DESTRUIÇÃO

Um *talismã dos desejos relutantes* pode ser destruído desejando isso, usando um dos *desejos* da pedra ou a magia *desejo* de outra fonte. Então, a pedra explode, causando 5d6 pontos de dano ao portador.

Artefatos Maiores

Artefatos maiores são itens únicos – somente um de cada destes itens existe, e sua criação está além dos meios mortais.

CASTELO DAS NUVENS DO REI DA TEMPESTADE

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Antes a fortaleza de um lendário tirano conhecido apenas como o Rei da Tempestade, este castelo agora vaga pelo universo conhecido, algumas vezes pelos caprichos de seu mestre, mas normalmente à deriva e sem rumo, assombrado por poderosos monstros, ignorantes do – ou incapazes de explorar o – seu fantástico poder.

Este castelo grande e opulento é mantido nas alturas e propelido por uma fundação de nuvens que constamente trovejam e relampejam com tempestades elétricas. Sobre a nuvem tempestuosa massiva, o castelo possui um formato quadrado, com torres de guarda de 24 metros em cada quina. Em seu centro está uma torre de 42 metros com sete andares e mais de 30 câmaras. A torre central possui muitos saguões, câmaras

de habitação, suítes, latrinas, cozinhas (com despensas magicamente reabastecidas com comida todas as noites), e laboratórios apropriados para estudos arcanos e alquímicos. Cada torre de guarda possui câmaras de habitação e casernas para até 25 guardas, e uma torre possui um estábulo anexo que pode acomodar até uma dúzia de grifos, hipogrifos, pégasos ou mesmo montarias terrestres. No total, a torre por confortavelmente suportar uma população de 300 criaturas Médias.

Embora criado pelo lendário Rei da Tempestade milênios atrás, o castelo da nuvem teve alguns mestres desde que misteriosamente desapareceu milhares de anos atrás. Muitos acreditam que o Rei da Tempestade ascendeu à divindade, enquanto outros acreditam que ele foi capturado e aprisionado por um rival, um lorde demônio, ou mesmo por uma divindade desejando eliminar uma ameaça, o que pode significar que um dia o Rei da Tempestade retorne para reclamar seu castelo.

Castelo das Nuvens do Rei da Tempestade

Para tomar controle total do castelo, uma criatura deve ser pelo menos de 17º nível, deve possuir o talento Liderança e 17 graduações em Conhecimento (arcano). Caso o castelo já possua um mestre, esse mestre deve ser derrotado antes de outro poder tomar seu lugar. O movimento do castelo é controlado de uma câmara de controle localizada no coração do castelo (uma câmara central no 4º andar). Lá, uma fonte de pura água elemental serve como um dispositivo de vidência para o senhor do castelo, apesar de poder ver apenas lugares no interior do castelo ou dentro de um alcance de 30 metros dele. O mestre (ou uma pessoa que ele designar) pode direcionar o movimento do castelo de dentro da câmara. Ele possui um deslocamento de voo de 75 metros (desajeitado) e usa o modificador da perícia Voo da pessoa controlando seu movimento; o castelo pode pairar sem a necessidade de um teste de Voo e nunca corre o risco de cair devido a um teste falho. Quando não está sendo controlado, o castelo se move aleatoriamente, algumas vezes mudando de direção a cada minuto, algumas vezes mantendo o mesmo curso por dias, mas sempre evitando o solo ou outros perigos. Ele é conhecido por viajar a outros planos, embora nenhum mestre além do Rei da Tempestade saiba como invocar este poder. O mestre do castelo adquire as seguintes habilidades similares a magia:

Convocar tempestade de relâmpagos 1/dia. O mestre deve estar na câmara de controle ou em uma das torres para usar esta habilidade.

Guardar e proteger 1/dia na torre central.

Tempestade da vingança 1/dia. O mestre deve estar na câmara de controle para usar esta habilidade, e a tempestade cai da base de nuvem do castelo em tudo que estiver sob ele a até 660 metros.

Muralha de vento à vontade. Este efeito envolve o castelo inteiro a um alcance de 30 metros, e pode ser erguido ou abaixado por ser mestre (ou a criatura que ele designar) da sala de controle ou de qualquer torre como uma ação padrão.

DESTRUIÇÃO

O *Castelo das Nuvens do Rei da Tempestade* pode ser destruído somente se for dissipado por ventos fortes o suficiente; os únicos ventos capazes de dissipa-lo são encontrados apenas nos limites mais turbulentos do Plano do Ar (obviamente, como ninguém sabe como viajar com ele entre planos, aqueles que desejarem destruí-lo devem encontra-lo no Plano do Ar para ter qualquer chance de fazê-lo). Qualquer outro ataque pode causar o desabamento de paredes ou mesmo a quebra de torres laterais, mas a câmara central e os andares abaixo dela continua a existir em uma forma arruinada sobre uma nuvem tempestuosa menor enquanto esta condição de destruição não for cumprida.

O DIAMANTE LAMURIANTE

Aura transmutação esmagadora; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

O *Diamante Lamuriante* parece ser um diamante não trabalhado do tamanho de um punho humano. A todo instante, ele emite um gemido sinistro, como se estivesse gritando de dor. Apesar do barulho perturbador, o *Diamante Lamuriante* não é mau. Três vezes por dia, o portador pode convocar seu poder e moldar terra e pedra como se estivesse usando a magia moldar rocha, afetando 150 metros cúbicos de material. Uma vez por dia o *Diamante Lamuriante* também pode convocar um elemental da terra ancião com o máximo de pontos de vida que serve o convocador até que seja destruído; somente um elemental deste pode ser convocado de uma vez.

DESTRUIÇÃO

O *Diamante Lamuriante* pode ser esmagado pelo poder combinado de três princesas elementais, uma de cada um dos Planos da Água, Ar e Fogo. Mesmo assim, a poeira deve ser colocada em algum lugar onde nunca cairá sobre pedra.

O ESCUDO DO SOL

Aura abjuração forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 1 kg

DESCRIÇÃO

Este *escudo grande +5*, decorado com o símbolo do sol, permite que o portador conjure magias como se fosse um paladino de nível 20 com 20 de Carisma. As magias adquiridas são cumulativas com quaisquer magias que o personagem possa ter, mesmo de níveis de classe de paladino. O *Escudo do Sol* também concede a seu usuário resistência à magia 15. Ele absorve os primeiro 10 pontos de dano de qualquer ataque de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico). Em troca por tudo isso, uma vez por ano o dono do escudo deve atender a uma missão a pedido de uma divindade ordeira e boa (sem teste de resistência para evitar).

Um personagem caótico e mau adquire quatro níveis negativos quando empunhar o *Escudo do Sol*. Os níveis negativos persistem enquanto o escudo estiver em sua mão e não podem ser removidos de forma alguma (incluindo magias de *restauração*). Os níveis negativos desaparecem quando o escudo é guardado ou sai da posse do portador.

DESTRUIÇÃO

O *Escudo do Sol* pode ser destruído caso um personagem bondoso o lance no Poço da Noite Eterna, com sua luz esvaindo nas profundezas escuras até finalmente desaparecer. Caso um personagem que não seja bondoso o faça, o escudo não é destruído, somente perdido, e uma missão até o Plano das Sombras pode recuperá-lo.

FORQUILHA DO ESQUECIDO

Aura transmutação forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 6 kg

DESCRIÇÃO

Este *ranseur +5 flamejante profano do sangramento* no passado foi a arma de um poderoso arquidiabo que dizem ter controlado uma camada inteira do Inferno. Quando ele tentou desafiar o Príncipe das Trevas, ele foi subjugado e banido para alguma prisão fria e remota nas margens do multiverso. Ainda possuindo algum vestígio infernal do poder do abissal esquecido, a forquilha concede ao usuário +10 de bônus em testes de Diplomacia e Intimidação e o poder de usar *raio ardente* três vezes por dia.

Qualquer criatura não maligna que tocar a *Forquilha do Esquecido* recebe uma escolha: se tornar imediatamente ordeiro e mau ou morrer. Aqueles que escolherem morrer são imediatamente eliminados (Fortitude CD 30 anula). Aqueles que escolherem se tornar ordeiros e maus mudam de tendência imediatamente (sem teste de resistência) e são sujeitos à magia *ordem* (Vontade CD 25) que comanda que eles encontrem O Esquecido e o libertem de sua prisão gélida – presumivelmente depois disso, ele os pressionará a serví-lo em seus planos de vingança contra aqueles que o prenderam.

DESTRUIÇÃO

A *Forquilha do Esquecido* é destruída quando um paladino de 19º nível ou superior toca-lo e escolher morrer em vez de se tornar ordeiro e mau. Este sacrifício ainda mata o paladino, embora ele possa ser reerguido dos mortos.

GARRAFA DA ANCORAGEM

Aura abjuração forte; **NC** 20º

Espaço nenhum; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

A *Garrafa da Ancoragem* é uma garrafa de bronze antiga com um pescoço fino e cintura arredondada, levemente achatada no fundo para que possa ficar em pé em uma mesa. A rolha apertada da garrafa é gravada com símbolos de ancoragem e selada com chumbo. Lendas dizem que um mago de tremendo poder e sabedoria encantou um exército abissal e o prendeu dentro da garrafa para sempre. A Legião da Ancoragem pode ser chamada de dentro da garrafa pelo seu dono e ser forçada a servi-lo, sendo que uma vez foram chamados para construir uma fantástica cidade antiga, há muito enterrada pela poeira das eras. Mas a garrafa permanece inteira, e seus habitantes continuam ancorados.

Um portador da *Garrafa da Ancoragem* deve conhecer três palavras de comando secretas: a Palavra de Abertura, para remover o selo da garrafa de forma que a rolha possa ser removida; a Palavra de Ancoragem, para convocar e comandar seus habitantes; e a Palavra de Banimento, para retornar Os Ancorados para dentro da garrafa. Um portador que conhecer as palavras pode usar a garrafa como a magia *convocar criaturas IX* à vontade, exceto que somente criaturas do subtipo maligno podem ser convocadas. As criaturas convocadas permanecem até que o sol se ponha ou nasça, e nenhuma criatura nova pode ser convocada da garrafa até que as criaturas convocadas sejam destruídas ou retornem à garrafa.

Nenhuma força conhecida pode abrir a garrafa sem a Palavra de Abertura. Caso a garrafa seja aberta sem o uso da Palavra de Ancoragem, seus 666 habitantes são libertados a cada minuto, começando por criaturas de 1º nível e seguindo até criaturas de níveis superiores, até que todos tenham escapado. Se um dos Ancorados é convocado e comadado sem a Palavra de Banimento ser proferida, a criatura estará livre após realizar a tarefa para a qual foi convocada. As Palavras para usar a *Garrafa da Ancoragem* foram perdidas por anos incontáveis, "embora alguns sábios acreditem conhecer ao menos uma ou duas delas.

DESTRUIÇÃO

A *Garrafa da Ancoragem* pode ser destruída somente se todas as criaturas ancoradas dentro dela forem mortas ou banidas, e o recipiente vazio deve ser destruído com uma arma *sagrada*.

8 Novas Regras

Um verdadeiro guerreiro nunca deixa sua espada," repreendeu Seelah, mas o limo diabólico preencheu as orelhas e boca de Seltyiel e o impediu de responder sem que fosse com um grito abafado.

Seelah estudou o lêmure que estava levantando o meio-elfo e preparando para arremessa-lo. Cortar sua carne gelatinosa deveria ser o suficiente para deixá-la de guarda aberta ao ataque do comparsa, e se eles conseguissem tomar a espada dela, estaria acabado. Em vez disso, ela esperou bem em frente às criaturas, ouvindo o estalo do mangual do diabo de ossos atrás dela. Então ela se abaixou...

Novas Regras

Embora o *Pathfinder RPG Livro Básico* forneça um jogo completo, juntamente com orientações e exemplos para auxiliar o Mestre de Jogo na criação de quaisquer novos componentes de regras que suas aventuras possam requerer, a natureza abrangente das regras permite expansões e refinos infindáveis. Embora quaisquer subsistemas de regras além daqueles no módulo básico devam ser considerados opcionais, MJs devem se sentir livres para adotar, ou mesmo inventar, elementos adicionais se isso ajudar a dar uma sensação mais cinematográfica às batalhas, aumentar o investimento dos jogadores em seus personagens, ou simplesmente tornar o jogo mais divertido. Este capítulo apresenta três novos subsistemas de regras desenvolvidos explicitamente para aprimorar jogos de Pathfinder destas três maneiras. Embora a maior parte deste livro tenha sido desenvolvida para prover novas regras aos jogadores, qualquer conteúdo aqui deve ser aprovado pelo MJ antes de utilizá-lo. No caso do conteúdo deste capítulo, essas novas regras existem exclusivamente para MJs considerarem e potencialmente adotarem em suas aventuras. Enquanto a maioria destes elementos favoreça os jogadores, não há razão para que eles permaneçam como opções somente para os PJs; muitos monstros espertos estariam prontos para fazer uso das novas manobras de combate, enquanto vilões significantes podem estar aptos a se valer do uso de pontos heroicos.

Listamos aqui os três novos subsistemas de regras apresentados neste capítulo, acompanhados dos motivos pelos quais os MJs podem optar por incorporá-los em seus jogos.

Manobras de Combate: Expandindo as manobras de combate incluídas no *Livro Básico* – como agarrar, derrubar, desarmar e outras – estas novas opções dão aos combatentes novas ações e oportunidades em batalha, independentemente de sua raça ou classe. Com a intenção de tornar o combate corpo a corpo mais flexível e dinâmico, estas novas táticas permitem maior controle de oponentes no campo de batalha e abrem as portas para usos adicionais de várias condições debilitantes e efeitos pitorescos.

Pontos Heroicos: Uma regra da casa comum padronizada e expandida para o Pathfinder RPG, este sistema permite aos jogadores certo controle sobre o destino e jogadas aleatórias de dados. Em vez de ter o resultado do esforço de uma aventura indo por água abaixo ou ser frustrado por simples má sorte, pontos heroicos concedem aos PJs recursos para que eles possam influenciar o destino, ou ao menos ter uma segunda chance quando mais precisarem.

Traços: Este sistema dá aos personagens uma forma de ganhar benefícios advindos das histórias e antecedentes de seus personagens, dando aos jogadores motivos para pensarem mais na vida de seus personagens, fornecendo ganchos aos MJs de forma que consigam vincular os PJs em uma campanha. Tendo sido testadas e refinadas nas páginas dos *Pathfinder Caminhos de Aventuras*, estas regras reúnem e expandem estas regras populares.

Manobras de Combate

Há muito mais nuance no fluxo e refluxo da batalha do que simplesmente investir na peleja e bater, ou se esgueirar sob a guarda de um oponente para atacar de uma posição mais vantajosa. As regras de combate do Pathfinder RPG, embora detalhadas e flexíveis, são feitas para proporcionar uma simulação de batalha, não necessariamente uma representação exata de cada golpe a cada movimento do combate. Uma jogada de ataque que não causa dano, por exemplo, pode significar que a lâmina do atacante resvalou na armadura do oponente, foi defletida por uma força mágica, ou ele simplesmente desviou. Da mesma forma, o jogo não diferencia um soco normal de um tapa desesperado na orelha. Sem se afastar dos elementos interpretativos que muitos MJs apreciam em seus conflitos, as manobras de combate aqui apresentadas se afastam um pouco dessa interpretação, providenciando uma variedade de novas táticas de batalha bem definidas. Estas manobras fornecem algumas novas opções emocionantes em batalha e adicionam novos aspectos e detalhes cinematográficos a qualquer conflito.

Manobras de combate permitem a um personagem executar ações especiais em combate, em vez de simplesmente atacar com uma arma ou conjurar uma magia. Embora o *Pathfinder RPG Livro Básico* cubra a maioria dos tipos comuns de manobras de combate que um personagem possa executar, as mecânicas de manobras de combate podem ser utilizadas para uma variedade de truques e façanhas.

As quatro manobras de combate a seguir podem ser realizadas utilizando as mesmas regras que todas as outras manobras de combate (veja páginas 198-199 do *Livro Básico*). Cada uma requer que o personagem atacante realize uma jogada de ataque, adicionando seu Bônus de Manobra de Combate (BMC) no lugar de seus bônus de ataque normais. Caso o resultado seja igual ou maior que a Defesa contra Manobra de Combate (DMC) do alvo, a manobra é bem-sucedida. As manobras arrastar e reposicionar possuem níveis variáveis de sucesso dependendo de quanto a jogada do atacante supera a DMC do alvo.

Arrastar

Você pode tentar arrastar um adversário como uma ação padrão. Você pode arrastar somente um oponente que seja no máximo uma categoria de tamanho maior que você. O objetivo desta maneira é arrastar um adversário em uma linha reta atrás de você sem causar qualquer dano. Caso você não possua o talento Arrastar Aprimorado ou habilidade similar, tentar um arrastão provoca um ataque de oportunidade contra o alvo de sua manobra.

Caso seu ataque seja bem-sucedido, você e seu alvo são movidos 1,5 metros para trás, com seu oponente ocupando seu espaço original e você no espaço atrás em uma linha reta. Para cada 5 pontos em que seu ataque exceder a DMC do oponente, você pode arrastar o alvo 1,5 metros

adicionais para trás. Você deve ser capaz de se deslocar com o alvo para executar esta manobra. Caso você não possua deslocamento suficiente, você irá arrastar pelo máximo de deslocamento que tiver disponível.

Um inimigo sendo movido por um arrastão não provoca ataques de oportunidade devido ao movimento exceto se você possuir o talento Arrastar Maior. Você não pode mover uma criatura para um quadrado que esteja ocupado por um objeto ou obstáculo sólido. Caso haja outra criatura no caminho de seu movimento, o arrastão se encera adjacente a essa criatura.

Estabilidade: Alguns personagens ou tipos de criaturas possuem pés particularmente firmes, tornando-os mais difíceis de serem derrubados e movidos no campo de batalha. Qualquer habilidade racial que conceda um bônus na DMC contra tentativas de encontrão concedem o mesmo bônus contra manobras de combate de arrastar.

Reposicionar

Você pode tentar reposicionar um adversário como uma ação padrão. Você pode reposicionar um oponente de até uma categoria de tamanho maior do que a sua. Um reposicionamento tenta forçar um adversário a se mover para uma posição diferente em relação à sua localização sem causar qualquer dano. Caso você não possua o talento Reposicionar Aprimorado ou habilidade similar, tentar um reposicionamento provoca um ataque de oportunidade contra o alvo de sua manobra. Você não pode usar estar manobra para mover um adversário para um espaço que seja intrinsecamente perigoso, como um fosso ou uma *muralha de fogo*.

Caso seu ataque seja bem-sucedido, você pode mover seu alvo 1,5 metros para uma nova localização. Para cada 5 em que seu ataque exceder a DMC do oponente, você pode mover o alvo 1,5 metros adicionais. O alvo deve permanecer dentro de seu alcance durante todo este movimento, exceto pelos 1,5 metros finais, que podem ser a um espaço adjacente a seu alcance.

Um inimigo sendo movido por um reposicionamento não provoca ataques de oportunidade devido ao movimento exceto se você possuir o talento Reposicionar Maior. Você não pode mover uma criatura para um quadrado que esteja ocupado por um objeto ou obstáculo sólido.

Roubar

Você pode tentar tomar um item de um adversário como uma ação padrão. Esta manobra pode ser usada em combate corpo a corpo para pegar qualquer item que não

esteja sendo segurado ou escondido em uma mochila ou bolsa. Você deve possuir ao menos uma mão livre (segurando nada) para tentar esta manobra. Você deve selecionar o item a ser pego antes de o teste ser realizado. Itens que estejam simplesmente presos em um cinto ou levemente presos (como broches ou colares) são fáceis de serem tomados. Itens amarrados a um adversário (como mantos, armas embainhadas ou algibeiras) são mais difíceis de pegar, e concedem +5 de bônus (ou maior) à DMC do oponente. Itens que são vestidos bem próximos ao corpo (como armaduras, mochilas, botas, roupas ou anéis) não podem ser tomados desta maneira. Itens segurados em mãos (como armas ou varinhas empunhadas) também não podem ser tomados com a manobra roubar – você deve usar a manobra desarmar em vez disso. O MJ é o árbitro final de quais itens podem ser tomados. Caso você não possua o talento Roubar Aprimorado ou habilidade similar, tentar um roubo provoca um ataque de oportunidade do alvo de sua manobra.

Embora esta manobra possa ser realizada somente contra um alvo dentro de seu alcance, você pode usar um chicote para roubar um objeto de um alvo ao alcance dele com -4 de penalidade na jogada de ataque.

Caso seu ataque seja bem-sucedido, você pode tomar um item de seu oponente. Você deve ser capaz de alcançar o item a ser pego (sujeito à avaliação do MJ). Seu inimigo fica imediatamente ciente deste roubo exceto se você possuir o talento Roubar Maior.

Truque Sujo

Você pode tentar atrapalhar um adversário em combate corpo a corpo como uma ação padrão. Esta manobra cobre qualquer tipo de ataque situacional que impõe uma penalidade a um adversário por um curto período de tempo. Exemplos incluem chutar areia no rosto de um oponente para cegá-lo por 1 rodada, puxar as calças de um inimigo para reduzir seu deslocamento à metade, ou atingir um adversário ponto sensível para deixa-lo enjoado por 1 rodada. O MJ é o árbitro do que pode ser realizado com esta manobra, mas ela não pode ser utilizada para impor uma penalidade permanente, e os resultados podem ser desfeitos se o alvo gastar uma ação de movimento. Caso você não possua o talento Truque Sujo Aprimorado ou habilidade similar, tentar um truque sujo provoca um ataque de oportunidade contra o alvo de sua manobra.

Caso seu ataque seja bem-sucedido, o alvo sofre uma penalidade. A penalidade é limitada a uma das seguintes condições: abalado, cego, enjoado, enredado, ofuscado ou surdo. Esta condição dura 1 rodada. Para cada 5 pontos em que seu ataque exceder a DMC do oponente, a penalidade dura por 1 rodada adicional. Esta penalidade normalmente pode ser removida caso o alvo gaste uma ação de movimento. Caso você possua o talento Truque Sujo Maior, a penalidade dura por 1d4 rodadas, mais 1 rodada para cada 5 pontos em que seu ataque exceder a DMC do oponente. Adicionalmente, remover a condição requer que o alvo gaste uma ação padrão.

Pontos Heroicos

Há momentos em qualquer peleja que influenciam o resultado. O bravo guerreiro derruba o vilão antes que ele complete a conjuração de uma magia devastadora? O ladino esguio ser detectado enquanto se esgueira na covil do chefe dos gigantes? O clérigo devoto conclui a conjuração de sua magia de cura antes que a chuva de flechas acabe com a vida de seus companheiros? Apenas algumas poucas jogadas de dado dividem cada um desses momentos críticos, e enquanto a falha é sempre uma possibilidade, verdadeiros heróis encontram uma maneira de obter sucesso, independentemente das chances. Pontos heroicos representam este potencial para a grandeza. Eles dão a heróis a chance de obter sucesso mesmo quando o dado se vira contra ele.

Pontos heroicos são concedidos somente a personagens dos jogadores. PdMs, companheiros animais, familiares, seguidores e montarias não recebem pontos heroicos. Ao contrário de outros pontos no jogo, pontos heroicos não são recuperados com o tempo ou descanso. Uma vez gastos, eles se vão para sempre. Pontos heroicos são concedidos quando um personagem adquire níveis ou realiza uma proeza realmente heroica. O MJ é o árbitro final na concessão e uso de pontos heroicos.

Concedendo Pontos Heroicos

Cada personagem começa o jogo com 1 ponto heroico, independentemente de seu nível. Adicionalmente, sempre que um personagem adquire um nível, ele ganha um ponto heroico adicional. Além destas regras básicas, conceder pontos heroicos é uma decisão do MJ. As seguintes opções são somente algumas formas que um MJ pode usar para conceder pontos heroicos.

Atos Heroicos: Sempre que um personagem executar um ato excepcionalmente heroico, ele pode ganhar um ponto heroico. Isto pode incluir qualquer coisa desde matar um dragão maligno quando o resto do grupo fugiu a resgatar um cidadão de um prédio em chamas mesmo que isso lhe cause ferimentos terríveis. Isto não precisa ser relacionado a combate. Convencer o rei reticente a enviar trocar para ajudar em um problema com bandidos ou conseguir saltar sobre um abismo pode garantir um ponto heroico a um personagem, dependendo das circunstâncias. Note que um ponto heroico deve ser concedido somente se o PJ não tiver gasto um ponto heroico para completar a tarefa.

Completar um Arco de Trama: O MJ pode conceder um ponto heroico para cada um dos PJs que estiverem envolvidos em completar um capítulo grandioso de um arco na história da campanha. Estes pontos heroicos são concedidos na conclusão do arco caso os PJs obtenham sucesso ou avancem na história de forma significativa.

Fé: Em uma campanha onde os deuses têm um papel importante na vida de cada personagem, pontos heroicos podem representar seus favores. Neste cenário, o MJ pode conceder pontos heroicos a personagens sempre que eles defenderem os princípios de sua fé de maneira grandiosa,

ou sempre que derrotarem um dos grandes inimigos de sua fé. Estes pontos heroicos podem ser temporários, e caso não sejam gastos na tarefa em questão, desaparecem.

História do Personagem: MJs podem conceder pontos heroicos pela escrita do histórico de um personagem. Esta recompensa encoraja jogadores a tomar um papel ativo na história do jogo. Adicionalmente, o MJ pode usar este histórico para criar um momento crucial para o personagem relacionado a seu passado. Quando este evento chave é resolvido, o MJ pode conceder um ponto heroico. Alternativamente, o MJ pode conceder um ponto heroico por pintar uma miniatura ou desenhar o retrato de um personagem, ajudando o resto do grupo a visualizar seu herói.

Pontos Heroicos Máximos: Personagens podem acumular no máximo 3 pontos heroicos ao mesmo tempo. Pontos heroicos em excesso são perdidos.

Retornar dos Mortos: Quando um personagem morre, ele não perde quaisquer pontos heroicos que ele tenha acumulado. Caso ele morra seu nenhum ponto heroico remanescente, ele recebe 1 ponto heroico quando é trazido de volta à vida através de magias poderosas, como *reviver os mortos* ou *ressurreição*.

Serviço ao Grupo: O MJ pode conceder pontos heroicos por atos fora do jogo também. Comprar pizza para o grupo, ajudar a limpar as coisas após a sessão, ou mesmo ser o anfitrião do jogo pode conceder um ponto heroico. Este tipo de ponto heroico deve ser concedido como generosidade, não como pagamento.

Usando Pontos Heroicos

Pontos heroicos podem ser gastos a qualquer momento e não requerem uma ação para usá-los (embora as ações que eles modificam consumam parte do turno de seu personagem normalmente). Você não pode gastar mais de 1 ponto heroico durante uma única rodada de combate. Sempre que um ponto heroico for gasto, ele pode gerar um dos seguintes efeitos.

Ação Adicional: Você pode gastar um ponto heroico em seu turno para ganhar uma ação padrão ou de movimento adicional neste turno.

Agir Fora do Turno: Você pode gastar um ponto heroico para realizar seu turno imediatamente. Trate isto como uma ação preparada, movendo sua iniciativa para exatamente antes da criatura agindo atualmente. Você pode realizar somente uma ação de movimento ou uma ação padrão neste turno.

Bônus: Caso usado antes de uma jogada ser realizada, um ponto heroico lhe concede +8 de bônus de sorte em qualquer jogada de d20. Caso usado após uma jogada ser realizada, este bônus é reduzido para +4. Você pode usar um ponto heroico para conceder este bônus a outra criatura, desde que você esteja na mesma localização e seu personagem possa razoavelmente afetar o resultado da jogada (como distrair um monstro, gritar palavras de encorajamento, ou prestar auxílio em um teste de outra forma). Pontos heroicos gastos para prestar auxílio concedem apenas metade do bônus listado (+4 antes da jogada, +2 após a jogada).

Enganar a Morte: Um personagem pode gastar 2 pontos heroicos para enganar a morte. Como isto funcionará depende do MJ, mas geralmente o personagem é deixado vivo, com pontos de vida negativos, mas estável. Por exemplo, um personagem está prestes a ser morto por um acerto crítico de uma flecha. Caso o personagem gaste 2 pontos heroicos, o MJ decide que a flecha perfurou o símbolo sagrado do personagem, reduzindo o dano suficientemente para prevenir que ele seja morto, e que ele precise fazer um teste de estabilização no final de seu turno. Enganar a morte é a única maneira que um personagem pode gastar mais de 1 ponto heroico em um turno. O personagem pode gastar pontos heroicos desta maneira para prevenir a morte de um familiar, companheiro animal, eidolon ou montaria especial, mas não de outro personagem ou um PDM.

Especial: Você pode pedir ao MJ que ele permita que um ponto heroico seja usado para tentar qualquer coisa que normalmente seria quase impossível. Estes usos não são garantidos e devem ser considerados cautelosamente pelo MJ. Possibilidades incluem conjurar uma magia que seja um nível superior ao que você poderia normalmente (ou uma magia de 1º nível caso você não seja um conjurador), realizar um ataque que cega um oponente ou superar sua redução de dano completamente, ou tentar usar Diplomacia para convencer um dragão furioso a desistir de seu ataque. Nenhum ponto heroico adicional pode ser gasto nesta tentativa, seja pelo personagem ou seus aliados.

Inspiração: Caso você se sinta preso em um ponto da aventura, você pode gastar um ponto heroico e pedir uma dica ao MJ sobre o que fazer a seguir. Caso o MJ entenda que não há informação a ser adquirida, o ponto heroico não é gasto.

Jogar novamente: Você pode gastar um ponto heroico para jogar novamente qualquer jogada de d20 que você tenha realizado. Você deve usar o segundo resultado, mesmo que seja pior.

Revocar: Você pode gastar um ponto heroico para revocar uma magia que você já tenha conjurado ou ganhar outro uso de uma habilidade especial que de outra forma estaria limitada. Isto pode ser usado somente em magias e habilidades possuídas por seu personagem que se recarregam diariamente.

Regras Adicionais de Pontos Heroicos

Uma vez que pontos heroicos em si é um sistema de regras opcional, outras mecânicas que acompanham pontos heroicos foram incluídas aqui para evitar confusão com o restante do livro. Todos os talentos, magias e itens mágicos a seguir são relacionados a pontos heroicos de uma forma ou de outra.

TALENTOS DE PONTOS HEROICOS

Os seguintes talentos melhoram sua habilidade de armazenar e ganhar pontos heroicos.

Fortuna dos Heróis

Mesmo no início de sua carreira, é claro que você possui uma chance de grandeza, e sua lenda continua a crescer a cada aventura.

Pontos Heroicos para MJs

Embora todas as opções apresentadas neste livro devam ser cuidadosamente consideradas antes de serem adicionadas a seu jogo, pontos heroicos merecem uma inspeção mais próxima. Embora pontos heroicos não aumentem drasticamente o poder dos PJs, eles concedem aos PJs a habilidade de aumentar consideravelmente suas chances de sucesso durante momentos críticos. Embora o jogo em si seja feito para dar uma margem aos personagens dos jogadores, pontos heroicos levam isso mais a fundo, possivelmente mais do que você esteja confortável.

O valor de pontos heroicos é que eles adicionam uma tensão dramática ao clímax de seu jogo. A maioria dos usos de pontos heroicos não garante sucesso, tornando o momento em que são usados ainda mais importante para os jogadores. Pontos heroicos são recursos muito limitados e seu uso deve ser descrito com detalhes adicionais e um estilo dramático. Usados desta maneira, eles podem ajudar a criar sessões muito mais memoráveis para você e seus jogadores.

Embora PdMs geralmente não recebam pontos heroicos, há maneiras de eles usarem estas mecânicas. Um número de magias e itens mágicos, assim como o talento Fortuna dos Heróis, concedem pontos heroicos a um personagem. Estes pontos heroicos devem ser usados moderadamente, e reservados a vilões maiores ou personagens realmente importantes. Caso você os utilize demais, os personagens irão começar a ressentir contra o sistema, tornando-o mais um problema do que uma oportunidade de aprimorar o jogo.

Anti-Heróis

Um PJ pode eleger não usar o sistema de pontos heroicos, e em vez disso confia mais em suas capacidades e habilidades. Estes personagens não recebem pontos heroicos, independentemente de sua fonte, e nunca podem se beneficiar de seu uso. Em troca, este personagens recebem um talento adicional no 1º nível. Permitir a opção de anti-heróis no jogo depende da avaliação do MJ.

Benefício: Você recebe 1 ponto heroico. O número máximo de pontos heroicos que você pode possuir ao mesmo tempo é aumentado para 5.

Normal: Você não pode possuir mais de 3 pontos heroicos ao mesmo tempo.

Especial: PdMs que selecionam este talento recebem 1 ponto heroico e podem ter até 3 (não 5) ao mesmo tempo.

Sangue dos Heróis

Você possui um senso de destino sobre você e sempre parece obter sucesso, mesmo quando as chances estão contra você.

Pré-requisito: Fortuna dos Heróis.

Benefício: Sempre que você adquirir um nível, você recebe 2 pontos heroicos em vez de 1.

Normal: Sempre que você adquire um nível, você recebe 1 ponto heroico.

Sorte dos Heróis

Para outros, parece que você sempre tem um pouco de sorte ao seu lado.

Pré-requisito: Fortuna dos Heróis.

Benefício: Sempre que você gastar um ponto heroico para jogar novamente uma jogada ou para lhe conceder um bônus antes de realizar uma jogada, existe uma chance do ponto heroico não ser gasto. Sempre que você gastar um ponto heroico, role um d20. Caso o resultado seja maior que 15, o ponto heroico não é gasto. Você não pode usar esta talento quanto enganar a morte.

Magias de Pontos Heroicos

As seguintes magias concedem pontos heroicos temporários ou previnem que personagens possam usar pontos heroicos.

Destino Fendido

Escola encantamento; **Nível** bruxo 2, clérigo 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você amaldiçoa o alvo, prevenindo que ele use os poderes do destino. O alvo fica abalado e não pode usar pontos heroicos pela duração da magia. Este efeito pode ser removido por *dissipar magia*, *remover maldição* ou outros efeitos similares.

Desvendar Destino

Escola adivinhação; **Nível** bruxo 3, clérigo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você profere um terrível presságio, fazendo o destino e a sina se desenrolarem ao redor do alvo. Esse efeito profundamente perturbador faz o alvo sofrer uma penalidade cumulativa em todos os testes de atributo, jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia para cada ponto heroico que ele possuir. O alvo pode reduzir essa penalidade gastando pontos heroicos normalmente, mas sofre 2d6 pontos de dano para cada ponto heroico gasto enquanto esta magia estiver em efeito.

Fortuna Heroica

Escola evocação; **Nível** alquimista 2, bardo 2, clérigo 2, paladino 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, FD, M (pó de diamante no valor de 100 po)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade anula (inofensivo); **Resistência à Magia** não
Esta magia concede 1 ponto heroico ao alvo. Este ponto heroico deve ser gasto antes da duração terminar, ou é

perdido. O ponto heroico adicional é gasto antes de quaisquer outros pontos heroicos que o alvo possa ter.

Fortuna Heroica em Massa

Escola evocação; **Nível** bardo 4, clérigo 5
Componentes V, S, FD, M (pó de diamante no valor de 1.000 po)
Alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo uma ou mais criaturas, desde que duas delas não estejam a mais de 9 metros de distância
Esta magia funciona como *fortuna heroica*, exceto conforme especificado acima.

Maldição

Escola necromancia [mal, morte]; **Nível** bruxo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Conjuração 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pó de ônix no valor de 500 po)
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea/1 minuto por DV do alvo; veja texto
Teste de Resistência Vontade anula; **Resistência à Magia** sim
Você profere uma maldição atroz sobre o corpo de uma criatura morrendo, permitindo que você consuma sua energia vital remanescente. Ao conjurar esta magia, você toca uma criatura viva que possui -1 ou menos pontos de vida. Caso o alvo falhe em seu teste de resistência, ele morre e você recebe 1 ponto heroico a cada 5 Dados de Vida possuídos pelo alvo (mínimo 1, máximo 3). Estes pontos heroicos duram por um número de minutos igual aos Dados de Vida do alvo. Quaisquer pontos heroicos remanescentes quando esta magia se encerra são perdidos.

Itens Mágicos de Pontos Heroicos

Os seguintes itens mágicos concedem pontos heroicos adicionais aos personagens ou lhes permitem recuperar pontos à medida em que são gastos.

Elixir da Sorte

Aura evocação moderada; **NC** 7°
Espaço nenhum; **Preço** 3.600 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Este elixir dourado concede boa sorte a quem o consome. Após beber o elixir, o personagem recebe 3 pontos heroicos que devem ser usados em 1 hora. Estes pontos heroicos não são considerados no limite de quem o bebeu. Eles podem ser usados somente para ajudar quem o bebeu. Eles não podem ser usados para auxiliar as jogadas de outros. Um personagem não pode se beneficiar de mais de um *elixir da sorte* em um período de um mês.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *fortuna heroica*; **Custo** 1.800 po

Lâmina do Herói

Aura evocação moderada; **NC** 9°
Espaço nenhum; **Preço** 17.315 po; **Peso** 2 kg

DESCRIÇÃO

O pomo desta *espada longa* +2 ornamentada é feito para parecer um dragão dourado enrolado com seis pequenas escamas de diamante correndo em suas costas. Quando criada, esta espada possui 6 pontos heroicos. O portador pode usar estes pontos a qualquer momento, e eles não são considerados no máximo de pontos heroicos do portador. Conforme os pontos heroicos são usados, os pequenos diamantes nas costas do dragão se tornam carvão. Após o último ponto heroico ser usado, a *lâmina do herói* permanece como uma *espada longa* +2.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *fortuna heroica*; **Custo** 8.815 po

Segadeira do Salteador

Aura necromancia moderada; **NC** 12°
Espaço nenhum; **Preço** 80.138 po; **Peso** 5 kg

DESCRIÇÃO

A lâmina negra desta *segadeira afiada profana* +2 reflete levemente imagens das almas que ela clamou. Sempre que a segadeira for usada para reduzir uma criatura a -1 pontos de vida ou menos, a criatura deve imediatamente realizar um teste de Vontade CD 14 ou morrerá instantaneamente. Caso a *segadeira do salteador* mate uma criatura, seja através de dano ou porque a criatura falhou em seu teste de Vontade, o portador imediatamente recebe um ponto heroico. Este ponto heroico deve ser usado dentro de 1 hora ou é perdido. O portador não pode receber outro ponto heroico da segadeira até que o primeiro seja usado ou perdido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armaduras e Armas Mágicas, *lâmina afiada*, *mácula profana*, *maledição*; **Custo** 40.318 po

Anel dos Heróis

Aura (sem escola) moderada; **NC** 7°
Espaço anel; **Preço** 8.000 po; **Peso** –

DESCRIÇÃO

Esculpido na forma de dois leões de bronze olhando para uma granada colocada no centro, este anel concede ao usuário o talento Sorte dos Heróis. O anel deve ser utilizado por 24 horas antes de fazer efeito. O usuário também pode convocar o poder do anel para receber um ponto heroico que deve ser usado imediatamente, embora isso faça com que o anel perca seus poderes permanentemente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, Sorte dos Heróis; **Custo** 4.000 po

Cajado da Fortuna

Aura evocação moderada; **NC** 9°
Espaço nenhum; **Preço** 44.400 po; **Peso** 1,5 kg

DESCRIÇÃO

Este cajado é feito de mármore e ouro e possui uma peça impecável de quartzo em sua ponta. Ele permite o uso das seguintes magias.

- *Fortuna heroica* (1 carga)
- *Fortuna heroica em massa* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *fortuna heroica*; **Custo** 8.815 po

Traços

Traços de personagens são habilidades que não estão vinculadas à raça ou classe de seu personagem. Elas podem aprimorar suas perícias, habilidades raciais, habilidades de classe ou outras estatísticas, permitindo um grau de customização ainda maior do personagem. Em termos de regras, um traço de personagem é aproximadamente equivalente ao poder de "meio talento", logo, dois traços de personagem correspondem, a grosso modo, a um talento adicional. Ainda assim, um traço não é apenas outro tipo de poder que você pode adicionar a seu personagem – é uma maneira de quantificar (e incentivar) a construção de um histórico de personagem que se encaixe em seu mundo de campanha. Pense em seus traços como "sementes" da história de seu personagem; depois de selecionar dois traços, você terá um ponto de partida e inspiração para construir a personalidade e história de seu personagem. Alternativamente, caso você já tenha uma história em mente ou escrita para seu personagem, você pode selecionar traços como um meio de quantificar este histórico, tal qual a escolha de raça, classe e valores de atributos quantificam suas outras forças e fraquezas.

Muitos traços concedem um novo tipo de bônus: um bônus de "traço". Bônus de traço não se acumulam – eles têm a intenção de garantir aos personagens dos jogadores uma ligeira vantagem, e não um atalho para concentrar todas as características do personagem em um tipo de bônus de modo a ganhar uma vantagem desproporcional. É perfeitamente possível, por exemplo, que um traço como "Corajoso" figure na lista de traços de raça de anões, mas somente porque ele está nesta lista e na lista de traços básicos de combate, isto não significa que, de alguma forma, você seria mais corajoso selecionando ambas as versões ou apenas uma delas.

Traços de personagens são destinados apenas a personagens dos jogadores. Se você quiser que um NPC possua traços, este NPC deve "comprá-los" através do talento Traços Adicionais (veja página 177). Personagens dos Jogadores são especiais; afinal de contas, eles são as estrelas do jogo, e faz total sentido que eles tenham uma vantagem sobre os NPCs do mundo em seu caminho.

Adquirindo Traços

Quando criar seu personagem para uma campanha, pergunte a seu Mestre de Jogo quantos traços você pode selecionar. Na maioria dos casos, um novo PJ deve adquirir dois traços, efetivamente ganhando o equivalente a um talento adicional na criação do personagem. Alguns MJs podem querer ajustar este número de alguma forma, dependendo de seu estilo de jogo; você pode ser capaz de selecionar somente um traço, ou seu MJ pode permitir três ou mais. Mesmo que seu MJ normalmente não permita a escolha de traços, você ainda pode ser capaz de selecionar alguns deles por meio do talento Traços Adicionais (veja página 177).

Tipos de Traços

Existem cinco tipos de traços de personagem dos quais você pode escolher: básicos (dividido entre quatro categoria: Combate, Fé, Magia e Social), campanha, raças, regionais e religiosos. Aqui são listados somente alguns traços de personagem – mais traços de todas as categorias poderem ser encontrados na série Pathfinder Companheiro do Jogador, disponíveis em sua loja local ou em **paizo.com** (na versão oficial em inglês, e futuramente em português brasileiro no grupo dos PrestiDigitadores).

Traços Básicos: Aqui está um total de 40 traços básicos, divididos entre as categorias de Combate, Fé, Magia e Sociais. Perceba que cada uma destas quatro categorias, a grosso modo, equivalem aos quatro modos de aventuras, mas não são relacionados a classes específicas. É perfeitamente possível que exista um ladino religioso, por exemplo, ou um guerreiro obcecado por magia. Traços básicos são "genéricos", e podem ser selecionados em qualquer cenário de campanha com um mínimo de customização.

Traços de Campanha: Estes traços são especificamente aplicados a novos personagens como um gancho imediato a uma nova campanha. Traços de campanha relacionados a um *Pathfinder Caminhos de Aventuras* sempre podem ser encontrados no *Guia do Jogador* do *Caminho de Aventuras* correspondente, disponível em **paizo.com** (e futuramente no grupo dos PrestiDigitadores).

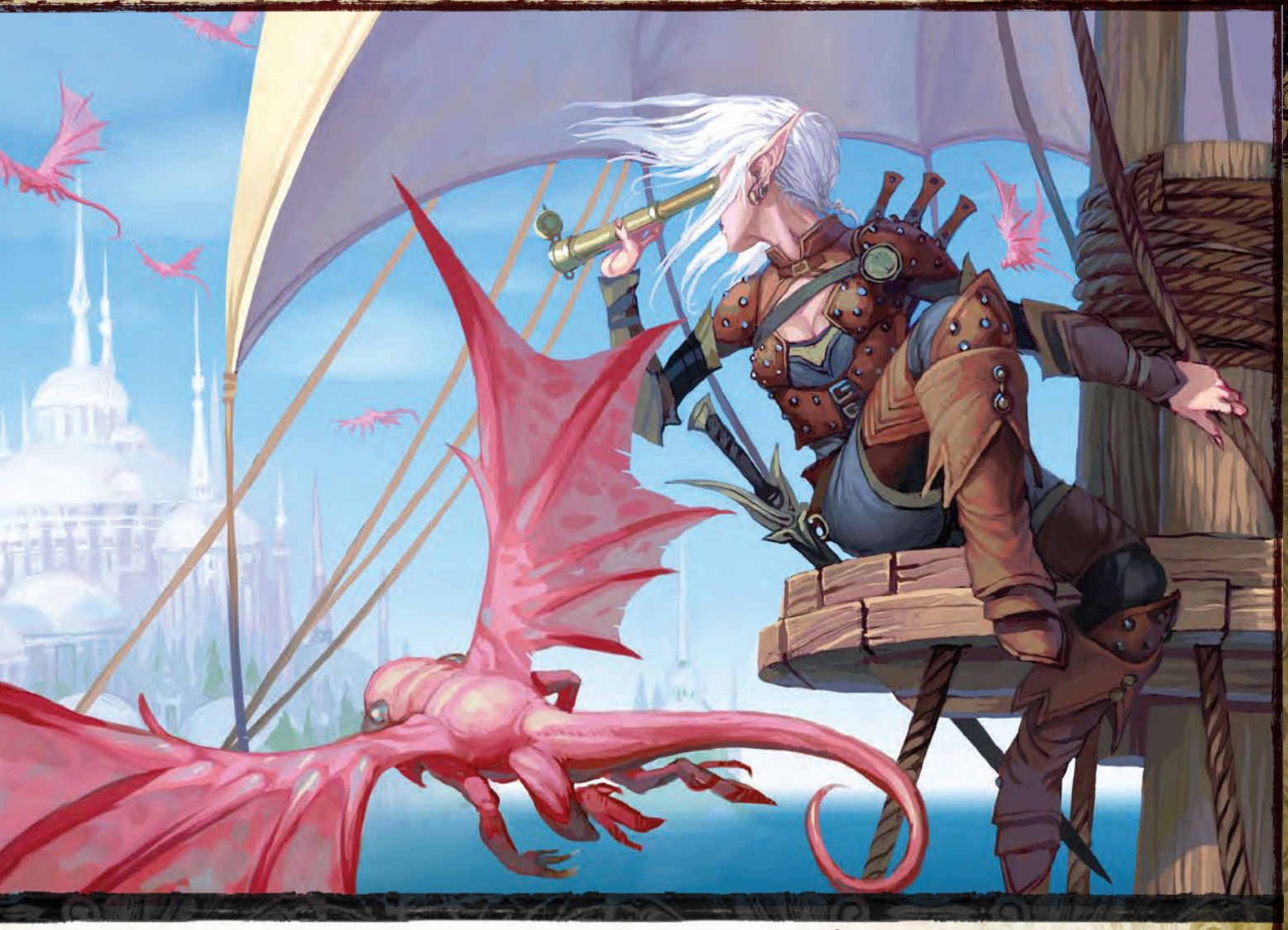
Traços de Raça: Traços raciais são relacionados a raças ou etnias específicas, às quais seu personagem deve pertencer para selecionar o traço. Ainda que a sua raça ou etnia mude em algum momento futuro (como resultado de uma magia de metamorfose ou *reencarnação*), os benefícios adquiridos pelo traço persistem – você só perderá os benefícios de um traço de raça se a sua mente ou memória forem alteradas.

Traços Regionais: Traços regionais são relacionados a regiões específicas, sejam elas grandes (como uma nação ou região geográfica) ou pequenas (como uma cidade ou uma montanha específica). A fim de adquirir um traço regional, um PJ deve ter morado pelo menos um ano no lugar em questão. No 1º nível, você pode selecionar somente um traço regional (tipicamente relacionado ao lugar de seu nascimento ou terra natal), a despeito do número de regiões que você deseje escrever no histórico de seu personagem.

Traços Religiosos: Traços religiosos indicam que seu personagem possui uma fé estabelecida em uma divindade específica; você não precisa ser membro de uma classe que utilize magias divinas para selecionar uma traço religioso, mas deve possuir uma divindade patrona e aspectos religiosos justificáveis em seu histórico para adquirir este traço. Diferente de outras categorias de traços, traços religiosos podem ser perdidos caso você abandone sua religião, conforme detalhado abaixo em Restrições na Seleção de Traços.

Restrições na Seleção de Traços

Existem algumas regras acerca da seleção de traços. Para começar, o MJ é quem controla o número de traços que cada PJ começa; como regra geral, são dois traços. Ao selecioná-los, você não pode escolher mais de um traço da mesma categoria (as quatro subdivisões de traços básicos contam como categorias diferentes para este propósito). Certos tipos de traços podem ter pré-requisitos adicionais, conforme detalhado na seção acima.



Lembre-se também que traços tendem a modificar eventos que foram cruciais no desenvolvimento de seu personagem, sejam acontecimentos ocorridos antes dele se tornar um aventureiro, ou (no caso de traços adquiridos através do talento Traços Adicionais) durante suas aventuras. Mesmo que seu personagem se torne um eremita e abandone a sociedade, ele ainda possuirá o legado de ter crescido como um aristocrata se ele possuir o traço social relevante. A única exceção a esta regra são os traços religiosos – uma vez que estes traços requerem a crença contínua em uma divindade específica, seu personagem pode de fato perder os benefícios caso mude de religião. Neste caso, consulte seu MJ e busque alternativas. Ele pode simplesmente determinar que seu personagem perde aquele traço, ou pode permitir que ele selecione outro traço religioso relacionado à nova divindade. Outra opção é estabelecer que, caso seu personagem abandone uma religião, ele perde o traço religioso associado até adquirir um novo nível de personagem, momento o qual ele poderá substituir o traço perdido por outro traço religioso.

Traços Básicos

Traços básicos são divididos em quatro categorias. Traços de Combate, que focam em aspectos marciais e físicos de seu personagem. Traços de Fé, que focalizam em suas inclinações religiosas e filosóficas. Traços de Magia que se concentram em qualquer evento ou treinamento mágico que ele possa ter tido no passado. E traços Sociais, que relacionam a classe social e educacional de seu personagem.

Traços de Combate

Estes traços são associados com combate, batalha e proeza física; eles concedem aos personagens bônus menores em batalha e representam conflitos e desafios físicos na história passada do personagem.

Anatomista: Você estudou o funcionamento da anatomia, seja como estudante em uma universidade ou como aprendiz de um agente funerário ou necromante. Você sabe onde mirar para atingir órgãos vitais, e recebe +1 de bônus de traço em todas as jogadas de ataque realizadas para confirmar acertos críticos.

Corajoso: Sua infância foi brutal, mas você perseverou principalmente através da força de vontade e da fé não importa quão difícil as coisas possam ficar, e enquanto você permanecer determinado, poderá resistir a tudo. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de resistência contra efeitos de medo.

Esgrimista: Você treinou com lâminas leves pode longas horas durante sua juventude, seja tendo aulas de esgrima de tutores pagos por seus pais ou sendo o ajudante de um esgrimista que acabou se tornando um criminoso. Você recebe +1 de bônus de traço em ataques de oportunidade realizados com adagas, espadas e armas de lâminas similares.

Especialista em Armaduras: Você veste armaduras desde que consegue se lembrar, seja como parte de seu treino para se tornar escudeiro de um cavaleiro ou simplesmente porque você sempre quis ser um herói. Sua armadura durante a infância não era a melhor para se proteger, mas atrapalhou seus movimentos da mesma forma que uma armadura real teria feito, e você cresceu acostumado a se mover em armaduras desajeitadas. Quando utilizar qualquer tipo de armadura, reduza a penalidade de armadura em 1, até um mínimo de 0.

Esquivador Ágil: Crescer em um bairro ou ambiente perigoso aprimorou seus sentidos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Reflexos.

Guerreiro Sujo: Você não teria sobrevivido à infância sem a ajuda de um irmão, amigo ou companheiro com quem você pudesse contar para distrair seus inimigos por tempo suficiente para que você pudesse causar mais dano que o normal. Esse companheiro pode ser outro jogador ou um PdM (que pode até ter partido para longe recentemente). Quando você atinge um inimigo flanqueado, você causa 1 ponto de dano adicional (este dano é adicionado a seu dano básico, e é multiplicado em um acerto crítico). Este dano adicional é um bônus de traço.

Matador: Você tirou sua primeira vida quando era muito jovem, e tomou prazer pelo ato. Você se orgulha ao desferir um golpe preciso, ou sente um prazer vil enquanto golpeia e torce sua lâmina para maximizar a dor do alvo. Você causa dano adicional equivalente ao modificador de crítico de sua arma quando realiza um acerto crítico com uma arma; este dano adicional é somado ao final, e não é multiplicado pelo acerto crítico em si. Este dano adicional é um bônus de traço.

Oprimido: Você foi constantemente oprimido quando criança, e agora você está sempre pronto para se defender com seus punhos quando um inimigo se aproxima. Você recebe +1 de bônus de traço em ataques de oportunidade com golpes desarmados. Note que este traço não concede a habilidade de realizar ataques de oportunidade com seus golpes desarmados – você deve possuir um nível de monge, o talento Golpe Desarmado Aprimorado ou algum outro poder similar para receber o uso deste traço de personagem. Você simplesmente não pode fazer uso deste traço até que tenha essa habilidade.

Reacionário: Você foi intimidado muitas vezes quando criança, mas nunca deu uma resposta ofensiva. Em vez disso, você se tornou adepto a antecipar ataques repentinos e a reagir ao perigo rapidamente. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Iniciativa.

Resiliente: Crescer em um bairro pobre ou na selva impiedoso muitas vezes lhe forçou a subsistir com alimentos ou água de fontes duvidosas. Como resultado, você reforçou sua vivacidade, e recebe +1 de bônus de traço em testes de Fortitude.

Traços de Fé

Estes traços dependem de sua convicção de espírito, percepção e religião, mas não estão diretamente relacionados ao culto de uma divindade específica. Você não precisa de uma divindade patrona para possuir um Traço de Fé, uma vez que estes traços podem representar a convicção em si mesmo ou sua filosofia, assim como pode representar dedicação a uma divindade.

Conduíte Sagrado: Seu nascimento foi particularmente doloroso e difícil para a sua mãe, que precisou de ajuda divina para garantir que você sobrevivesse (sua mãe pode ou não ter sobrevivido). De qualquer forma, essa magia foi infundida em você, e agora você pode canalizar energia divina com maior facilidade que a maioria. Sempre que você canalizar energia, você recebe +1 de bônus de traço na CD de sua energia canalizada.

Confortável com a Fé: Seu mentor, a pessoa que investiu em sua fé desde sua juventude, tomou medidas para garantir que você entendesse que os poderes de sua magia divina não é diferente dos poderes mágicos de outras religiões. Esta filosofia torna mais fácil para você interagir com pessoas que não compartilham de sua opinião. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Diplomacia, e Diplomacia sempre será uma perícia de classe para você.

Cuidador: Como filho de um herborista ou assistente em na enfermaria de um templo, você frequentemente tinha que ajudar doentes e feridos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Cura, e Cura sempre será uma perícia de classe para você.

Devoto do Verde: Sua fé no mundo natural ou em um dos deuses da natureza torna mais fácil você se identificar com estes conceitos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (geografia) e Conhecimento (natureza), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Estudioso da Grande Vastidão: Seu grande interesse quando criança não é relacionado aos acontecimentos atuais ou mundanos – você sempre se sentiu fora do lugar, como se tivesse nascido na era errada. Você inicia discussões filosóficas sobre a Grande Vastidão e eventos históricos com facilidade. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (história) e Conhecimento (planos), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Fé Inominável: Você nasceu em uma região onde sua fé não era popular, mas você nunca a abandonou. Sua luta constante para manter sua própria fé lhe tornou mais resistente; como resultado, você recebe +1 de bônus de traço em testes de resistência de Vontade.

Filho do Templo: Você serviu por muito tempo a um templo da cidade, e não somente adquiriu muitos dos costumes da nobreza, como também passou muito tempo nas bibliotecas do templo estudando sua fé. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (nobreza)

e Conhecimento (religião), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

História de Heresia: Você foi criado com uma visão herética que tornou difícil para você aceitar a maioria das crenças religiosas e frequentemente isto fez com que você ou aqueles que você ama serem tratados como párias. Como resultado, você virou as costas para os ensinamentos religiosos e, desde que não possua níveis em uma classe que conceda capacidade de conjuração divina, você recebe +1 de bônus de traço em todos os testes de resistência contra magias divinas.

Marca de Nascença: Você nasceu com uma estranha marca de nascença, e ela se parece muito com o símbolo sagrado do deus que você escolheu adorar. Esta marca de nascença pode lhe servir como um foco divino para conjurar magias, e como uma manifestação física de sua fé, ela aumenta sua devoção seu deus - você recebe +2 de bônus de traço em todos os testes de resistência contra efeitos de encanto ou compulsão.

Toque Sagrado: Você foi exposto a uma fonte poderosa de energia positiva quando criança, talvez por ter nascido sob um fenômeno cósmico, ou talvez porque um de seus pais era um curandeiro bem dotado. Como uma ação padrão, você pode automaticamente estabilizar uma criatura morrendo simplesmente a tocando.

Traços de Magia

Estes traços são associados com magia e se focam em conjuração e manipulação mágica. Você não precisa ser um conjurador para possuir um Traço de Magia (embora os traços desta natureza não sejam tão uteis a não conjuradores). Traços de Magia podem representar a exposição precoce de um personagem a efeitos mágicos ou uma infância de estudos mágicos.

Adepto Dotado: Seu interesse pela magia foi inspirado por testemunhar uma magia sendo conjurada em uma situação particularmente dramática, tendo talvez até mesmo lhe afetado fisicamente ou espiritualmente. Esta exposição precoce à magia tornou mais fácil para você trabalhar esta magia. Escolha uma magia quando você escolher este traço – deste momento em diante, sempre que você conjurar essa magia, ela se manifesta como 1 nível de conjurador superior.

Aptidão Mágica: Você foi criado, total ou parcialmente, por uma criatura mágica, que lhe encontrou abandonado na mata ou porque foi deixado por seus pais aos cuidados de um servo mágico. Esta constante exposição à magia fez seus mistérios serem mais facilmente compreendidos por você, mesmo quando sua mente está focada em outras tarefas. Escolha uma classe quando selecionar este traço – seu nível de conjurador neste classe recebe +2 de bônus de traço desde que este bônus não aumente seu nível de conjurador além de seus Dados de Vida atuais.

Artesão Mágico: Você foi aprendiz de um artesão mágico durante um tempo, e ele lhe ensinou muitos atalhos úteis e técnicas de economia nos materiais. Sempre que você criar um item mágico, você reduz o custo requerido em peças de ouro para construção do item em 5%.

Cético: Durante a infância, você sempre esteve rodeado por efeitos mágicos, e percebeu que muitas delas são somente de fumaça e espelhos. Você recebe +2 de bônus de traço em todos os testes de resistência contra ilusões.

Curiosidade Perigosa: Você sempre fica intrigado com a magia, possivelmente por ser filho de um arcanista ou sacerdote. Muitas vezes você entrou no laboratório ou santuário de seu pai para mexer em componentes e dispositivos mágicos, e frequentemente causou danos e dores de cabeça para ele como resultado. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Usar Instrumento Mágico, e Usar Instrumento Mágico sempre será uma perícia de classe para você.

Estudioso Clássico: O seu aprendizado ou educação foi particularmente focada na aplicação direta de magia. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Artes Mágicas, e Artes Mágicas sempre será uma perícia de classe para você.

Linhagem Mágica: Um de seus pais era um conjurador talentoso que não era versado apenas em metamagia, mas também no desenvolvimento de muitos itens mágicos e talvez até uma ou duas magias novas – e você herdou um fragmento desta grandeza. Escolha uma magia quando selecionar este traço. Quando você aplicar talentos metamágicos a esta magia, trate o nível da magia como 1 inferior para determinar o nível final ajustado da magia.

Mente Focada: Sua infância foi dominada por lições de algum tipo (seja musical, acadêmica ou outra) ou por uma vida doméstica horrível que incentivou sua capacidade de bloquear distrações e concentrar na tarefa imediata. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de concentração.

Prodígio Matemático: A matemática sempre foi fácil de entender para você, e você sempre foi capaz de "ver a matemática" no mundo físico e mágico. Você recebe +1 de bônus em testes de Conhecimento (arcano) e Conhecimento (engenharia), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Talento Mágico: Seja por talento nato, por capricho dos deuses, ou por estudos obsessivos de tomos estranhos, você dominou o uso de um truque. Escolha uma magia de nível 0. Você pode conjurar essa magia uma vez por dia como uma habilidade similar a magia. Esta habilidade similar a magia é conjurada com seu maior nível de conjurador; caso você não possua nível de conjurador, isto funciona como NC 1º. A CD desta habilidade similar magia é baseada em Carisma.

Traços Sociais

Traços Sociais são uma categoria que abrange de tudo – estes traços refletem a educação social de seu personagem, sua história na alta sociedade ou fora dela e sua história com pais, irmãos, amigos, competidores e inimigos.

Adotado: Você foi adotado e criado por alguém que não pertence à sua raça, e foi criado em uma sociedade diferente. Como resultado, você adquiriu um traço de raça de seus pais e sociedade adotivos, e pode imediatamente selecionar um traço de raça de seus pais adotivos.

Atingido pela Pobreza: Sua infância foi difícil, e seus pais dependiam de cada peça de cobre ganha. A fome era sua constante companheira, e frequentemente você teve que viver ao relento e dormir ao ar livre. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Sobrevivência, e Sobrevivência sempre será uma perícia de classe para você.

Cântaro: Você cresceu entre ladrões e malandros, e seus padrões de fala incomuns e seus modismos de linguagem não lhe são estranhos mesmo nos dias atuais. Qualquer um que tentar utilizar Blefar para lhe entregar uma mensagem secreta recebe +5 de bônus em seu teste de Blefar. Quando você tentar interceptar uma mensagem secreta usando Sentir Motivação, você recebe +5 de bônus de traço na tentativa.

Criança das Ruas: Você cresceu nas ruas de uma grande cidade, e como resultado você desenvolveu uma aptidão para bater carteiras e esconder pequenos objetos em você mesmo. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Prestidigitação, e Prestidigitação sempre será uma perícia de classe para você.

Desconfiado: Você descobriu em uma idade precoce que alguém que você confiava, talvez um irmão mais velho ou um pai, mentiu frequentemente para você sobre algo que você tomava como verdade absoluta, fazendo com você passasse a questionar e duvidar de todos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Sentir Motivação, e Sentir Motivação sempre será uma perícia de classe para você.

Encantador: Abençoado com uma boa aparência, você aprendeu a depender do fato de que outros lhe acham atraente. Você recebe +1 de bônus de traço quando usar Blefar ou Diplomacia em um personagem que está (ou que possa ser) sexualmente atraído por você, e +1 de bônus de traço à CD de testes de resistência de qualquer magia dependente de idioma que você conjurar nestes personagens ou criaturas.

Fala Rápida: Você possui uma aptidão em se meter em problemas desde criança, e como resultado desenvolveu uma língua afiada desde cedo. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Blefar, e Blefar sempre será uma perícia de classe para você.

Líder Nato: Você sempre se encontrou em posições onde os outros lhe veem como um líder, e você pode recordar claramente de um momento de sua infância onde você liderou várias crianças para realizar uma meta que individualmente seria impossível. Todos os seguidores, subordinados e criaturas invocadas sob sua liderança recebem +1 de bônus de moral em testes de Vontade para evitar efeitos mente-afetantes. Caso possua o talento Liderança, você recebe +1 de bônus de traço a seu valor de Liderança.

Pais Ricos: Você nasceu em uma família rica, talvez até mesmo da nobreza, e mesmo que tenha assumido a vida de aventureiro, você desfruta de um benefício em suas finanças iniciais – seu tesouro inicial aumenta para 900 po.

Valentão: Você cresceu em um ambiente onde os seres dóceis são ignorados e você frequentemente teve que fazer ameaças ou ser violento para ser ouvido. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Intimidação, e Intimidação sempre será uma perícia de classe para você.

TRAÇOS DE CAMPANHA

Traços de campanha são especificamente concebidos para vincular seu personagem dentro do enredo da campanha, e frequentemente lhe dá uma razão para começar sua primeira aventura. Por esta razão, MJs geralmente criam seus próprios traços de campanha para seus PJs. Caso seu MJ use traços de campanha, um de seus traços iniciais deve ser um traço de campanha. Seu outro traço pode ser escolhido dentre os outros tipos de traços.

A seguir é está lista de exemplos de traços de campanha, criados para a campanha "Sombras Sob Pontareia" de James Jacobs nos escritórios da Paizo, situada na cidade Pontaria de Varísia (veja *Pathfinder Caminho de Aventuras* #1). Embora sejam customizados para essa campanha, com poucas modificações, eles podem facilmente ser utilizados em qualquer campanha situada em uma pequena cidade costeira sob ataques de estranhos horrores do submundo.

Filho(a) Favorecido(a)

Você nasceu e foi criado na cidade de Pontareia ou em suas fazendas vizinhas. Você conhece muitos segredos da região, e os moradores locais sabem quem você é. Você é bem quisto na cidade, e tem vários amigos na região, mas algumas pessoas o veem como um dedo-duro ou afrescalhado. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (local), e Conhecimento (local) sempre será uma perícia de classe para você. Adicionalmente, você pode escolher qualquer morador permanente de Pontareia da lista abaixo; dependendo da pessoa que escolher, você recebe benefícios diferentes.

Ameiko Kaijitsu (nobre local e proprietário da Estalagem Dragão Enferrujado): Ameiko é uma das nobres mais influentes e amadas de Pontareia. Sua estalagem/taverna é a mais popular da cidade, e como um de seus amigos, você tem lugar garantido para comer e dormir de graça. Ela possui grandes contatos com comerciantes, e vai vender qualquer espólio seu para você – como resultado, você recebe 10% adicionais sobre o valor em peças de ouro que você normalmente receberia vendendo seu tesouro.

Belor Cicuta (xerife da cidade): Belor, o sensato braço da lei de Pontareia, é como o tio que você nunca teve. Os benefícios de ser amigo íntimo do xerife da cidade são extensos, e você pode pedir favores a ele uma vez por sessão de jogo. Um favor pode lhe tirar da cadeia, garantir ajuda de um guarda local, ou lhe conceder um bônus único de +10 em um teste de Blefar, Diplomacia ou Intimidação contra qualquer morador local.

Ovelha Negra

Você nasceu e foi criado na cidade de Pontareia ou em suas fazendas vizinhas. Você conhece muitos segredos da região, e os moradores locais sabem quem você é. Você não é benquisto na cidade, e o povo o vê como um arruaceiro e um bastardo em que não se deve confiar. Algumas pessoas na cidade lhe respeitam, mas os moradores permanentes não. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (local), e Conhecimento (local) sempre será uma perícia de classe para você. Adicionalmente, você pode escolher qualquer morador notório de Pontareia da lista abaixo como um aliado; dependendo da pessoa que escolher, você recebe benefícios diferentes.

Aliver "Pilulinseto" Podiker (apotecário): Todos suspeitam que Pilulinseto venda venenos em sua loja que fede a um odor acre. Você é um dos poucos na cidade que sabem que isto é um fato. Você começa o jogo com 400 po

em venenos, e Pilulinseto irá continuar a vender venenos para você desde que você mantenha o sigilo.

Titus Scarnetti (nobre amargo): A Mansão Scarnetti foi duramente atingida recentemente, e a revelação da relação de Scarnetti aos criminosos Sczarni abalou sua reputação. Ele está ansioso por reconstruir sua reputação na cidade, e você é uma das pessoas que ele selecionou como um de seus agentes. Escolha uma dentre as seguintes perícias: Blefar, Furtividade ou Prestidigitação. Seu trabalho para Scarnetti lhe confere +1 de bônus de traço nessa perícia, e ela sempre será uma perícia de classe para você.

Forasteiro

Você não é de Pontareia; você chegou recentemente de outro lugar e espera fazer sua fortuna aqui. Selecione uma das razões abaixo para ser um recém-chegado em Pontareia.

Caçador de Conhecimento: Os segredos da antiga e extinta civilização de Thassilon lhe intrigam, particularmente as tradições mágicas de sua cultura extremamente mística. Você é um estudioso dedicado à magia, e espera aumentar seus conhecimentos adicionando o conhecimento Thassiloniano. Você veio a Varísia para prosseguir nesse estudo, e escolheu Pontareia por estar longe das cidades grandes – o que significa menos competição para estudar os monumentos antigos na região, você espera! Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (arcano), e Conhecimento (arcano) sempre será uma perícia de classe para você. Caso você conjure magias arcanas, escolha três magias de sua lista de magias. Você é particularmente hábil em conjurá-las, portanto elas funcionam como se seu nível de conjurador fosse 1 superior ao normal, e suas CDs (se houver) recebem +1 de bônus.

Exilado: Por alguma razão, você foi forçado a sair de sua pátria. Por sorte do destino, você chegou a Pontareia, e foi aqui que seu dinheiro acabou, deixando-o preso nesta pequena cidade. Você também está sendo perseguido por inimigos de sua terra natal, e essa situação lhe deixou paranoico e rápido para reagir ao perigo. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Iniciativa.

Missionário: Você chegou a Pontareia para expandir a presença de sua fé escolhida após receber visões que lhe disseram que sua fé era necessária em Varísia – o que essa necessidade é, entretanto, você não tem certeza. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (religião), e Conhecimento (religião) sempre será uma perícia de classe para você. Caso você conjure magias divinas, escolha três magias de sua lista de magias. Você é particularmente hábil em conjura-las, portanto elas funcionam como se seu nível de conjurador fosse 1 superior ao normal, e suas CDs (se houver) recebem +1 de bônus.

TRAÇOS DE RAÇA

Traços de raça são relacionados a raças ou etnias específicas. Para selecionar um traço racial, seu personagem deve pertencer à raça ou etnia especificada no traço. A seguir são listados exemplos de traços para cada raça dos personagens dos jogadores.

Traços de Anão

Somente anões podem selecionar um destes traços.

Farejador de Ouro: Seus sentidos afiados lhe conduzem a tesouros escondidos. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Percepção relacionados a metais, joias e pedras preciosas.

Guerreiro de Túneis: Cavernas e túneis são uma segunda casa para você. Quando no subterrâneo, você recebe +2 de bônus de traço em testes de Iniciativa e +1 de bônus de traço em jogadas de dano com armas em acertos críticos confirmados (este dano é multiplicado em um acerto crítico).

Traços Élficos

Somente elfos podem selecionar um destes traços.

Desamparado: Tendo vivido fora da sociedade élfica tradicional durante a maior parte ou por toda a sua vida, você sabe que o mundo pode ser cruel, perigoso e implacável com os fracos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de resistência de Fortitude.

Guerreiro Antigo: Desde criança, você se submete a longas horas praticando exercícios de combate, e após um tempo esse treinamento se tornou automático, fazendo com que você possua uma aptidão para responder rapidamente a problemas. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Iniciativa.

Traços Gnômicos

Somente gnomos podem selecionar um destes traços.

Amigo dos Animais: Você é um amigo antigo dos animais, e se sente mais seguro quando há animais nas proximidades. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de resistência de Vontade quando um animal (Minúsculo ou maior, e pelo menos indiferente a você), estiver a 9 metros, e Adestrar Animais sempre será uma perícia de classe para você.

Peralta: Você passou a vida metendo seu nariz onde não era chamado, e e se orgulha de seus problemas com a lei. De alguma forma, apesar de todas suas travessuras, você nunca foi pego. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Arte da Fuga e +1 de bônus de traço em testes de Iniciativa.

Traços Halfling

Somente halflings podem selecionar um destes traços.

Bem-Informado: Você faz questão de conhecer todos e estar conectado a tudo que ocorre ao seu redor. Você frequenta as melhores tavernas, está presente nos eventos certos, e graciosamente ajuda quem precisa. Por isso, você recebe +1 de bônus de traço em testes de Diplomacia para obter informações e em testes de Conhecimento (local), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Guerreiro Livre: Seus pais permitiram que escravos foragidos se escondessem em sua casa, e as histórias que você ouviu deles lhe instigou a ter uma profunda repugnância contra a escravidão. Você recebe +1 de bônus de traço em qualquer teste de perícia ou jogada de ataque realizada durante o processo de escapar da captura ou ao

ajudar alguém a fugir de amarras, e Arte da Fuga sempre será uma perícia de classe para você.

Traços Humanos

Somente humanos podem selecionar um destes traços.

Acadêmico de Ruínas: Desde que você pode andar e falar, as ruínas de civilizações antigas lhe fascinam. Por isso, você possui uma intuição especial sobre a geografia, assim como experiência em explorar locais perdidos. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (exploração) e Conhecimento (geografia), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Viajante do Mundo: Sua família levou o amor de viajar ao extremo, perambulando extensivamente pelo mundo. Você viu dúzias de culturas e aprendeu a apreciar a diversidade que o mundo tem a oferecer. Selecione uma das seguintes perícias: Conhecimento (local), Diplomacia ou Sentir Motivação. Você recebe +1 de bônus de traço nessa perícia, e ela sempre será uma perícia de classe para você.

Traços de Meio-Elfo

Somente meio-elfos podem selecionar um destes traços.

Aprendiz Malsucedido: Quando criança, seus pais lhe enviaram para a torre de um mago distante como aprendiz para que você aprendesse as artes arcanas. Infelizmente, você não possuía talento, embora tenha aprendido muito sobre o funcionamento da magia e como resistir a elas. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de resistência contra magias arcanas.

Reflexos Élficos: Um de seus pais era membro de uma tribo de elfos selvagens, e você herdou uma porção dos reflexos rápidos de seu genitor elfo. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Iniciativa.

Traços de Meio-Orc

Somente meio-orcs podem selecionar um destes traços.

Bruto: Você trabalhou para um senhor do crime, seja como serviçal ou guarda, e você se tornou hábil em assustar as pessoas. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Intimidação, e Intimidação sempre será uma perícia de classe para você.

Proscrito: Fugindo de cidade após cidade devido à sua herança orc, você se tornou adepto a viver longe dos outros. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Sobrevivência, e Sobrevivência sempre será uma perícia de classe para você.

TRAÇOS REGIONAIS

Traços regionais são relacionados a locais específicos, frequentemente nações, territórios ou cidades em uma campanha. Os seguintes traços regionais apresentam várias regiões "genéricas" que podem ser utilizadas na maioria dos cenários de campanha.

Criança do Deserto (deserto): Você nasceu e foi criado em desertos rochosos. Você está acostumado a altas temperaturas, e recebe +4 de bônus de traço em quaisquer testes de resistência realizados para resistir a efeitos de condições de temperaturas quentes, e +1 de bônus de traço em todos os testes de resistência contra efeitos de fogo.

Criança Errante (urbano): Você cresceu entre os marginalizados e foras da lei de sua sociedade, aprendendo a forragear e sobreviver em um ambiente urbano. Escolha uma dentre as seguintes perícias: Arte da Fuga, Operar Mecanismo ou Prestidigitação. Você recebe +1 de bônus de traço nessa perícia, e ela sempre será uma perícia de classe para você.

Criança da Savana (planícies): Você nasceu e foi criado entre planícies ou savanas. Você passou muito de sua juventude explorando estes vastos limites e conhece muitos dos segredos da savana. Escolha uma dentre as seguintes perícias: Adestrar Animais, Cavalgar ou Conhecimento (natureza). Você recebe +1 de bônus de traço nessa perícia, e ela sempre será uma perícia de classe para você.

Montanhista (colinas ou montanhas): Você nasceu e foi criado em terrenos acidentados ou colinas, e se tornou um tipo de especialista em fugir de predadores, monstros e coisas piores que assombram as terras altas. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Furtividade, e Furtividade sempre será uma perícia de classe para você. Este bônus de traço aumenta para +2 em áreas montanhas ou rochosas.

Rato do Rio (pântano ou rio): Você aprendeu a nadar logo após ter aprendido a andar. Como um jovem, uma gangue de piratas do rio lhe colocou para trabalhar nadando à noite em rios e canais com uma adaga nos dentes para que você pudesse cortar as cordas de âncoras de navios mercantes. Você recebe +1 de bônus de traço no dano causado com uma adaga e +1 bônus de traço em testes de Natação. Natação sempre será uma perícia de classe para você.

Rolador de Tronco (floresta): O tempo que você gastou pulando entre troncos escorregadios enquanto eles desciam o rio para o mercado te ensinou como manter seu equilíbrio. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Acrobacia e +1 de bônus de traço em sua DMC quando estiver resistindo a ataques de derrubar.

Veterano da Milícia (qualquer cidade ou vila): Seu primeiro trabalho foi servindo a uma milícia civil em sua cidade natal. Habilidades aprendidas durante a labuta diária combatendo e protegendo o povo da cidade lhe garantiu uma intuição especial para a vida militar. Escolha uma dentre as seguintes perícias: Cavalgar, Profissão (soldado) ou Sobrevivência. Você recebe +1 de bônus de traço nessa perícia, e ela sempre será uma perícia de classe para você.

TRAÇOS RELIGIOSOS

Traços religiosos são relacionados a divindades específicas. Os traços religiosos a seguir fazem referência às divindades apresentadas na página 47 do *Pathfinder RPG Livro Básico*.

Beberrão Fortificado (Cayden Cailean): As cervejas sagradas de Cayden Cailean revigoraram sua mente, tornando-o menos suscetível a ataques mentais. Sempre que tiver ingerido qualquer bebida alcóolica, você recebe +2 de bônus de traço em testes contra efeitos mente-afetantes por 1 hora.

Caçador de Demônios Asmodeano (Asmodeus): Criado na igreja de Asmodeus (sendo ou não um seguidor), você focou o fervor que lhe foi doutrinado na eliminação de demônios. Você recebe um +3 de bônus de traço em testes

de Conhecimento (planos) que envolvam demônios, e +2 de bônus de traço em testes de Vontade contra efeitos e magias mente-afetantes de demônios.

Chama da Flor do Amanhecer (Sarenrae): Você foi criado para se ver como uma lâmina a serviço de Sarenrae, ou assumiu esta função por você mesmo. Sempre que você desferir um acerto crítico com uma cimitarra, você causa 2 pontos de dano de fogo adicionais em seu alvo.

Cortesão (Calistria): Você trabalhou em um dos templos de Calistria como um cortesão sagrado, e sabe como flertar, agradar e (mais do que tudo) ouvir. você recebe +1 de bônus de traço em testes de Diplomacia para obter informações e em testes de Sentir Motivação, e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Criança das Estrelas (Desna): Desna sente seu amor pelas viagens e promete que você sempre será capaz de encontrar seu caminho para casa. Você consegue determinar automaticamente onde está o norte. Você recebe +4 de bônus de traço em testes de Sobrevivência para evitar ficar perdido.

Criança da Natureza (Gozreh): Você foi abençoado por Gozreh para ficar confortável em terras selvagens como se estivesse em sua própria casa. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Sobrevivência para encontrar água e comida, e +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (natureza), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Destruidor de Mortos-Vivos (Pharasma): Instruído desde jovem nos dogmas da fé de Pharasma, você vê os mortos-vivos como abominações que devem ser destruídas, para que suas almas possam fazer a viagem para serem julgadas. Você recebe +1 de bônus de traço em jogas de dano com armas contra mortos-vivos.

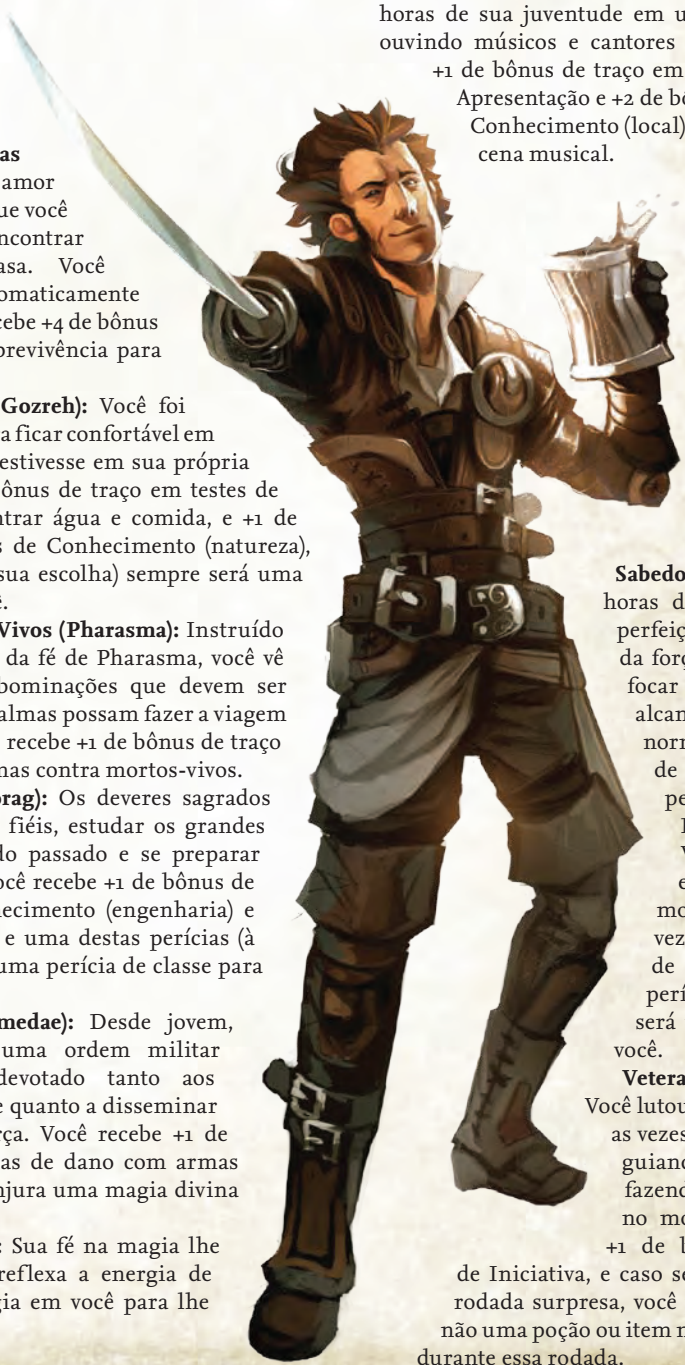
Guardião da Forja (Torag): Os deveres sagrados de Torag são proteger os fiéis, estudar os grandes artesãos e estrategistas do passado e se preparar para tempos sombrios. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Conhecimento (engenharia) e Conhecimento (história), e uma destas perícias (à sua escolha) sempre será uma perícia de classe para você.

Guerreiro Divino (Iomedae): Desde jovem, você foi treinado por uma ordem militar de clérigos. Você é devotado tanto aos ensinamentos de Iomedae quanto a disseminar estes ensinamentos à força. Você recebe +1 de bônus de traço em jogadas de dano com armas corpo a corpo quando conjura uma magia divina que afeta armas.

Magia é Vida (Nethys): Sua fé na magia lhe permite usar de forma reflexa a energia de quaisquer efeitos de magia em você para lhe salvar da morte. Enquanto você estiver sob os efeitos de qualquer magia, você recebe +2 de bônus de traço em testes de resistência contra efeitos de morte. Caso você seja reduzido a pontos de vida negativos enquanto estiver sob os efeitos de qualquer magia, você automaticamente confirma testes de estabilização para parar de sangrar.

Olhos e Ouvidos da Cidade (Abadar): Seu treinamento religioso envolveu servir à patrulha de uma grande cidade, onde o dever primário era permanecer como sentinela sobre a muralha da cidade. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Percepção, e Percepção sempre será uma perícia de classe para você.

Ouvidos para Música (Shelyn): Você passou incontáveis horas de sua juventude em um dos templos de Shelyn, ouvindo músicos e cantores maravilhosos. Você recebe +1 de bônus de traço em uma categoria de testes de Apresentação e +2 de bônus em quaisquer testes de Conhecimento (local) relacionados à arte local ou cena musical.



Otimista Paciente (Erastil): Você sabe que todas as coisas passam com o tempo, e repete esse mantra tantas vezes que convence até mesmo o mais teimoso dos crentes. Você recebe +2 de bônus de traço em testes de Diplomacia para influenciar criaturas hostis ou não amigáveis, e caso falhe em uma tentativa, pode tentar uma vez mais.

Sabedoria na Carne (Ironi): Suas horas de meditação em busca da perfeição interior e da natureza da força e velocidade lhe permite focar seus pensamentos para alcançar coisas que seu corpo normalmente não seria capaz de fazer. Escolha qualquer perícia baseada em Força, Destreza ou Constituição. Você realiza testes com essa perícia usando seu modificador de Sabedoria em vez do modificador do valor de atributo normal para essa perícia. Essa perícia sempre será uma perícia de classe para você.

Veterano de Batalha (Gorum): Você lutou em várias batalhas, e todas as vezes sentiu a presença e Gorum guiando seu braço da espada, fazendo com que você reagisse no momento exato. Você recebe +1 de bônus de traço em testes de Iniciativa, e caso seja capaz de agir durante a rodada surpresa, você pode sacar uma arma (mas não uma poção ou item mágico) como uma ação livre durante essa rodada.

Índice Remissivo do Guia Avançado do Jogador

acrobata (ladino) 120
adaptando personagens existentes 74
adepto de armas (monge) 130
adestrador experiente (cavaleiro) 41
alquimia (alquimista) 26-28
alquimia instantânea (alquimista) 31
alquimia rápida (alquimista) 31
alquimista 26-32
lista de magias 32, 194
andarilho do horizonte 270-272
anéis 302-304
anões 10-11
antipaladino (paladino) 138-143
exantipaladinos 143
lista de magias 194-195
aplicar veneno rapidamente (alquimista) 31
arauto de batalha 273-275
armaduras 183-184
mágicas 298-302
armas 180-183
mágicas 293-298
arqueiro (guerreiro) 112
arqueiro zen (monge) 130-131
arquivista (bardo) 82
arrastar 332-333
arremessador (bárbaro) 80
arremessar qualquer coisa (alquimista) 28
artefatos 325-329
artista de rua (bardo) 82-83
aspecto (convocador) 48-49
aspecto maior (convocador) 49
atirador de elite (ladino) 120-121
bárbaro 76-81
poderes de fúria 76-78
bárbaro selvagem (bárbaro) 80
bardo 82-87
lista de magias 195-196
bardo da corte (bardo) 83
bastões 304-307
batedor (ladino) 121
bens e serviços 185-191
besteiro (guerreiro) 112-113
bomba (alquimista) 28
bronco bêbado (bárbaro) 80
bruxo 32-39
familiar 37
lista de magias 38-39, 196-197
magias de patrono 38
cajados 307-310
cancioneiro do mar (bardo) 83-84
características de classe alternativas 74
cavaleiro 40-44
cavaleiro impetuoso (guerreiro) 113
cavaleiro radiante (paladino) 136
chamado do criador (convocador) 48
classes 24-149
classes base 26
classes básicas 74-75
classes favorecidas raciais 8-9
classes de prestígio 270
clérigo 88-99
lista de magias 197-198
combatente selvagem (guerreiro) 113
combatente totêmico (bárbaro) 80
saber de monstros (inquisidor) 60
convocador 46-57
eidolons 50-56
lista de magias 57, 198
convocar criaturas (convocador) 46
defensor divino (paladino) 136-137
defensor resoluto 275-278
desafio (cavaleiro) 40
desafio exigente (cavaleiro) 41
descoberta (alquimista) 28-29
destruidor (bárbaro) 80
detectar tendência (inquisidor) 60
detetive (bardo) 84
discernir mentiras (inquisidor) 60
domínio (inquisidor) 58
druida 100-105
lista de magias 198-200
druida aquático (druida) 100
druida da montanha (druida) 101
druida da selva (druida) 102
druida das planícies (druida) 102
druida do ártico (druida) 100
druida do deserto (druida) 100-101
druida do pântano (druida) 100
druida do subterrâneo (druida) 102
druida pernicioso (druida) 101-102
druida urbano (druida) 103-104
duelista arcano (bardo) 85-87
eidolon (convocador) 47-48
elfos 12-13
vínculo vital (convocador) 49
equipamento 178-191
equipamentos de aventura 185-188
equipamentos para animais 185
escaldo selvagem (bardo) 86
escaramuçador (patrulheiro) 144-145
escolas arcanas focalizadas (mago) 125
escola da água (mago) 124
escola da terra (mago) 125
escola do ar (mago) 124
escola do fogo (mago) 125
escudo aliado (convocador) 48
escudo aliado maior (convocador) 49
espadachim (ladino) 121
espião (ladino) 121
estandarte (cavaleiro) 41
estandarte maior (cavaleiro) 41
estrategista (cavaleiro) 40
estrategista maior (cavaleiro) 41
explorar fraqueza (inquisidor) 61
feiticeiro 106-111
lista de magias 200-201
feitiço (bruxo) 33
feitiço maior (bruxo) 35
feitiço sublime (bruxo) 36
ferramentas e kits de perícia 188-189
flagelo de mortosvivos (paladino) 137
fundir formas (convocador) 49
furioso invulnerável (bárbaro) 79
furioso montado (bárbaro) 80
gêmeo eidolon (convocador) 51
gnomos 14-15
grande descoberta (alquimista) 33
guardião da natureza 278-280
guerreiro 112-117
guerreiro cinético (guerreiro) 113-114
guerreiro de arma de duas mãos (guerreiro) 114
guerreiro de duas armas (guerreiro) 114
guerreiro de escudo (guerreiro) 115
guerreiro da luz sagrada (paladino) 137-138
guerreiro de mão livre (guerreiro) 116
guia (patrulheiro) 145-146
halflings 16-17
hedonista (ladino) 121-122
hospitalário (paladino) 138
humanos 18-19
infiltrador (patrulheiro) 146
iniciativa astuta (inquisidor) 60
inquisidor 57-61
exinquisidores 61
lista de magias 61
invasor (ladino) 122
investida do cavaleiro (cavaleiro) 40
investida poderosa (cavaleiro) 41
investida suprema (cavaleiro) 40
investigador (ladino) 123
itens amaldiçoados 321-325
itens de entretenimento 179-190
itens e substâncias especiais 190-191
itens mágicos 292
anéis 302-304
armaduras 298-302
armas 293-298
artefatos 325-329
bastões 304-307
cajados 307-310
itens amaldiçoados 321-325
itens de pontos heroicos 337
itens maravilhosos 310-321
itens maravilhosos 310-321
julgamento (inquisidor) 58-59
julgamento verdadeiro (inquisidor) 62
ladino 118-123
proezas de ladino 118
proezas de ladino avançadas 119
linhagem (feiticeiro) 106-111
da alma estelar (feiticeiro) 106
aquática (feiticeiro) 106
boreal (feiticeiro) 106
das profundezas da terra (feiticeiro) 106
prótea (feiticeiro) 108
da tempestade (feiticeiro) 110-111
serpetina (feiticeiro) 108-109
das sombras (feiticeiro) 109-110
dos sonhos (feiticeiro) 110
verdejante (feiticeiro) 111
magias 207-267
de pontos heroicos 336-337
mágico (bardo) 86-87
mago 125-129
escolas arcanas elementais 124-125
lista de magias elementais 202-203
lista de magias 200-201
maldição do oráculo (oráculo) 62
manobras de combate 332

arrastar 332
reposicionar 333
roubar 333-334
truque sujo 334
matador (inquisidor) 61
meioelfos 20-21
meioorcs 22-23
mestre bêbado (monge) 131
mestre de arma (guerreiro) 116
mestre de armadilhas (ladino) 122-123
mestre de bestas (patrulheiro) 146-148
mestre em armas de haste (guerreiro) 117
mestre espião 281-282
mestre estrategista (cavaleiro) 42
mestre quimista 283-285
metamorfo (patrulheiro) 148
mistério (oráculo) 63
da batalha (oráculo) 64-65
dos céus (oráculo) 65-66
das chamas (oráculo) 66-67
do conhecimento (oráculo) 67-68
da natureza (oráculo) 68-69
das ondas (oráculo) 69-70
dos ossos (oráculo) 70-71
da rocha (oráculo) 71-72
dos ventos (oráculo) 72-73
da vida (oráculo) 73
místico do ki (monge) 131
monge 130-135
monge da lótus (monge) 132-133
monge da mão restauradora (monge) 133
monge da mão vazia (monge) 134
monge da montanha sagrada (monge) 134
monge do fantasma faminto (monge) 132
monge dos quatro ventos (monge) 135
montaria (cavaleiro) 41
mutagênico (alquimista) 28
mutagênico persistente (alquimista) 31
novas regras 332
olhar austero (inquisidor) 60
oráculo 62-73
lista de magias 62-73
ordem (cavaleiro) 42
da cocatriz (cavaleiro) 42
do dragão (cavaleiro) 42-43
do escudo (cavaleiro) 43-44
da espada (cavaleiro) 44
da estrela (cavaleiro) 44-45
do leão (cavaleiro) 45
paladino 136-138
lista de magias 205-206
patrulheiro 144-149
lista de magias 206
patrulheiro dos espíritos (patrulheiro) 148
patrulheiro urbano (patrulheiro) 149
pestanoso (bardo) 87
pontos heroicos 334
preparar poção (alquimista) 28
profeta da fúria 286-287
progênie elemental (bárbaro) 81
pugilista brutal (bárbaro) 81
punguista (ladino) 123
raças 8
regras de customização raciais 8-9
rastrear (inquisidor) 60
reposicionar 333
resistência a venenos (alquimista) 31
resoluto (inquisidor) 60
revelação (oráculo) 63-64
revelação final (oráculo) 64
riqueza inicial 26
roubar 333-334
ruína (inquisidor) 60
ruína maior (inquisidor) 60
segundo julgamento (inquisidor) 60
senhor dos cavalos (patrulheiro) 149
sentidos vinculados (convocador) 48
servo sagrado (paladino) 138
soldado de falange (guerreiro) 117
subdomínios (clérigo) 89
supersticioso (bárbaro) 81
talentos 152
cooperativos 152
de combate 152
de pontos heroicos 335-336
metamágicos 152
talento adicional (cavaleiro) 41
talento cooperativo (inquisidor) 60
táticas solitárias (inquisidor) 60
terceiro julgamento (inquisidor) 61
traços raciais 343-344
traços 338
transposição (convocador) 48
truque sujo 334
utilizar venenos (alquimista) 31
vândalo (ladino) 123
veneficista (ladino) 123
vestuário 191
vínculo vital (convocador) 49
vindicador sagrado 288-289
xamã da águia (druida) 104
xamã do leão (druida) 104
xamã do lobo (druida) 104-105
xamã da serpente (druida) 105
xamã do urso (druida) 105

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document. © 2002, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Livro Básico. Portuguese translation © 2015, Paizo Publishing, LLC;

Pathfinder Roleplaying Game Guia Avançado do Jogador. Portuguese translation © 2017, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

PATHFINDER®
ROLEPLAYING GAME™
Leve Suas Magias para Outro Nível!
NOVA CLASSE BÁSICA MAGUS
ARQUÉTIPOS PARA TODOS OS CONJURADORES
MUITAS MAGIAS E TALENTOS
GUIA DEFINITIVO DE MAGIA
EM BREVE!
PRESTIDIGITADORES
PAIZO.COM/PATHFINDER
paizo PUBLISHING

Leve seu jogo ao próximo nível!

Explore novas e desconhecidas profundidades de interpretação com o *Pathfinder RPG Guia Avançado do Jogador*! Empodere seus personagens existentes com regras expandidas para todas as 11 classes e sete raças básicas do Pathfinder Roleplaying Game, ou crie um totalmente novo com uma das seis inteiramente novas classes base de 20 níveis. Esteja você criando seus próprios monstros ajudantes como um convocador, criando problemas com um alquimista urbano sujo, ou simplesmente ensinando um novo truque a um ladino velho, este livro possui tudo que você precisa para tornar seus heróis mais heroicos.

O *Guia Avançado do Jogador* é um companheiro indispensável ao *Pathfinder RPG Livro Básico*. Este imaginativo jogo de mesa acumulou mais de 10 anos de desenvolvimento de sistema e um Teste de Jogo Aberto que envolveu mais de 50.000 jogadores para criar uma experiência de RPG de ponta que traz o maior e mais famoso conjunto de regras de fantasia ao novo milênio.

O *Pathfinder RPG Guia Avançado do Jogador* inclui:

- Seis novas classes base: o alquimista explosivo, o bruxo tecelão de feitiços, o cavaleiro nobre, o convocador criador de monstros, o inquisidor caçador de monstros e o oráculo assombrado por profecias.
- Mais de uma centena de talentos inovadores e habilidades de combate para personagens de todas as classes, incluindo Roubar, Mestre em Tiro à Queima Roupa e Magia Ressaltante.
- Habilidades de classe alternativas, subsistemas de regras e arquétipos temáticos para todas as 11 classes básicas, como o antipaladino, o monge do fantasma faminto e o patrulheiro urbano.
- Centenas de novas magias e itens mágicos, desde *vingança fantasmagórica* ao *Castelo das Nuvens do Rei da Tempestade*.
- Uma riqueza de equipamentos fantásticos, como bastões explosivos e cartas de videntes.
- Novas classes de prestígio como o Mestre Quimista e o Arauto de Batalha
- E MUITO, MUITO MAIS!

paizo PUBLISHING

Pathfinder Roleplaying Game™

3.5 • OGL COMPATIBLE

Presti Digitadores

paizo.com/pathfinder